

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
PADA MATERI BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SMP**



**Oleh:
Kisti Bela Dina Nudia
NIM. 19711251082**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan.

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

ABSTRAK

KISTI BELA DINA NUDIA: Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP. Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengonstruksi model pembelajaran bola basket berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP, menguji kelayakan model pembelajaran bola basket berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP, dan menguji keefektifan model pembelajaran bola basket berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model pendekatan Borg and Gall melalui 8 tahapan yang langkah-langkahnya meliputi studi pendahuluan, perencanaan pengembangan, pengembangan produk awal, penilaian ahli, uji coba terbatas, revisi produk awal, uji coba diperluas, produk akhir. Desain uji coba produk dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu uji validasi ahli pada langkah pengembangan desain awal produk, uji coba skala kecil (*preliminary field testing*), dan uji coba skala besar (*main field testing*). Uji validasi pada penelitian ini dilaksanakan melalui tiga ahli, yaitu ahli instrumen, ahli media, dan ahli materi. Uji coba skala kecil (90 responden) dan skala besar (180 responden).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran taktik dan strategi dalam permainan bola basket menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang berupa materi, video animasi, dan latihan soal masing-masing memenuhi kategori sangat valid. Data kevalidan diperoleh dari validasi ahli. Kelayakan model pembelajaran diperoleh dari respon peserta didik pengguna *CD/flashdisk*. Data keefektifan diperoleh dari ketercapaian hasil belajar peserta didik secara klasikal terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP menggunakan perangkat yang dikembangkan. Selain itu, perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga memenuhi kategori sangat jelas berdasarkan hasil respon peserta didik sebagai pengguna produk uji coba. Terakhir, tingkat kelulusan hasil belajar memenuhi kategori sangat baik yakni dengan rata-rata kelas 86 pada SMP Negeri 1 Dlingo, rata-rata kelas 85 pada SMP Negeri 1 Sewon, dan rata-rata kelas 85 pada SMP Negeri 9 Yogyakarta atau rata-rata keseluruhan yakni 85 atau kategori sangat baik. Dengan demikian, perangkat dikatakan efektif ditinjau dari pencapaian hasil belajar peserta didik SMP terhadap pembelajaran penjasorkes pada materi bola basket menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.

Kata kunci: Model pembelajaran berbasis masalah, bola basket, kemampuan berpikir kritis.

ABSTRACT

KISTI BELA DINA NUDIA: The Development of Problem-based Learning Model on the Basketball Material to Improve Critical Thinking Skill among Junior High School Students. **Thesis, Yogyakarta: Graduate Program, Yogyakarta State University, 2021.**

This study aims to construct a problem-based learning model on the basketball material of the model in improving the critical thinking skill of junior high school students, as well as examine its feasibility of the model in improving the critical thinking skill of junior high school students, and test the effectiveness of the model in improving the critical thinking skill of junior high school students.

The development model used in this study is research and development using the Borg and Gall's approach, which involves 8 stages, namely preliminary study, planning, initial product development, expert assessment, limited trial, initial product revision, extended trial, and final product. The product trial design was obtained in three stages, namely expert validation, preliminary field testing, and main field testing. The media and material expert were tested in this research as validation tests. Small group trials conducted on 90 respondents and large group trials with 180 respondents.

The research findings show that the tactics and strategy basketball learning instrument using the problem-based learning model in the form of material, animated videos, and practice questions has met the highly valid category. Validity data obtained from expert validation. The learning model's feasibility was obtained from the responses of students who used CDs or flash drives, whereas the effectiveness data was obtained from the students' learning result achievement rate with a very good category. In addition, the learning tools were developed with clear categories based on the results of students' responses as test product users. Finally, the graduation rate of learning outcomes were very good, with an average grade was 86, 85, and 85 at SMP Negeri 1 Dlingo, SMP Negeri 1 Sewon, and SMP Negeri 9 Yogyakarta respectively. The overall average from those samples was 85 or very good. Therefore, the instrument is deemed effective based on the students' learning result achievements on the basketball material learning using the problem-based learning model.

Keywords: problem-based learning model, basketball, critical thinking skill

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Kisti Bela Dina Nudia
Nomor Induk Mahasiswa : 19711251082
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Lembaga Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan dan diajukan untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain kecuali yang secara ter-tulis diacu sebagai referensi dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 25 Maret 2021



6869BAJX075746596

Kisti Bela Dina Nudia

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS DIGITAL PADA MATERI BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SMP

**KISTI BELA DINA NUDIA
19711251082**

Tesis ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Menyetujui untuk diajukan pada Ujian Tesis
Pembimbing,



Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd
NIP. 19620806 198803 1 001

Mengetahui:
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

plt. Dekan,



Dr. Yudik Prasetyo, S. Or., M. Kes
NIP. 198208152005011002

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Sumaryanti, M. S
NIP. 195801111982032001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
PADA MATERI BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SMP

KISTI BELA DINA NUDIA

19711251082

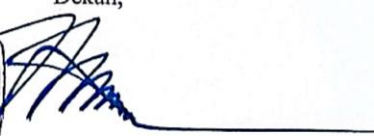
Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 13 April 2021

TIM PENGUJI

1. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed
(Ketua/Penguji)  4 Mei 2021
2. Dr. Bernadeta Suhartini, M. Kes
(Sekretaris/Penguji)  03 Mei 2021
3. Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M. Pd
(Pembimbing/Penguji)  03/05/2021
4. Prof. Dr. Dimiyati, M. Si
(Penguji Utama)  30/04/2021

Yogyakarta, Mei 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tesis ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP”.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, bimbingan, motivasi, serta kasih sayang kepada Penulis;
2. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan bimbingan dan arahan kepada Penulis dalam menyelesaikan kerangka proposal tesis;
3. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Prof. Dr. Sumaryanti, M. S., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, yang

telah memberikan penulis bekal ilmu dan kemudahan dalam penyelesaian tesis ini.

5. Dr. Budi Ariyanto, M. Pd selaku validator materi yang telah memberikan penilaian. Saran dan masukan demi perbaikan materi dalam tesis ini.
6. Cay Setiyawan, M.S, Ph.D selaku validator media yang memberikan arahan, saran, dan juga masukan dalam tesis ini.
7. Seluruh keluargaku tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan kasih saying, dukungan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi hingga menyelesaikan tesis ini dengan lancar.
8. Ketua Penguji, Sekertaris Penguji, dan Penguji Utama yang telah memberikan koreksi, saran dan masukan secara komprehensif terhadap tugas akhir ini.
9. Dhuwik Afriliani, S.Pd selaku teman seperjuangan yang selalu mendukung, memotivasi, mendoakan, memberikan bantuan, serta selalu menemani dalam setiap proses penulis.

Akhirnya, Penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca. Penulis telah berusaha maksimal dalam menyelesaikan tesis ini, namun apabila masih terdapat banyak kekurangan, maka kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 25 Maret 2021

Penulis



Kisti Bela Dina Nudia
NIM. 19711251082

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Asumsi Pengembangan	11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori.....	13
1. Pembelajaran Bolabasket SMP.....	13
2. Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP.....	31
3. Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Bolabasket untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP.....	36
4. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Bolabasket untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP.....	55
B. Penelitian yang Relevan	57
C. Kerangka Pikir.....	61
D. Pertanyaan Penelitian.....	63

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	65
B. Prosedur Pengembangan	65
1. Studi Pendahuluan.....	67
2. Perencanaan Pengembangan	67
3. Pengembangan Produk Awal	68
4. Validasi Produk Awal	69
5. Uji Kelayakan.....	69

6. Uji Coba Skala Kecil	70
7. Uji Coba Skala Besar	70
8. Uji Efektifitas	71
C. Desain Uji Coba Produk	71
1. Desain Uji Coba	71
a. Uji Kelayakan	72
1) Uji Coba Skala Kecil	72
2) Uji Coba Skala Besar	72
b. Uji Efektifitas	73
2. Subjek Uji Coba	73
3. Teknik & Instrumen Pengumpulan Data	73
4. Teknik Analisis Data	79

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian	86
1. Hasil Pengembangan Produk Awal	86
a. Deskripsi Pengembangan Produk Awal	86
b. Validasi Ahli	87
2. Hasil Uji Coba Produk	94
a. Uji Coba Skala Kecil	94
b. Uji Coba Skala Besar	99
3. Hasil Uji Efektifitas Produk	104
a. Hasil Analisis Butir Soal	104
b. Hasil Uji Normalitas	107
c. Hasil Uji T Test	107
d. Hasil Analisis Data Reabilitas dan Validitas Respon Peserta Didik	109
B. Pembahasan Produk Akhir	109
C. Keterbatasan Penelitian	113

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Produk	116
B. Saran Pemanfaatan Produk	117
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	117

DAFTAR PUSTAKA	119
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	130
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	35
Tabel 2. Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah	47
Tabel 3. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah	51
Tabel 4. Instrumen Studi Pendahuluan untuk Mengukur Kebutuhan pada Materi Bolabasket	73
Tabel 5. Instrumen Berpikir Kritis	75
Tabel 6. Instrumen Validasi Draft Model Berbasis Masalah	76
Tabel 7. Kriteria Kelayakan.....	79
Tabel 8. Interval Nilai untuk Tiap Kategori Penilaian Hasil Belajar	83
Tabel 9. Revisi Masukan Ahli Materi Materi dan Ahli Media.....	87
Tabel 10. Interval Nilai Tiap Kategori Penilaian	88
Tabel 11. Hasil Penilaian Validasi Ahli.....	89
Tabel 12. Kriteria Penilaian Latihan Soal Uji Coba Skala Kecil	95
Tabel 13. Hasil Perolehan Nilai Latihan Soal Uji Coba Skala Kecil	95
Tabel 14. Hasil Perolehan Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil	96
Tabel 15. Hasil Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Latihan Soal Uji Coba Skala Besar	99
Tabel 16. Hasil Perolehan Nilai <i>Posttest</i> Latihan Soal Uji Coba Skala Besar	99
Tabel 17. Hasil Perolehan Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Besar	101
Tabel 18. Hasil Analisis Butir Soal	103
Tabel 19. Hasil Analisis <i>Paired Samples Statistics</i>	107
Tabel 20. Hasil Analisis <i>Paired Samples Correlations</i>	108
Tabel 21. Hasil Analisis <i>Paired Samples Test</i>	108

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Kerangka Berpikir.....	62
Bagan 2. Adaptasi Prosedur Pengembangan Model Borg & Gall (1983)	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses <i>Fastbreak</i>	24
Gambar 2. Proses <i>Secondbreak</i>	26
Gambar 3. Pergerakan Pemain Melakukan <i>Early Offense</i>	27
Gambar 4. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah.....	40
Gambar 5. Kemeragaman Model Pembelajaran Berbasis Masalah	47
Gambar 6. Hasil Respon Pengguna CD/ <i>Flashdisk</i> Uji Coba Skala Kecil	98
Gambar 7. Hasil Respon Pengguna CD/ <i>Flashdisk</i> Uji Coba Skala Besar.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Samsudin (2008: 2) berpendapat bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (penjasorkes) merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan aktif, sikap *sportif*, dan kecerdasan emosional. Eksistensi mata pelajaran penjasorkes secara yuridis formal telah diakui oleh pemerintah dalam Pasal 42 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Secara singkat, pemerintah telah menetapkan bahwa mata pelajaran penjasorkes adalah mata pelajaran yang wajib diberikan oleh sekolah mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas.

Tujuan pendidikan dalam Sistem Pendidikan Nasional bersifat dinamis, sehingga selalu berkembang menyesuaikan kebutuhan pendidikan pada abad 21. Secara umum, tujuan pendidikan pada abad 21 yaitu: peserta didik diharapkan dapat membentuk kemampuan berpikir kritis dan membuat penilaian; peserta didik mampu memecahkan permasalahan yang kompleks, multidisiplin, dan terbuka; peserta didik memiliki kreativitas dan pemikiran kewirausahaan; peserta didik mampu berkomunikasi dan berkolaborasi; peserta didik mampu memanfaatkan pengetahuan, informasi, dan peluang secara inovatif; dan kewarganegaraan. Melihat beberapa kemampuan tersebut, dapat dimaknai bahwa

pendidikan yang dimaksud yaitu seluruh mata pelajaran, termasuk di dalamnya mata pelajaran penjasorkes.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang juga dipelajari pada mata pelajaran penjasorkes yang dimainkan secara beregu, tiap regu terdiri dari lima orang pemain. Cabang olahraga ini cukup populer di kalangan remaja yang rata-rata berusia lebih dari 12 tahun (usia SMP). Desmita (2005) berpendapat bahwa pada usia remaja, terjadi peningkatan perkembangan sosial anak yang ditandai dengan kuatnya pengaruh dari teman sebaya. Sehingga, dapat dimaknai bahwa peran teman sebaya sangat penting pada anak usia remaja. Sejalan dengan hal itu, Mesa Rahmi Stephani (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pemilihan olahraga yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes dengan karakteristik permainan berkelompok yang memungkinkan terciptanya situasi permainan yang kompleks dan menuntut pengambilan keputusan secara cepat dan tepat. Karakteristik pembelajaran penjasorkes dengan permainan berkelompok tersebut salah satunya yaitu materi bola basket. Dengan demikian, model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi bola basket sangatlah penting agar peserta didik dapat aktif, mampu memecahkan masalah, serta cepat dan tepat dalam mengambil sebuah keputusan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti (pada tanggal 17 September 2020) dengan guru penjasorkes di ketiga sekolah tersebut, diketahui bahwa ketiga sekolah tersebut belum menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru mengenai model

pembelajaran tersebut. Mereka berharap adanya suatu pengembangan model pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sebab, kondisi tersebut berdampak pada masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran penjasorkes, khususnya materi bola basket di SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta. Berdasarkan hasil akumulasi penilaian kognitif dan psikomotorik materi bola basket oleh guru penjasorkes, pada semester sebelumnya diperoleh nilai rata-rata peserta didik di SMPN 1 Dlingo yakni 78,30; SMPN 1 Sewon 79,00; dan SMPN 9 Yogyakarta 79,56. Kondisi tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru penjasorkes tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sehingga, kondisi tersebut berakibat pada masih rendahnya rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi bola basket di sekolah tersebut.

Selain data diatas, hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara tak terstruktur dengan guru penjasorkes di SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi bola basket di ketiga sekolah tersebut juga masih rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam aktivitas pembelajaran bola basket rata-rata disebabkan oleh guru yang cenderung mendominasi dan memegang kendali utama dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik hanya menerima dan mengikuti arahan dan perintah dari guru, sehingga ruang gerak peserta didik dalam mengembangkan potensinya masih sangat terbatas. Dengan kata lain, dapat dimaknai juga bahwa model pembelajaran konvensional, seperti halnya yang digunakan dalam

pembelajaran penjasorkes di SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta cenderung membuat peserta didik pasif dan tidak ada wadah bagi mereka untuk menggali dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Disamping itu, pembentukan pola pikir peserta didik juga tentu tidak dapat dilakukan karena karakteristik pembelajarannya yang masih terpusat pada guru. Akibat yang ditimbulkan yakni kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi bola basket, dengan kata lain kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwasanya metode konvensional masih kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian Ilsa (2017) yang berjudul “Pengaruh Metode Mengajar *Drill* dan Metode Mengajar Konvensional terhadap Kemampuan Servis Atas Permainan Bola Voli Siswa SMP Negeri 15 Kendari” menunjukkan bahwa metode konvensional kurang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan servis atas pada peserta didik SMPN 15 Kendari. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nurzaman (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Konvensional terhadap Pembentukan *Self-Esteem*” juga menunjukkan bahwa hasil pembentukan *self-esteem* dalam pembinaan pencak silat pada kelompok peserta didik yang diajar melalui model pembelajaran konvensional kurang maksimal. Kedua hasil penelitian tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Mesa Rahmi Stephan, dkk (2014) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Bermain Bola Basket”. Salah satu hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pre test* dan *post*

test tentang kemampuan berpikir kritis pada kelompok peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan metode konvensional kurang maksimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses, bahwa model pembelajaran yang sesuai untuk menunjang pengimplementasian Kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran *Discovery (Discovery Learning)*, model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Melihat permasalahan yang ada di SMPN 1 Dlingo, maka guru penjasorkes harus mampu merancang materi pembelajaran agar dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka dalam berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang ada, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini akan mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran berbasis masalah sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi bola basket. Sebab, desain model tersebut mengajak peserta didik untuk berlatih memecahkan masalah di lingkungan secara kolaboratif, sehingga dapat membentuk kebiasaan belajar mandiri melalui latihan dan juga refleksi. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Yew & Goh (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan adanya

keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah secara kolaboratif, sehingga dapat membiasakan peserta didik untuk belajar mandiri. Oleh karena itulah, pembelajaran berbasis masalah dianggap sebagai aktivitas pembelajaran yang konstruktif, mandiri, kolaboratif, dan kontekstual.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dimaknai bahwa model pembelajaran berbasis masalah sangat memungkinkan adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah di lingkungan secara kolaboratif, sehingga dapat membentuk kebiasaan belajar mandiri melalui latihan dan refleksi.

Beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Sarifudin (2020), dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas VII A SMPN 4 Kragilan Menggunakan Model *Problem Based Learning*” menunjukkan bahwa sebelum dilakukan tindakan menggunakan model ini, peserta didik yang aktif bertanya hanya sebesar 38%, persentase peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan hanya sebesar 41%, persentase peserta didik yang berani mempresentasikan jawaban di depan kelas hanya 41%, dan persentase peserta didik yang berani menanggapi pendapat peserta didik lain hanya sebesar 31%. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan ini diperoleh hasil yang cukup signifikan yaitu, peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan mencapai 86%, persentase peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan mencapai 83%, persentase peserta didik yang berani

mempresentasikan jawaban di depan kelas mencapai 76%, dan persentase peserta didik yang berani menanggapi pendapat siswa lain mencapai 79%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa fakta di lapangan menunjukkan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar penjasorkes khususnya pada materi bola basket peserta didik SMP.

Menindaklanjuti hasil studi pendahuluan di lapangan dan hasil kajian dari beberapa di atas, maka dalam penelitian ini lebih dipertajam pada pengembangan model pembelajaran berbasis masalah pada materi bola basket dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. Pemanfaatan teknologi yang berkembang dalam pengembangan model pembelajaran berbasis masalah tentunya dibutuhkan untuk membekali peserta didik dalam menghadapi tantangan pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0. Lase (2019) menjelaskan bahwa pendidikan pada era tersebut diharapkan dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan melakukan optimalisasi pada penggunaan teknologi sebagai media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul *“Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP Negeri 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta masih rendah, terutama pada mata pelajaran penjasorkes materi bola basket.
2. Aktivitas pembelajaran penjasorkes pada materi bola basket di SMP Negeri 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta masih terpusat pada guru (*teacher center*), sehingga ruang gerak peserta didik dalam mengembangkan potensinya terbatas (peserta didik pasif).
3. Kurangnya pemahaman guru penjasorkes di SMP Negeri 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
4. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta yang ditunjukkan dengan nilai hasil rata-rata di ketiga sekolah tersebut.
5. Perlunya pengembangan model pembelajaran berbasis masalah pada materi bola basket untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat harapan peneliti dari penelitian ini adalah agar dapat memberikan sumbangsih dalam mengembangkan konsep-konsep pembelajaran, khususnya

model pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, maka pembahasan dalam penelitian ini dibatasi dengan lebih mempertajam pada pengembangan model pembelajaran berbasis masalah pada materi bola basket untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana konstruksi model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP?
3. Bagaimana keefektifan model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengonstruksi model pembelajaran bola basket berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP?
2. Untuk menguji kelayakan model pembelajaran bola basket berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP?

3. Untuk menguji keefektifan model pembelajaran bola basket berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa *CD/flashdisk* yang berisi video tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket, serta latihan soal yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.
2. *CD/flashdisk* yang dihasilkan juga diunggah ke akun *youtube* yang sudah disertakan link untuk mengerjakan latihan soal, sehingga peserta didik dapat dengan mudah untuk mengakses ke latihan soal.
3. Bentuk soal berupa pilihan ganda yang dirancang dengan kisi-kisi yang telah ditetapkan. Kisi-kisi tersebut berpedoman pada indikator berpikir kritis pada materi permainan bola basket.
4. Latihan soal yang diberikan sejumlah 16 (enam belas) soal yang terdiri dari 8 (delapan) soal dari materi pola penyerangan dan 8 (delapan) soal dari materi pola pertahanan dalam permainan bola basket.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan model pembelajaran berbasis masalah yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik.

Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP pada materi permainan bola basket.

2. Bagi Pendidik.

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi pedoman pendidik dalam memperbaiki proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP pada mata pelajaran penjasorkes, terutama materi bola basket.

3. Bagi Peneliti.

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan peneliti tentang pengembangan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

4. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran penjasorkes.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran penjasorkes pada materi permainan bola basket.

2. Instrumen tes kemampuan berpikir kritis pada materi bola basket dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.
3. Peserta didik SMP terlatih dengan bentuk soal yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad 21.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bolabasket SMP

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam interaksinya tersebut banyak sekali faktor yang memengaruhi, baik faktor internal (dalam diri), maupun faktor eksternal (lingkungan) Rosdiani (2012: 87). Pengertian pembelajaran juga disampaikan oleh Briggs dalam Rifa'i (2011:191) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa untuk mempengaruhi pola pikir sehingga dapat memperoleh kemudahan bagi peserta didik tersebut. Winataputra (2008:18) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi dengan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat Hamalik (2013: 57) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat Komara (2014: 29) adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Terdapat faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.

Pembelajaran juga dapat diartikan suatu usaha manusia untuk menjadi manusia yang berpengalaman. Pengalaman yang terjadi berulang kali akan melahirkan pengetahuan. Berdasarkan pendapat Rosdiani (2013:94) bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi tradisional yang bersifat timbal balik, antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Senada dengan itu Rusman (2015:21) juga berpendapat bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Jadi, pengertian pembelajaran adalah seperangkat kegiatan yang dilakukan oleh guru dimana proses belajar mengajar guru sebagai fasilitator, serta motivator, peserta didik sebagai *audience*, dan materi sebagai media dengan tujuan untuk mempermudah dan untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diinginkan.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Meager (Sumiati dan Asra, 2009: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa. Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sanjaya (2010: 205) menjelaskan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang sesuai dengan standar isi kurikulum yang berlaku. Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan pembelajaran juga

harus memenuhi syarat-syarat tertentu, yaitu: spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam); dan operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi.

Dalam tataran praktis, Sagala (2003: 167) memaparkan tujuan pembelajaran hendaknya memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: spesifik atau khusus, operasional, dan dapat diukur. Dengan demikian, maka rumusan tujuan pembelajaran yang disusun guru hendaknya tepat, spesifik operasional, lengkap, dapat diukur, dan sistematis. Sedangkan menurut Sanjaya (2007: 84) tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran yakni tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan prosedur pendidikan yakni mengacu pada kompetensi dasar dan kompetensi isi, juga mengacu pada indikator, sehingga nantinya diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang telah dituangkan pada kompetensi serta indikator, tujuan pembelajaran juga harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, seperti yang berlaku saat ini adalah K13 atau kurikulum 2013.

Bola basket merupakan olahraga permainan bola besar dan dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain, tujuannya adalah untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola kebasket lawan dan mencegah lawan untuk mendapat nilai (Muhajir, 2007:11). Sedangkan menurut Kosasih (2008: 2) bolabasket adalah permainan

yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dan kesigapan (keseluruhan gerak tubuh) dalam waktu yang tepat. Dalam melatih kita harus terus-menerus menekankan prinsip melakukan semua gerakan dengan benar, dengan cepat, dan disaat yang tepat. Semua ini harus dilakukan saat mengembangkan serta melatih skill individu pemain, fisik emosi dan team balance, baik dalam posisi *defence* maupun *offence*.

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa permainan bola basket merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh 5 orang dalam setiap timnya, permainan bola basket dilakukan dengan menggiring bola kerah lawan dan memasukkannya kedalam ring, untuk mencetak skor sebanyak-banyaknya, menggiring bola dapat dilakukan dengan *mendribble*, maupuan dengan teknik lainnya seperti memantulkan bola maupaun melempar bola.

Wissel (1996: 9) memaparkan teknik dasar dalam bermain bola basket mencakup gerakan kaki (*footwork*), menembak bola kedalam keranjang (*shooting*), melempar (*passing*) dan menangkap, menggiring (*dribbling*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan. Teknik dasar keterampilan bermain bola basket dapat dilihat sebagai berikut:

a. *Dribble* (menggiring).

Menurut Oliver (2007:49) *dribble* adalah salah satu dasar bola basket hal yang pertama diperkenalkan oleh pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. Seorang pemula pertama kali yang harus diajarkan adalah *mendribble* bola. Kebanyakan dalam permainan bola basket teknik *dribble* bola paling banyak digunakan karena dengan *mendribble* bola akan memudahkan untuk menyerang pertahanan lawan.

Selanjutnya, Vic Ambler (1990:10) *dribble* dalam bola basket adalah membawa bola dengan cara memantul-mantulkannya. Sedangkan menurut Wissel (1996: 95) *dribble* adalah salah satu cara membawa bola. Agar tetap menguasai bola sambil bergerak, anda harus memantulkannya pada lantai. Cara melakukan:1) Perkenaan bola saat menggiring pada telapak tangan, telapak tangan berada di atas bola. 2) Posisi kaki saat menggiring lutut agak sedikit ditekuk. 3) Posisi badan agak condong kedepan sehingga berat badan tertumpu pada kedua kaki.

Dari pengertian para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *dribble* merupakan gerakan memantul-mantulkan bola kelantai, gerakan dilakukan dengan menggunakan satu tangan, posisi badan sedikit condong, dan posisi kaki sejajar dengan bahu atau posisi kuda-kuda.

b. *Passing* (mengoper)

Passing adalah mengoper bola, dalam permainan bola basket dikenal berbagai macam jenis passing yaitu operan dada, operan pantul, operan pantul, operan *baseball*, operan atas kepala, operan serahan, operan melambung, dan operan belakang tubuh. Lempar tangkap didalam permainan bola basket mempunyai tujuan yang sangat penting yaitu mendekatkan bola ke ring.

Passing adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentuan tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka (Oliver,2007:35). Menurut Wissel (1996: 71) operan yang taktis tepat waktunya dan akurat menciptakan peluang skor bagi tim. *Passing* lebih cepat memindahkan bola daripada *dribbling*. Perpindahan bola menyebabkan lawan tidak sempat bertahan atau memperketat penjagaan. Teknik dasar mengoper (*passing*) dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut: 1) Mengoper bola setinggi dada

(*Chest pass*) Menurut Wissel (1996: 72) operan dada (*Chest Pass*) adalah operan yang paling umum dalam permainan bola basket karena dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dari setiap posisi di atas lantai. Operan ini digunakan untuk jarak pendek dengan jarak 5 sampai 7 meter. Dengan operan ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan didalam mengoper bola. Cara melakukannya yaitu siku dibengkokkan ke samping sehingga bola di depan dada. Kemudian, posisi kaki sejajar atau kuda-kuda selebar bahu dengan lutut ditekuk, lalu posisi badan condong kedepan dan jaga keseimbangan, dan bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dengan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan.

Dari pengertian para ahli diatas maka dapat disimpulkan *chest pass* dilakukan menggunakan kedua tangan, operan dilakukan didepan dada dan diarahkan ke teman satu team, akhir gerakan ketika bola lepas dari tangan, posisi kedua telapak tangan menghadap keluar.

c. Mengoper bola dari atas kepala (*Overhead pass*)

Operan ini terjadi dilakukan oleh pemain-pemain yang mempunyai tubuh lebih tinggi dari pada lawannya sehingga melampaui daya raih lawan. Cara melakukan: a) Posisi bola berada diatas dahi dengantangan agak siku agak ditekuk, b) Bola dilempar dengan dengan lekukan pergelangan tangan dengan arah bola agak ke bawah disertai dengan meluruskan tangan, c) Posisi kaki berdiri tegak tetapi tidak kaku.

Dari penertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *overhead pass* dilakukan dengan bola dipegang dengan menggunakan kedua tangan, dan operan

dilakukan dari atas kepala, ketika mengoper bola posisi kaki melangkah kedepan guna untuk menahan badan agar tidak terjatuh kedepan.

d. Mengoper bola pantulan (*Bounce pass*)

Operan ini digunakan untuk menerobos lawan dengan cara bola dipantul di samping kanan atau kiri lawan. Operan ini hampir sama dengan operan chest pass hanya saja operan ini dipantulkan terlebih dahulu. Cara melakukan: a) Pelaksanakan hampir sama dengan operan dada. b) Bola dilepas atau didorong dengan tolakkan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan, c) Bila berhadapan dengan lawan bola diarahkan ke samping bawah lawan kanan atau kiri.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan *bounce pass* dilakukan dengan menggunakan kedua tangan, cara mengopernya dengan bola dipantulkan kelantai, ketika bola lepas dari kedua tangan posisi kedua tangan menghadap keluar.

e. *Shooting* (menembak)

Teknik ini adalah teknik yang paling banyak dipakai untuk menciptakan goal. Angka tercipta apabila bola masuk kedalam keranjang. Kemenangan suatu tim ditentukan oleh ketepatan menembak. Untuk itu keterampilan menembak memang sangat penting kuasai oleh para pemain dari suatu tim untuk memperoleh kemenangan. Menembak dalam permainan bola basket adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh hasil kecepatan (*accuracy*), yaitu dalam hal ini masuknya bola dalam keranjang. Di dalam melakukan tembakan, poin yang diperoleh berbeda-beda tergantung posisi pada saat kita melakukan tembakan, misalnya: tembakan dilakukan dari dalam lingkaran, maka nilai yang didapat pun

2 poin, namun jika dilakukan di luar lingkaran maka nilai yang diperoleh adalah 3 poin.

Teknik dasar menembak (*shooting*) dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut: 1) Tembakan satu tangan (*one hand shoot*) Tembakan dengan satu ini paling digunakan untuk menembak, baik dalam mencetak 2 poin atau 3 poin. Didalam tembakan satu tangan hal yang terpenting menggunakan tangan terkuat. Cara melakukan: a) Pegang bola dengan tangan terkuat sebagai pendorong bola dan tangan satunya sebagai mengontrol arah bola dengan posisi tangan ditekuk, b) Posisi bola berada di depan dahi, c) Posisi badan tegak, kaki lutut agak sedikit ditekuk, d) Pandangan konsentrasi penuh pada arah sasaran, e) Pada saat melepas bola menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *shooting* biasanya dilakukan dengan menggunakan satu tangan, dengan ketepatan, kecepatan agar tembakan yang dilakukan pasti masuk ke ring untuk mencetak skor sebanyak-banyaknya.

f. Tembakan menggunakan dua tangan

Tembakan ini sering dilakukan dengan jarak yang cukup jauh, misalnya: melakukan tembakan 3 poin tidak kuat menggunakan satu tangan bisa menggunakan dua tangan, tidak menutup kemungkinan menembak jarak dekat menggunakan dua tangan. Cara melakukan a) Pegang bola dengan kedua tangan dengan posisi tangan ditekuk, b) Posisi bola berada di depan dahi, c) Posisi badan tegak, kaki lutut agak sedikit ditekuk, d) Pandangan konsentrasi penuh pada arah sasaran, e) Pada saat melepas bola menggunakan jari-jari dan pergelangan tangan.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan tembakan menggunakan dua tangan dilakukan dengan posisi kedua tangan memegang bola lurus diarahkan kedalam ring untuk mencetak skor, tembakan kedua tangan sering kali digunakan ketika melakukan tembakan 3 poin atau tembakan jarak jauh.

g. Tembakan *lay-up*

Tembakan *lay-up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat dengan keranjang basket, sehingga seolah-olah bola diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah (Ahmadi, 2007:19). Cara melakukan: a) Bola dipegang dengan posisi badan melayang, b) Saat melangkah, langkah pertama haruslah panjang guna mendapat jarak sejauh mungkin dan langkah kedua untuk mendapatkan awalan tolakan agar melompat setinggi-tingginya, c) Saat melepas bola haruslah menggunakan kekuatan kecil.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan gerakan lay-up merupakan gerakan yang dilakukan dengan melayang menggunakan kedua kaki untuk memasukkan bola kedalam ring dengan jarak dekat. *Gerakan lay-up* dilakukan dengan awalan langkah panjang diikuti langkah kecil atau pendek ketika mendekati ring.

h. Teknik bertumpu satu kaki (*pivot*)

Menurut Ahmadi (2007:21) *pivot* adalah menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lainnya tetap ditempat sebagai poros. Teknik dasar ini berguna untuk melindungi bola dari lawan yang merebut bola, kemudian bola di oper kepada rekan tim. Sedangkan menurut Muhajir (2004: 45), gerakan *pivot* ialah berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki (kaki poros) pada saat pemain tersebut menguasai bola. Gerakan pivot berguna untuk

melindungi bola dari perebutan pemain lawan, untuk kemudian bola tersebut dioperkan kepada lawannya untuk mengadakan tembakan.

Cara melakukannya yaitu, bila mendapat bola dengan posisi sejajar, boleh melangkah ke segala arah dengan salah satu kaki sedangkan kaki yang satu tetap kontak dengan lantai sebagai poros. Kemudian, bila mendapat bola saat posisi berlari dan berhenti dalam posisi kaki tidak sejajar maka yang menjadi poros adalah kaki belakang. Dengan demikian, maka gerakan *pivot* merupakan gerakan yang dilakukan dengan salah satu kaki melangkah tetapi kaki satunya tetap berporos pada lantai agar badan tetap seimbang, dan kaki ayun dapat digerakkan ke segala untuk mengumpan bola kepada teman satu tim.

Pembelajaran bolabasket pada jenjang SMP yang menjadi fokus peneliti yakni taktik dan strategi dalam permainan bola basket. Pada dasarnya untuk melakukan penyerangan dalam permainan bola basket teknik dasar sangatlah penting untuk dikuasai, dibawah ini dijelaskan beberapa teknik menyerang permainan bola basket antara lain *Passing* dan *Dribbling*. *Passing* adalah salah satu teknik bermain bola basket yang sangat penting sehingga semua pemain wajib menguasainya, dalam situasi *fastbreak*, *second break*, *early offense* ataupun *set play* untuk mencetak angka. Dalam buku Mick Donovan yang dikutip oleh Sulaiman & Fajrin (2018: 69) terdapat empat teknik dasar passing: *Chest pass*, *Bounce pass*, *Overhead pass*, dan *Javelin pass*. Semua teknik passing dapat digunakan dalam berbagai situasi saat pertandingan.

Permainan bola basket menurut Krause dalam Sulaiman & Fajrin (2018: 70) menjelaskan dalam permainan bola basket, pemain harus melakukan dribbling bola pertama yaitu dengan melebarkan siku dan melenturkan pergelangan tangan

dan jari, menggiring bola menggunakan pergelangan dan sedikit gerakan lengan ke bawah. Menurut Bach dalam Sulaiman & Fajrin (2018: 70) menjelaskan Sebuah Serangan yang sukses bukan hanya membutuhkan teknik yang baik, tetapi juga taktik yang baik.

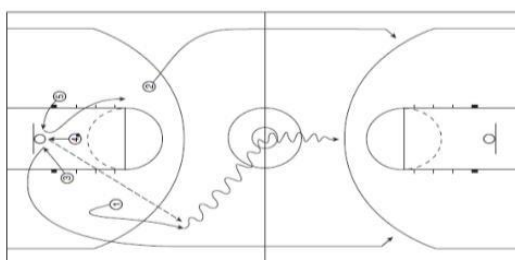
Dari pendapat para ahli diatas, maka dapat dipahami bahwa penyerangan dalam permainan bola basket yaitu taktik yang disusun untuk menerobos pertahanan lawan, dapat dilakukan dengan teknik dasar bola basket yakni *passing* maupun *dribble*, dengan cara mengarahkan bola kearah lawan untuk menerobos pertahanan lawan dan memasukkan bola ke ring untuk mencetak skor sebanyak-banyaknya. Penyerangan menurut Donovan (2010:7) Dimulai dengan *defensife rebound* oleh pemain yang segera *passing* atau *dribbling* melewati menuju garis tengah ke rekan tim menunggu didepan, yang menuju kebasket sebelum lawan bisa bereaksi. Pada saat sebuah tim dapat menguasai bola setelah usaha penyerangan lawan, baik akibat bola masuk, *defensive rebound*, ataupun *stealing* atau *intercept*, maka pada saat itulah terjadi transisi dari *defense* ke *offense*. Pada masa transisi itulah yang harus digunakan oleh tim yang menguasai bola menggunakan keuntungan untuk membuat angka. Dalam membuat angka tersebut harus melakukan serangan yang cepat dan dinamis yaitu *fasbreak*.

Jadi, dapat dipahami bahwa *defensife rebound* merupakan keadaan ketika tim lawan belum memposisikan diri, kemudian sebisamungkin pemegang bola membawa bola hingga melewati garis tengah untuk sesegera mungkin dioper ke tim yang menunggu didepan ring.

Fastbreak. Serangan cepat agresif yang mendorong bola melewati garis tengah terus menerus terlihat untuk membuat keuntungan ketika tim anda

melebihi jumlah oposisi, Anda akan memberikan tim banyak peluang mencetak angka dari fastbreak yang baik, bagaimana anda dapat membuat sebagian dari beberapa situasi *fastbreak* melawan pertahanan yang berbeda. Seperti dijelaskan oleh Bach dalam Sulaiman & Fajrin (2018: 70) Kesempatan *fastbreak* sering terjadi melalui lay up atau tembakan jarak dekat lainnya.

Hal tersebut senada dengan pendapat Sulaiman (2010:104) menjelaskan *Fastbreak* adalah bentuk serangan cepat dimana *finishingnya* tidak ada yang menjaga atau ada yang sudah sempat menjaga tetapi belum sempat mengatur penjagaan sebagaimana mestinya. Hal ini dikarenakan *fastbreak* merupakan suatu sistem dalam melakukan penyerangan ke daerah lawan dengan efisien dan efektif dalam mencetak angka dan skor, serta pemain jadi lebih variatif dengan pola penyerangan yang cepat, membutuhkan kejelian dan kemampuan membaca situasi permainan yang sedang berlangsung selain itu pola penyerangan *fastbreak* dapat membuat hilangnya konsentrasi permainan lawan.



Gambar 1. Proses *Fastbreak*

Sumber: Sulaiman, Iman & Fajrin, A, R. (2018: 72)

Fasbreak adalah suatu serangan dimana dimulai dari didapatkannya *steal* atau *rebound*. Dalam melakukan *fastbreak* ada beberapa elemen dasar dalam yang harus diajarkan agar memberikan penekanan pada lawan untuk melakukan

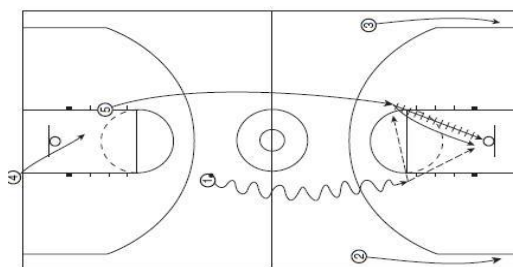
deffense yang baik dan bias mendapatkan bola *rebound*, *intercept* dan *steeling* pada saat lawan melakukan *offense*, Lawrence dan Hsieh dalam Sulaiman & Fajrin (2018). Maka dari itu, *fastbreak* merupakan gerakan yang dilakukan dengan sangat cepat sehingga dapat mengecoh konsentrasi lawan, gerakan dapat dilakukan dengan *passing* sehingga dapat melewati garis tengah untuk segera dioper ke rekan satu team, untuk segera shooting atau memasukkan bola kedalam ring untuk mencetak skor.

Secondbreak. Second break merupakan serangan yang merupakan lanjutan dari *fastbreak*, dimana sudah sebagian penjaga kembali tapi belum terkoordinir dengan baik pertahananya. Ketika serangan *fasbreak* tidak memungkinkan lakukanlah *second break*. Dengan serangan *second break* ini dapat membantu dalam terciptanya transisi basket yang cepat, sebelum pertahanan lawan terbentuk. *Second break* yang bagus juga dapat menjalankan serangan setengah lapangan, Gandolfi dalam Sulaiman & Fajrin (2018)

Pada umumnya *second break* dilakukan setelah *fase* pertama gagal yaitu *fastbreak*, gerakan ini dilakukan secara beraturan. *Second break* membutuhkan *offensive* yang yang agresif agar menghasilkan penyerangan yang sempurna yang tidak dapat diatasi lawan. *Second break* memiliki kelemahan yaitu kemungkinan besar terjadinya *trun over*, pada saat kecepatan permainan tinggi pemain akan mengalami kehilangan *control* bola yang saat itu pula akan terjadinya *turn over* yang mengakibatkan *second break* gagal. Semua pemain lain harus berlari lebar kedepan dan memotong ke arah basket. Dalam peyerangan *second break* ini semua pemain bisa melakukan improvisasi sebaik mungkin tetapi masih sesuai

prosedur yang diberikan kepada pelatih agar menciptakan permainan yang cepat dengan kemungkinan untuk membuat angka.

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran bolabasket peserta didik SMP yakni seperangkat kegiatan yang dilakukan oleh guru penjasorkes sebagai fasilitator, serta motivator, peserta didik sebagai *audience*, dan materi bola basket sebagai media dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.



Gambar 2. Proses *Secondbreak*

Sumber: Sulaiman, Iman & Fajrin, A, R. (2018: 73)

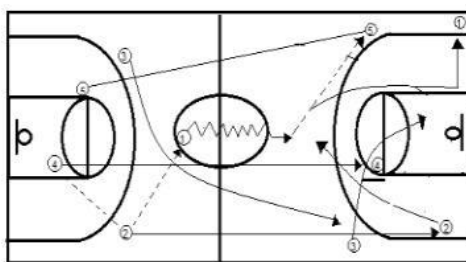
Jadi, *secondbreak* merupakan serangan lanjutan dari *fastbreak* dimana biasanya pemain lawan sudah kembali tapi belum kondusif atau teratur dengan baik *defensenya*, dan saat itu pemegang bola dapat langsung melakukan serangan ke lawan dengan sesegera mongoper bola terhadap rekan satu team untuk segera melakukan *shoot*.

Pola penyerangan *early offense* ini digunakan apabila *fastbreak* dan *secondbreak* yang telah direncanakan gagal dan saat itulah pemain melakukan atau mengeluarkan serangan *early offense* untuk berusaha membuat angka. Keuntungan dari gerakan ini adalah bola dengan cepat kembali ke lapangan untuk melakukan *offense* sebelum ada pertahanan yang dilakukan oleh lawan dengan

baik. *Dalam* melakukan early offense dibutuhkan waktu 8-16 detik diman lawan belum berada pada posisi masing-masing Sulaiman & Fajrin (2018: 15).

Early Offense terdiri dari beberapa *Pase* yaitu: 1) *Early Push* 2) *Continuous Offensive Flow* 3) *Continuity*. Holongbala dan Sulaiman (2010:87). Kelanjutan dari *early offense* mencegah atau menghindari rencana pertahanan dengan memberi tenaga pada pertahanan untuk reaksi daripada aksi yang cepat. Ketika *offense* mempunyai kemampuan untuk meyerang dalam 2-3 detik, biasanya pertahanan terbagi menjadi 1-1 berubah menjadi kesempatan mencetak angka. *Offense* sebelum pertahanan terbentuk dapat menyebabkan pemain menjadi sama dapat juga bertahan *mismatchis* (tinggi dan kecil).

Early offense tergantung kecepatan, jalur yang luas, *passing* bawah, dan *passing-passing* yang menguntungkan sebelum perthanan kembali ke depan. Jalur-jalur yang ada adalah ke *wings* (sayap), tengah sebagai *trailer* dan tekan kedalam.



Gambar 3. Pergerakan Pemain Melakukan *Early Offense*

Sumber: Sulaiman, Iman & Fajrin, A, R. (2018: 74)

Jadi, *early offense* adalah bentuk serangan yang cepat dan tidak terpaku *Early offense* merupakan gerakan lanjutan dari *fastbreak* dan *secondbreak*. Dalam

melakukan penyerangan baik itu *fastbreak* dan *second break*, *early offense* pun sangat membutuhkan kondisi fisik yang baik.

Pola pertahanan dalam bolabasket. Bertahan dan menyerang merupakan bagian dari setiap cabang olahraga permainan yang menggunakan bola besar atau kecil. Dalam permainan bola basket di kenal dengan orientasi bertahan sama dengan juara. Biasanya tim dengan orientasi bertahan memenangkan kejuaraan karena mampu membaca beberapa peluang mencetak angka yang diperoleh lawannya selama pertandingan.

Pertahanan satu lawan satu. Jenis pertahanan ini mengharuskan setiap pemain bertahan menjaga atau menempel satu pemain penyerang. Dalam pertahanan satu lawan satu, kelima pemain bertahan harus berusaha melindungi ring basket mereka sepanjang pertandingan Robbani, A, K. dkk. (2017: 95). Untuk memulai system pertahanan ini pemain bertahan harus menerapkan *attacking defense* kepada pemain yang menguasai bola, dengan mempersulit pemain penyerang melakukan *dribbling*, *passing*, ataupun melakukan *shooting*. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan, tanggung jawab utama pemain bertahan adalah tidak membiarkan pemain penyerang melakukan *dribble-drive* menuju ke *ring* basket atau melakukan *jump shoot* secara terbuka, dan biasanya dalam pertahanan satu lawan satu para pemain bertahan disesuaikan dengan para penyerang berdasarkan, kecepatan, posisi, tinggi badan, dan kemampuan.

Pertahanan Zona. Jenis pertahanan ini mengharuskan setiap pemain mendapat tugas untuk mempertahankan daerah tertentu di dalam lingkungan lapangan pertahanannya. Tanggung jawab utama dari pemain bertahan zona adalah mencegah lawan mencetak angka dari areanya Robbani, A, K. dkk. (2017: 95).

Jenis-jenis sistem pertahanan zona beserta kekuatan dan kelemahannya yakni: Jenis pertahanan zona 2-1-2; Jenis pertahanan zona 2-3; Jenis pertahanan zona 3-2; Jenis pertahanan zona 1-2-2; Jenis pertahanan zona 1-3-1, dan; Jenis pertahanan zona 2-2-1.

Pertahanan Zona 2-1-2. Jenis pertahanan ini sangat kuat di daerah *pivot* dan di daerah *rebound*, tetapi lemah di daerah samping sisi-sisi *forwards*. Dengan meletakkan 2 pemain di dekat ring basket, pada sistem pertahanan ini sangatlah cocok untuk melawan tim yang memiliki big man yang kuat. Ketika pemain big man dari tim penyerang mendapatkan bola di daerah 3 detik maka dengan sigap pemain yang dekat dengan ring dapat menutup pergerakan dari pemain tersebut. Kemudian apabila pemain penyerang ada yang melakukan shooting dari *outside* dan gagal, maka kedua pemain bertahan yang berada di bawah dapat melakukan *rebound*. Jenis pertahanan zona 2-3 Pertahanan ini sangat kuat di daerah kedua sudut garis akhir dan di daerah di bawah basket serta kekuatan *rebound* besar. Kelemahannya terletak di daerah post dekat (*high post*) dan di daerah *forwards*. Biasanya pada sistem pertahanan ini cenderung musuh. Dengan demikian, pertahanan zona ini dapat dilakukan ketika kita melawat tim yang kuat, dengan banyaknya formasi dari pertahanan zona sehingga lawan tidak akan mudah membaca gerakan yang akan dilakukan atau posisi ini akan dengan mudah menghalang-halangi lawan untuk semakin mendekati ring.

Pertahanan Kombinasi. Robbani, A, K. dkk. (2017: 95) berpendapat unsur-unsur pertahanan satu lawan satu dan pertahanan zona bisa digabungkan untuk menciptakan sebuah pertahanan yang disebut pertahanan kombinasi. Pertahanan kombinasi yang paling umum adalah *box and one* dan *triangle and two*. *Box and*

one biasanya digunakan untuk menghadapi lawan yang mempunyai satu sasaran utama mencetak point. Empat pemain bertahan membentuk sebuah kotak atau persegi di tepi area 3 detik, sedangkan pemain bertahan kelima melakukan pertahanan satu lawan satu menghadapi pemain penyerang utama lawan.

Pada sistem pertahanan kombinasi *box and one* ini biasanya digunakan apabila ada pemain lawan yang sangat baik dalam mencetak point, sehingga harus ada satu pemain bertahan yang menjaga dan membayangi pemain tersebut kemana pun dia bergerak. Diharapkan dengan taktik ini tim lawan akan mengalami *score less* atau tidak mencetak angka dan tim bertahan dapat menyerang dengan baik dan mencetak point. Adapun jenis pertahanan kombinasi lainnya, yang dimana kali ini ada dua pemain yang akan dijaga satu lawan satu oleh pemain bertahan. Sistem pertahanan tersebut adalah *triangle and two*. *Triangle and two* biasanya digunakan untuk menghadapi lawan yang memiliki dua sasaran utama mencetak angka. Tiga pemain bertahan membentuk segitiga zona di dalam area tiga detik untuk melindungi ring basket, sedangkan dua pemain lain menempel dua sasaran utama pencetak angka lawan.

Seperti dengan sistem pertahanan *box and one*, dari ke lima pemain bertahan ada beberapa pemain yang melakukan sistem pertahanan zona dan ada yang melakukan pertahanan satu lawan satu. Tiga orang yang melakukan pertahanan zona membuat formasi segitiga di daerah tiga detik, dan dua pemain bertahan lainnya menerapkan pertahanan satu lawan satu kepada pemain penyerang yang dianggap berbahaya dan memiliki kemampuan mencetak angka yang baik. Tugas dari tiga penjaga itu adalah menjaga area mereka dan membantu bertahan ketika ada pemain penyerang yang memasuki area dengan membawa bola. Dengan

demikian, dapat dipahami bahwa pertahanan kombinasi ini dapat dilakukan untuk menghadapi team lawan yang pandai mencetak skor, atau cekatan dalam gerakan, dengan menggunakan pertahanan kombinasi maka akan membuat lawan semakin kesulitan untuk menembus daerah pertahanan.

Zone Press Defense. Prinsip paling mendasar dari sistem pertahanan ini adalah menaikan atau memperluas daerah pertahanan hingga setengah, tiga perempat, dan bahkan satu lapangan penuh. Tujuan utama pertahanan ini adalah untuk menghasilkan perpindahan bola akibat umpan yang buruk atau pelanggaran 8 detik, yang keduanya menghasilkan bola untuk tim bertahan. Untuk semua jenis pertahanan zona pada dasarnya dapat digunakan pada sistem pertahanan menekan ini prinsipnya adalah menaikan atau memperluas daerah pertahanan zona menjadi setengah, tiga perempat, dan bahkan satu lapangan Robbani, A, K., dkk. (2017: 96). Maka, dapat diketahui bahwa *zone press defense* ini merupakan suatu pertahanan dengan cara mempersempit daerah lawan, dengan cara kita memepet lawan, terus memasuki daerah lawan, sehingga lawan susah untuk bergerak mendekati ring, sehingga akan lawan tidak akan mudah mencetak skor.

2. Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

Berpikir kritis menurut Halpern (2014: 9) menyatakan bahwa berpikir kritis mengevaluasi proses pemikiran dan penalaran yang menuju pada sebuah keputusan. Menurut Rochaimah (dalam Hidayat: 2017) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan berpikir menggunakan penalaran, reflektif, bertanggung jawab, dan *expert* dalam berfikir atau ketrampilan siswa untuk memecahkan suatu masalah dengan mengembangkan potensi siswa. Pendapat berpikir kritis juga

disampaikan Epstein (2016: 1) berpendapat bahwa berpikir kritis juga dapat membantu seseorang individu untuk bertahan menghadapi dunia yang penuh dengan informasi yang mencoba mempengaruhi pikiran individu, kemampuan penalaran, yang membedakan manusia dengan binatang, binatang juga mempunyai insting sedangkan manusia menggunakan akal pikir dan penalaran. Hal serupa diungkapkan oleh Matthew (2014: 27) bahwa berpikir kritis yaitu menggabungkan perilaku menganalisis, mengevaluasi, membuat, mentransfer, dan merefleksi yang bertujuan untuk membuat keputusan menggunakan alasan, memecahkan masalah dan konsep utama.

Berpikir kritis adalah suatu kebiasaan menggali pengetahuan, berupa informasi, tanggung jawab, penikiran, mudah dan cepat menyesuaikan diri, berpikiran adil dalam evaluasi, jujur bijaksana dalam penilaian, tidak egois, mengikuti aturan, rajin dalam mencari informasi yang relevan, fokus dalam menyelidiki sesuatu. Jadi dapat juga dimaknai bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan berpikir dengan menggunakan penalaran, logika, serta dapat dipertanggung jawabkan. Berpikir kritis dapat dengan mudah mempermudah untuk mempermudah menyelesaikan masalah, serta dapat berlaku adil, bijaksana. Berpikir kritis juga berupa pemikiran yang luas akan sesuatu yang terjadi baik sekarang maupun yang akan datang, atau dapat dikatakan juga untuk menyelesaikan masalah dengan berpikir kritis.

Tujuan dari berpikir kritis adalah untuk mencoba mempertahankan posisi tujuan berpikir. Ini berarti bahwa individu harus mencoba untuk dapat mengetahui setiap prasangka yang dimiliki dan memungkinkan cara berpikir tentang argumen. Proses berpikir kritis menurut Fisher (2017: 7) ciri-ciri kemampuan berpikir kritis

antara lain: Mengenal masalah; Menemukan cara-cara yang dapat dipakai untuk menangani masalah-masalah; Mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan; Mengenal asumsi-asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan; Memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan khas; Menilai fakta dan mengevaluasi pertanyaan-pertanyaan; Menganalisis hubungan yang logis antar masalah; Menarik kesimpulan yang diperlukan; Menguji kesamaan argumen dan kesimpulan yang diambil; Menyusun kembali pola-pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih luas, dan; Membuat penilaian yang tepat tentang fenomena tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya berpikir kritis pada siswa SMP yaitu untuk menguji kemampuan suatu pendapat atau ide (Sapriya, 2015: 87). Dengan kata lain, pentingnya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik SMP yakni agar anak-anak memiliki kemampuan untuk melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Pertimbangan-pertimbangan itu biasanya didukung oleh kriteria yang dapat dipertanggung jawabkan. Menciptakan semangat dengan mendorong pernyataan yang bermutu dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Berpikir kritis melibatkan pemahaman mendalam tentang cara berpikir, individu berpikir mengenai suatu hal secara akurat atau tidak akurat menggunakan bukti-bukti yang relevan dengan masalah yang tidak relevan, berpikir kritis meliputi cara berpikir yang relevan dan mendalam merupakan contoh dari berpikir kritis dan berasal dari akar yang sama, dalam berpikir kritis membuat penilaian yang memenuhi kriteria yang seimbang.

Beberapa karakteristik penting dari kemampuan berpikir kritis dinyatakan oleh Gambrill and Gibbs (2009: 5) karakteristik berpikir kritis meliputi; berpikir

dengan tujuan, berpikir dengan mendengarkan saran dan dipandu oleh standar intelektual (relevansi, akurasi, presisi, kejelasan, kedalaman, dan kelulusan), mendukung pengembangan sifat cendikia pada pemikir dengan kerendahan hati, integritas, ketekunan, empati, dan disiplin diri, serta pemikir dapat mengidentifikasi unsur – unsur yang hadir dalam memikirkan masalah, sehingga pemikir membuat hubungan logis antara unsur-unsur dan masalah yang dihadapi. Selain hal tersebut pemikir mengambil langkah-langkah untuk menilai pemikirannya, menggunakan standar intelektual yang sesuai jika tidak menilai pemikiran, maka tidak berpikir kritis.

Karakteristik berpikir kritis juga diungkapkan oleh Lau (2011: 2) yaitu: memahami hubungan logis antara beberapa ide, merumuskan ide secara singkat dan tepat, mengidentifikasi, membangun, dan mengevaluasi argumen, mengevaluasi pro dan kontra suatu keputusan, mengevaluasi bukti suatu hipotesis, mendeteksi inkonsistensi dan kesalahan umum dalam penalaran, menganalisis masalah secara sistematis, mengidentifikasi relevansi dan pentingnya ide, memberikan alasan tentang suatu keyakinan dan nilai, merefleksi dan mengevaluasi kemampuan seseorang dalam berpikir. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat diketahui bahwa karakteristik berpikir kritis yaitu: Mengemukakan gagasan secara cepat dan tepat; Menggunakan pemikiran yang logis serta dinamis; Menyelesaikan permasalahan dengan penuh tanggung jawab, dan; Mengambil keputusan dengan tepat dan singkat.

Menurut Ennis dalam Muhfahroyin (2010: 860) terdapat dua belas indikator berpikir kritis yang dikelompokkan kedalam lima aspek, seperti pada tabel 3 berikut:

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Aspek	Indikator
1.	Memberikan penjelasan sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • memfokuskan pertanyaan. • menganalisis pertanyaan. • bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan.
2.	Membangun keterampilan dasar	<ul style="list-style-type: none"> • mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak. • mengobservasi dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
3.	Menyimpulkan	<ul style="list-style-type: none"> • mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi. • menginduksi dan mempertimbangkan induksi. • membuat dan menentukan hasil pertimbangan.
4.	Memberikan penjelasan lanjut	<ul style="list-style-type: none"> • mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi dalam tiga dimensi. • mengidentifikasi asumsi.
5.	Mengatur strategi dan taktik	<ul style="list-style-type: none"> • menentukan suatu tindakan. • berinteraksi dengan orang lain.

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik, Facione (2011:5) menjelaskan enam indikator kemampuan berpikir kritis yang terlibat dalam proses berpikir kritis, indikator tersebut yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa pentingnya membekali kemampuan berpikir kritis pada peserta didik SMP yakni agar anak-anak memiliki kemampuan untuk melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan secara cepat dan tepat, serta dapat mempertanggungjawabkan keputusan yang telah diambil.

3. Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Bolabasket untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

Untuk menyusun pembelajaran guru perlu mengetahui faktor-faktor guna menganalisis karakter peserta didik (Pribadi, 2011: 42) diantaranya: (1) karakter peserta didik secara umum, (2) kompetensi atau kemampua awalnya, (3) model belajar, dan (4) motivasi. Peserta didik SMP memiliki rerata umurnya berkisar 13-15 termasuk dalam masa remaja dan merupakan usia emas dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya. Gunarsa & Gunarsa, Mappiare dalam Putro (2017: 29) pada awal masa remaja terdapat ciri-ciri: (1) tidak stabil keadaannya lebih emosional, (2) masa yang kompleks, (3) tertarik pada lawan jenisnya, (4) mempunyai banyak masalah, (5) muncul perasaan kurang PD, (6) senang berimajinasi. Maka dari itu, pada rentang 36 umur tersebut akan menentukan baik dan buruknya perkembangan seorang anak karena pada masa awal remaja seseorang terdapat perubahan yang signifikan baik fisik maupun psikologinya.

Menurut Luella Cole (Febriana, 2014:41) perkembangan usia remaja adalah terjadinya pematangan kognitif yang diantaranya yaitu: (1) mulai butuh penjelasan rasional, (2) perlu bukti, (3) mempunyai minat terhadap lawan jenis, dan (4) mulai objektif. Profil remaja awal sesuai dengan teori kognitif Piaget yang disebut tahap operasional formal 11-15 tahun (Ahmad, et al, 2016: 74) yakni anak bisa berfikir abstrak pada kondisi yang menawarkan kesempatan nalar deduktif dan proporsional, dan; Anak mengerti kebutuhan yang rasional dari hasil berfikir proporsional. Dilihat distorsi kognisi Profil remaja awal menurut Abin Syamsudin (Husdarta & Saputra 2000: 60), yakni: Pertumbuhan yang terjadi relatif cepat; Keadaan tubuh yang terkadang tidak tepat (tinggi badan dan berat badan); Ciri-ciri sekunder mulai muncul pada tubuh; Gerakan terkesan kurang koordinasi, dan; Aktif berolahraga.

Model pembelajaran berbasis masalah pertama kali diterapkan di *Mc Master University School of Medicine* Kanada pada tahun 1969. Sejak itu, Model pembelajaran berbasis masalah menyebar ke seluruh dunia, khususnya dalam pendidikan kedokteran/keperawatan dan bidang-bidang ilmu lain seperti arsitektur, matematika, okupasi dan fisioterapi (Rianto, 2012: 284). Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction* (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan *inquiri* (Trianto, 2010: 91).

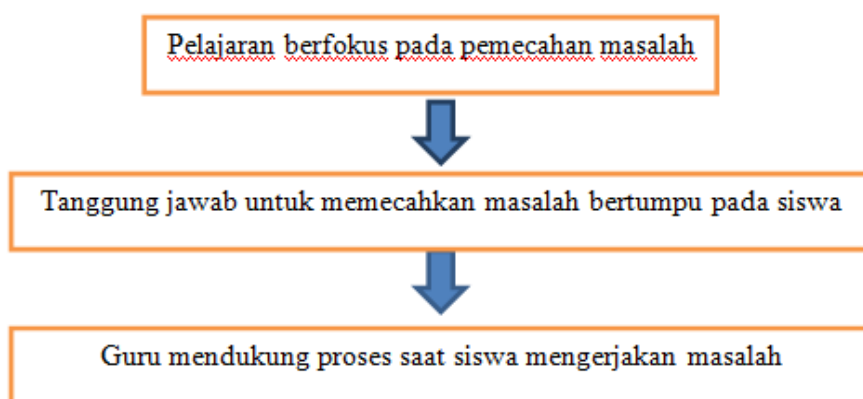
Model pembelajaran berbasis masalah adalah metode pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan yang nyata sehingga dari permasalahan tersebut siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya (Marsh, 2009: 211). Fathurrohman (2017: 112) mengemukakan model pembelajaran berbasis masalah ini adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru.

Shoimin (2014: 130) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Lebih lanjut menurut Shoimin (2014: 130) bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara stimulan strategi pemecahan masalah dan dasardasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan jenis model pembelajaran keilmuan (saintifik) yang lebih menekankan pada sisi kognitif siswa. Lebih lanjut disebutkan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu bentuk model pembelajaran yang didasarkan pada eksplorasi masalah, dimana siswa terlibat aktif untuk memecahkan masalah tersebut (Tung, 2017: 4). model pembelajaran berbasis masalah digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multi disipliner,

keterampilan dan disiplin *heuristic*, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kolaboratif, atau keterampilan kehidupan yang lebih luas (Rusman, 2013: 233)

Pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Hmelo-Silver, 2014: 235). Pelajaran dan pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga karakteristik yang digambarkan dalam Eggen & Kauchak (2012: 45) berikut ini:



Gambar 4. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

(Sumber: Eggen & Kauchak, 2012: 45)

Gambar 1 di atas menjelaskan, yakni: *Pertama*, pelajaran berawal dari masalah dan memecahkan masalah adalah fokus pelajarannya (Blumenfeld, et.al, 2016: 370). *Kedua*, siswa bertanggung jawab untuk menyusun strategi dan memecahkan masalah. *Ketiga*, guru menuntun upaya siswa dengan mengajukan pertanyaan dan memberi dukungan pengajaran lain saat siswa berusaha

memecahkan masalah. Karakteristik ini penting dan menuntut ketrampilan serta pertimbangan yang professional untuk memastikan kesuksesan pelajaran.

Hosnan (2014: 295) menyatakan model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan dalam Trianto, 2010: 92).

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Hosnan (2014: 295) menyatakan model pembelajaran berbasis masalah meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antardisiplin, penyelidikan autentik, kerja sama dan menghasilkan karya serta peragaan. Model pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, Savery (2006: 12) "*Problem Based Learning is an instructional (and curricular) learner-centered approach that empowers learners to conduct research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem*". Model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah.

Abidin (2014: 160) menyatakan model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah". model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dan digalakkan dengan kurikulum 2013, dimana siswa dituntut untuk bersikap kritis, bekerja sama, cermat dalam menyelesaikan masalah, termotivasi dan percaya diri dalam memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan matematika. Berdasarkan Arends, pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri, keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa

untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan dalam Trianto, 2009: 92). Arends (dalam Trianto, 2009:92-94) menyatakan pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian model pembelajaran berbasis masalah tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran PBL juga dapat menekankan keaktifan siswa. Karena dalam prosesnya, siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Siswa menerapkan sesuatu yang telah diketahuinya, menemukan sesuatu yang perlu diketahuinya, dan mempelajari cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan lewat berbagai sumber.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Rusman, 2014). Nurdyansyah & Fahyuni (2016: 86) menyatakan karakteristik pembelajaran berbasis masalah yaitu: Permasalahan menjadi *starting poin* dalam belajar; Permasalahan yang diangkat adalah yang ada

didunia nyata yang tidak tersruktur; Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*); Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemuddian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar; Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama; Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi informasi merupakan proses yang esensial dalam model pembelajaran berbasis masalah; Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif; Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan; Keterbukaan proses dalam model pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar, dan; PBM melibatkan evaluasi dan *review* siswa dan proses belajar.

Hosnan (2014: 392) adapun ciri-ciri model pembelajaran berbasis masalah adalah: Pengajuan pertanyaan atau masalah. Model pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman siswa; Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu. Walaupun model pembelajaran berbasis masalah ditujukan pada pada suatu bidang tertentu (sains, matematika, dan penelitian sosial), namun dalam pemecahan masalah-masalah aktual, siswa dapat diarahkan dalam penyelidikan berbagai bidang ilmu. Misalnya dengan mengaitkan matematika dengan ilmu ekonomi, matematika dengan biologi, dan sebagainya; Penyelidikan autentik. Model pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa melakukan penyelidikan untuk mencapai penyelesaian masalah yang bersifat nyata, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis

informasi, melaksanakan eksperimen, membuat kesimpulan, dan menggambarkan hasil karya; Menghasilkan karya-karya dan memamerkannya. Pada model pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah, siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya (penyelesaian) dan memamerkan hasil karyanya. Artinya hasil penyelesaian masalah siswa ditampilkan, dan; Kolaborasi. Tugas-tugas belajar harus diselesaikan bersama-sama antara siswa dengan siswa lainnya, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.

Gunarto (2013: 26) menjelaskan bahwa berbagai pengembang pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik yakni: Pengajuan pertanyaan atau masalah. Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu; Berfokus pada keterkaitan antardisiplin. Sebagai contoh, masalah populasi yang dimunculkan dalam pelajaran di Teluk Chesapeake mencakup berbagai subjek akademik dan terapan mata pelajaran seperti biologi, ekonomi, sosiologi, pariwisata dan pemerintahan; Penyelidikan autentik. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan; Menghasilkan produk dan memamerkannya. Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan; Kolaborasi. Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang

untuk berbagi inquiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

Karakteristik model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Sanjaya (2011: 214), terdapat tiga ciri utama yaitu: Model pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi model pembelajaran *problem based learning* terdapat sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. Model pembelajaran berbasis masalah tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui model pembelajaran berbasis masalah siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan; Aktivitas dalam pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Model pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, tanpa masalah maka tidak mungkin terdapat proses pembelajaran; Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan model ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan yang telah ditentukan sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Studi kasus model pembelajaran berbasis masalah, meliputi: 1) penyajian masalah; 2) menggerakkan inkuiri; 3) langkah-langkah PBM, yaitu analisis inisial, mengangkat isu-isu belajar; literasi kemandirian dan kolaborasi pemecahan

masalah, integrasi pengetahuan baru, penyajian solusi dan evaluasi. Alur proses Pembelajaran Berbasis Masalah pada *flowchart* berikut.



Gambar 5. Keberagaman Model Pembelajaran Berbasis Masalah

(Sumber: Nurdyansyah & Fahyuni, 2016 86)

Model pembelajaran berbasis masalah digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan: (1) penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multidisipliner; (2) penguasaan keterampilan proses dan disiplin heuristic; (3) belajar keterampilan pemecahan masalah; (4) belajar keterampilan kolaboratif; dan (5) belajar keterampilan kehidupan yang lebih luas.

Sintaks model pembelajaran berbasis masalah menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016: 88) sebagai berikut:

Tabel 2. Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah
3	Membimbing pengalaman individual/kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas, memotivasi terhadap pelajaran, dan menjelaskan apa yang diharapkan untuk dilakukan siswa. Guru memberikan penjelasan kepada mereka tentang proses dan prosedur pembelajaran ini secara terperinci yang meliputi.

- 1) Tujuan utama dari pembelajaran adalah tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi, akan tetapi lebih kepada belajar bagaimana menjadi pelajar yang mandiri dan percaya diri
- 2) Masalah atau pertanyaan yang diselidiki adalah masalah yang kompleks memiliki banyak penyelesaian dan sering kali saling bertentangan. Selama penyelidikan siswa akan didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- 3) Guru akan bertindak sebagai pembimbing yang menyediakan bantuan, sedangkan siswa berusaha untuk bekerja mandiri atau bersama temannya.

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Pembelajaran ini membutuhkan pengembangan keterampilan siswa. Oleh karena itu, mereka juga membutuhkan bantuan untuk merencanakan penyelidikan mereka dan tugas-tugas pelaporan, yang meliputi.

- 1) Kelompok belajar, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar. Pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan guru untuk proyek tertentu.
- 2) Perencanaan kooperatif, setelah siswa diorientasikan kepada situasi masalah dan telah membentuk kelompok belajar, guru dan siswa harus menyediakan

waktu yang cukup untuk menyediakan sub pokok bahasan yang spesifik, tugas-tugas penyelidikan dan jadwal waktu.

Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual/kelompok

Membimbing proses penyelidikan dapat dilakukan secara mandiri maupun kelompok. Teknik penyelidikannya meliputi.

1) Pengumpulan data dan eksperimen.

Pada tahap ini, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen yang sesungguhnya sampai mereka benar-benar memahami dimensi-dimensi situasi masalah. Tujuannya adalah agar siswa mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

2) Berhipotesis, menjelaskan, dan memberikan pemecahan.

Pada tahap ini, guru mendorong siswa untuk mengeluarkan semua ide dan menerima sepenuhnya ide tersebut. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa memikirkan kelayakan hipotesis dan pemecahan mereka serta tentang kualitas informasi yang telah mereka kumpulkan. Guru secara terus-menerus menunjang dan memodelkan pertukaran ide secara bebas dan mendorong mengkaji lebih dalam masalah tersebut jika dibutuhkan. Selain itu, guru juga membantu menyediakan bantuan yang dibutuhkan siswa.

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui hasil pemahaman dan penguasaan siswa terhadap masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka, di samping keterampilan penyelidikan dan keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Selama tahap ini, guru meminta siswa untuk melakukan membangun kembali pemikiran dan aktifitas mereka selama tahap-tahap pembelajaran yang telah dilewatinya.

Rusmono (2012: 81) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah melalui beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut.

Tabel 3. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1: Mengorganisasikan siswa kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan – tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri
Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas – tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Tahap 3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi atas permasalahan
Tahap 4: Mengembangkan dan Mepresentasikan hasil	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model, serta membantu mereka

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
karya serta pameran	berbagi karya mereka.
Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan

Trianto (2010: 98) berpendapat langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah yaitu: Orientasi siswa kepada masalah: guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih; Mengorganisasikan siswa untuk belajar: guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut; Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah; Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya; Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Kelebihan dari model pembelajaran berbasis masalah oleh Trianto (2010: 96-97) yaitu: Realistik dengan kehidupan siswa; Konsep sesuai dengan kebutuhan

siswa; Memupuk sifat *inquiry* siswa; Retensi konsep jadi kuat; Memupuk kemampuan *Problem Solving*. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran berbasis masalah, yakni: Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks; Sulitnya mencari problem yang relevan; Sering terjadi *miss-konsepsi*; Konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam penyelidikan.

Selanjutnya, Sanjaya, (2011: 220) menyatakan keunggulan dari model pembelajaran berbasis masalah yakni: Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran; Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan yang baru; Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa; Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata; Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga mendorong siswa untuk melakukan evaluasi diri terhadap hasil maupun proses belajarnya; Dapat memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja; Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa; Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru; Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata; Pemecahan masalah dapat

mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir. Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran berbasis masalah yaitu: Manakala siswa tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba; Membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, dan; Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Selain beberapa ahli diatas, Shoimin (2014: 132) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, model pembelajaran berbasis masalah juga memiliki kelemahan, yaitu: model pembelajaran berbasis masalah tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. Model pembelajaran berbasis masalah lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah; Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Dari uraian tentang kelebihan dan kekurangan di atas, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan siswa untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dituntut terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok. Selain itu, dengan melihat karakteristik serta keunggulan model pembelajaran berbasis masalah dari pendapat beberapa

ahli diatas, maka model ini sangatlah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran penjasorkes materi bolabasket untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik jenjang SMP.

4. Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

Karakteristik model pembelajaran berbasis masalah yakni: Permasalahan menjadi *starting poin* dalam belajar; Permasalahan yang diangkat adalah yang ada didunia nyata yang tidak tersruktur; Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*); Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar; Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama; Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi informasi merupakan proses yang esensial dalam model pembelajaran berbasis masalah; Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif; Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan; Keterbukaan proses dalam model pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar, dan; model pembelajaran melibatkan evaluasi dan *review* siswa dan proses belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Bola basket merupakan olahraga permainan bola besar dan dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas lima orang pemain, tujuannya adalah untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara

memasukkan bola kebasket lawan dan mencegah lawan untuk mendapat nilai (Muhajir, 2007:11). Sedangkan menurut Kosasih (2008: 2), bolabasket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dan kesigapan (keseluruhan gerak tubuh) dalam waktu yang tepat. Dalam melatih kita harus terus-menerus menekankan prinsip melakukan semua gerakan dengan benar, dengan cepat, dan disaat yang tepat. Semua ini harus dilakukan saat mengembangkan serta melatih skill individu pemain, fisik emosi dan team balance, baik dalam posisi *defence* maupun *offence*.

Berdasarkan uraian tentang karakteristik model pembelajaran berbasis masalah dan juga konsep dari materi bola basket untuk peserta didik jenjang SMP, maka model pembelajaran berbasis masalah sangatlah sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Materi bola basket dengan karakteristik permainan beregu/berkelompok yang setiap pemainnya dituntut agar mampu bekerjasama (kolaboratif), aktif, dan kreatif. Disamping itu, setiap pemain basket juga dituntut agar memiliki kemampuan untuk cepat dan tepat dalam mengambil keputusan dan mempertanggungjawabkan keputusan tersebut. Kondisi ini sangat sesuai dengan karakteristik model pembelajaran berbasis masalah yang membiasakan peserta didik untuk berlatih bekerjasama dalam kelompok, aktif, serta mampu memecahkan permasalahan di lingkungan sekitar.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas VII A SMPN 4 Kragilan Menggunakan Model *Problem Based Learning*.

Penelitian tersebut dilakukan oleh Sarifudin (2020). Ia melakukan penelitian tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik di SMPN 4 Kragilan dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran penjas, sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar peserta didik di sekolah tersebut. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model PBL, keaktifan peserta didik meningkat dan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar penjas materi atletik peserta didik kelas VII A SMPN 4 Kragilan. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran PBL untuk pembelajaran penjas. Selain itu, relevansinya juga terlihat dari subjek penelitian yang sama-sama merupakan peserta didik tingkat SMP. Hanya saja, dalam penelitian tersebut berupa penelitian tindakan kelas yang memfokuskan pada materi atletik, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu berupa penelitian pengembangan model pembelajaran tersebut pada materi permainan bola basket.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan *Dribble* Bola Basket.

Penelitian ini dilakukan oleh Pulung Riyanto dan Dilli Dwi Kuswoyo (2019). Latar belakang dari penelitian ini yaitu masih banyaknya guru penjasorkes yang masih mengadopsi model pembelajaran yang tidak sesuai, sehingga

kegiatan pembelajaran cenderung monoton, banyak peserta didik yang bosan, dan berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar mereka. Hasil dari penelitian ini yaitu meningkatnya kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket oleh peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran jigsaw. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penghitungan uji-t diperoleh nilai t-hitung sebesar 6,31. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran yang memfokuskan pada permainan bola basket. Hanya saja, dalam penelitian tersebut meneliti tentang pengaruh dari model pembelajaran jigsaw, sedangkan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pengembangan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

3. Pengembangan Model Pembelajaran Permainan untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket Di SMP.

Penelitian ini dilakukan oleh Dedi Wahyu Prasetyo dan Yustinus Sukarmin (2017). Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk menghasilkan model permainan untuk pembelajaran materi teknik dasar permainan bola basket di tingkat SMPN 4 Pandak. Hasil dari penelitian tersebut diperoleh model permainan teknik dasar bola basket di SMP yang berisikan 9 (sembilan) permainan. Model permainan tersebut disusun sangat sesuai dengan karakteristik serta pertumbuhan dan perkembangan usia anak SMP. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama melakukan penelitian pengembangan tentang model pembelajaran permainan bola basket untuk SMP. Hanya saja, perbedaannya terletak pada tujuan penelitian, dimana

pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan juga hasil belajar peserta didik, namun pada penelitian tersebut lebih memfokuskan untuk menghasilkan sebuah model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket.

4. Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pendidikan Jasmani.

Penelitian ini dilakukan oleh Mesa Rahmi Stephani (2017) yang dilatarbelakangi oleh perubahan kurikulum 2013 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, khususnya pada tingkat SMP dan SMA. Hal tersebut tentu menjadi tantangan tersendiri bagi mata pelajaran penjasorkes yang memiliki ciri pada aktivitas gerak dan dilaksanakan di luar kelas. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran penjasorkes dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis melalui proses pembelajaran berbasis masalah. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis masalah atau biasa disebut dengan model pembelajaran *problem based learning* pada pendidikan jasmani. Hanya saja, letak perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut lebih memfokuskan pada stimulasi untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sedangkan pada penelitian ini lebih pada pengembangan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, cakupan penelitian tersebut juga lebih luas yakni mencakup pendidikan jasmani secara keseluruhan. Berbeda dengan

penelitian ini yang hanya memfokuskan pada materi tentang permainan bola basket.

5. Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini dilakukan oleh Yunin Nurun Nafiah (2014). Latar belakang singkat dari penelitian tersebut yaitu masih adanya kesulitan yang dialami peserta didik SMK Islam Terpadu Smart Informatika Surakarta dalam pembelajaran praktik perbaikan dan *setting* ulang PC. Mereka masih sering ragu-ragu ketika menentukan perbaikan atas kerusakan PC yang disebabkan karena kesulitan mereka dalam mengidentifikasi kerusakan tersebut. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis dan juga hasil belajar peserta didik. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang model *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian tersebut fokus utamanya pada penerapan model pembelajaran, namun pada penelitian ini fokus utamanya pada pengembangannya. Selain itu, letak perbedaannya juga terlihat dari subjek penelitian. Pada penelitian tersebut subjek penelitiannya yaitu peserta didik SMK Islam Terpadu Smart Informatika Surakarta, sedangkan pada penelitian ini yaitu peserta didik di SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta.

C. Kerangka Pikir

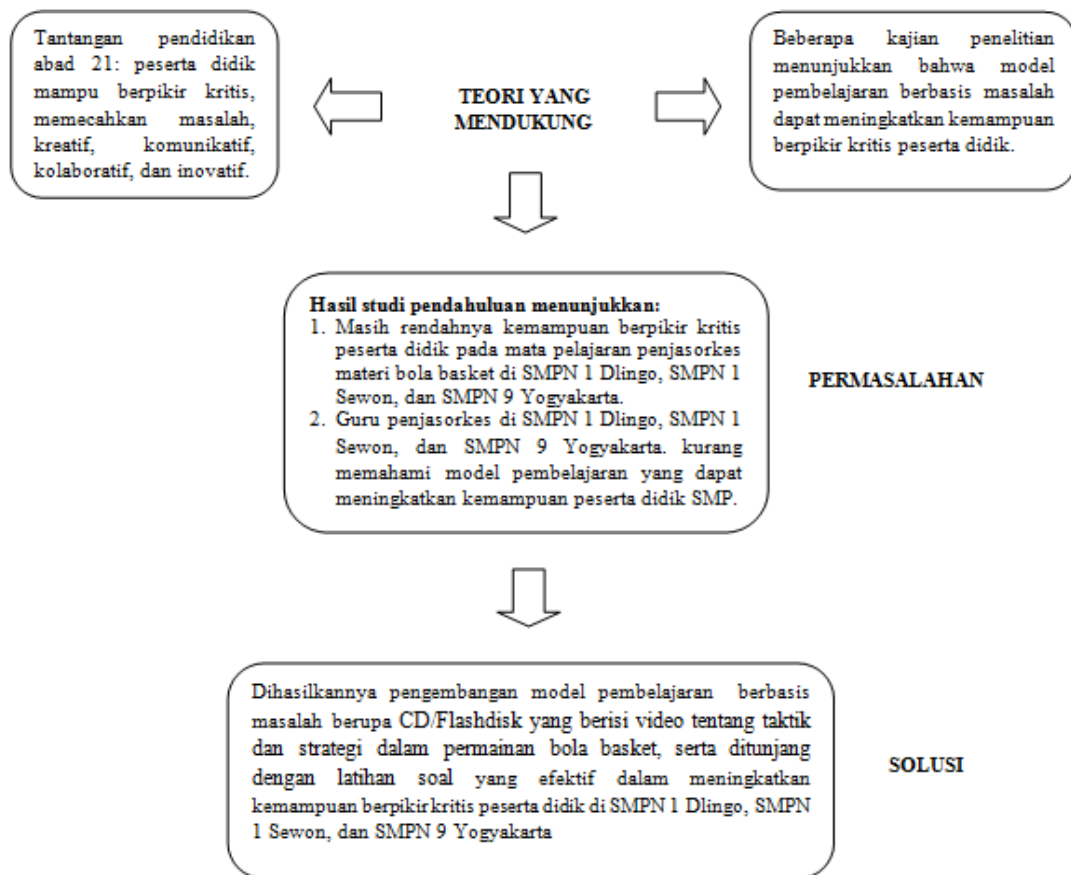
Secara umum, tantangan pendidikan pada abad 21 yaitu menuntut peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan juga kemampuan untuk menyelesaikan masalah kehidupan dengan baik. Agar dapat menjawab tantangan tersebut, tentu perlu adanya perbaikan baik dari segi kualitas pendidik hingga penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik di setiap jenjangnya.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 September 2020 di SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta menunjukkan bahwa guru penjasorkes di ketiga sekolah tersebut belum menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mereka. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru mengenai model pembelajaran tersebut. Dampaknya adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi bola basket di ketiga sekolah tersebut juga masih rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam aktivitas pembelajaran bola basket rata-rata disebabkan oleh guru yang cenderung mendominasi dan memegang kendali utama dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik hanya menerima dan mengikuti arahan dan perintah dari guru, sehingga ruang gerak peserta didik dalam mengembangkan potensinya masih sangat terbatas.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu adanya usaha untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan juga hasil belajar mereka. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan mengembangkan model pembelajaran yang digunakan. Menurut Permendikbud

Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses, salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk menunjang pengimplementasian Kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Beberapa hasil penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa penggunaan model konvensional kurang efektif dalam menumbuhkan ataupun meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik. Hal ini tentu juga berpengaruh pada hasil belajar mereka. Model pembelajaran berbasis masalah dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan dinilai dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, yakni berupa CD/Flashdisk yang berisi video tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket, serta latihan soal yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. CD/*flashdisk* yang dihasilkan juga diunggah ke akun *youtube* yang sudah disertakan link untuk mengerjakan latihan soal, sehingga peserta didik dapat dengan mudah untuk mengakses ke latihan soal. Bentuk soal berupa pilihan ganda yang dirancang dengan kisi-kisi yang telah ditetapkan. Kisi-kisi tersebut berpedoman pada indikator berpikir kritis pada materi permainan bola basket. Bentuk soal berupa pilihan ganda yang dirancang dengan kisi-kisi yang telah ditetapkan. Kisi-kisi tersebut berpedoman pada indikator berpikir kritis pada materi permainan bola basket. Harapan dari pengembangan ini yakni untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran penjasorkes, khususnya materi permainan bola basket di SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta. Berikut adalah bagan yang dapat menggambarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Bagan 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, pertanyaan penelitian yang diajukan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana konstruksi model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk peserta didik SMP yang telah dikembangkan?
2. Bagaimana respon peserta didik SMP atas konstruksi model pembelajaran yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana respon guru penjasorkes SMP terhadap produk yang dihasilkan dalam penelitian ini?

4. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam pemanfaatan model pembelajaran yang telah dikembangkan?
5. Apakah guru penjasorkes mengalami kesulitan dalam penggunaan pembelajaran yang telah dikembangkan?
6. Bagaimana kelayakan model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk peserta didik SMP yang telah dikembangkan?
7. Apakah kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP pada materi bola basket setelah dilakukan uji coba skala kecil?
8. Apakah kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP pada materi bola basket mengalami peningkatan setelah dilakukan uji coba skala besar?
9. Bagaimana efektifitas model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP?

BAB III

METODE PENELITIAN

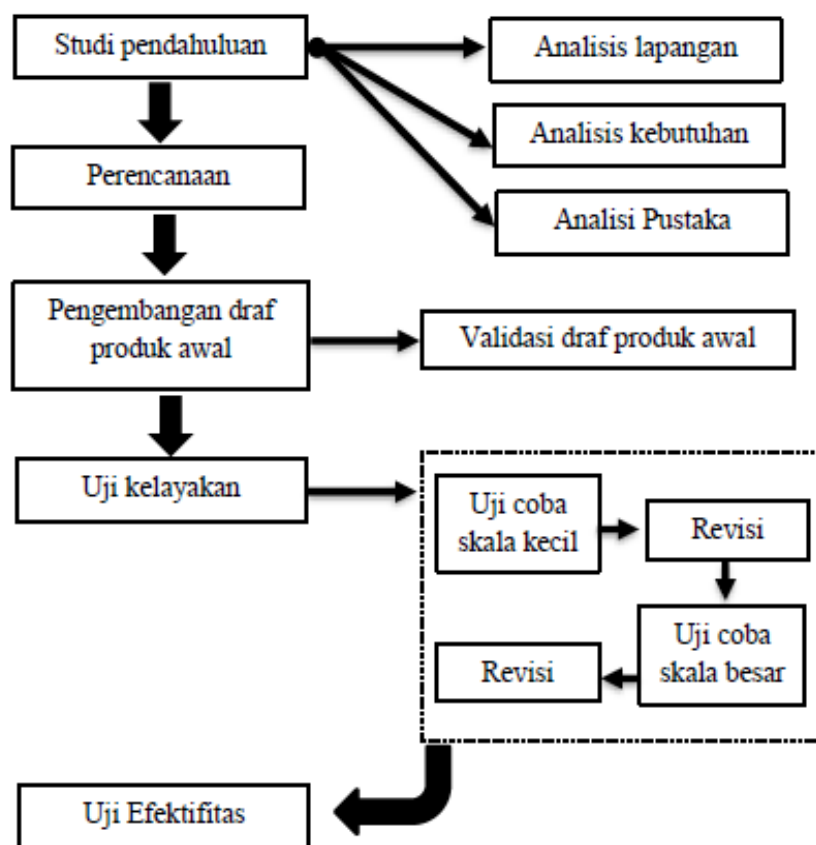
A. Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Jenis penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah CD/*flashdisk* yang berisi video taktik dan strategi penyerangan dan pertahanan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada materi bola basket di SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta. CD/*flashdisk* yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu mengacu pada model pengembangan Borg & Gall (1983). Jenis penelitian R&D menurut Borg & Gall (1983) merupakan sebuah proses untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan. Nana Syaodih Sukmadinata (2009) mendefinisikan R&D merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

B. Prosedur Pengembangan.

Dalam setiap penelitian pengembangan harus memilih dan menentukan langkah yang tepat agar penelitian yang dilakukan memiliki dasar atau landasan, yakni berdasarkan kondisi dan kendala yang ada di lapangan (Putra, 2011). Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu CD/*Flashdisk*

yang berisi video taktik dan strategi dalam permainan bola basket yang ditunjang dengan latihan soal yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada adaptasi model pengembangan Borg & Gall (1983), yaitu: 1) pengumpulan informasi; 2) perencanaan; 3) pengembangan produk awal; 4) uji coba awal; 5) revisi produk awal; 6) uji coba lapangan; 7) penyempurnaan produk operasional; 8) uji pelaksanaan lapangan; 9) penyempurnaan produk akhir, dan; 10) diseminasi. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya melalui 6 (enam) tahapan penelitian sebagai berikut.



Bagan 2. Adaptasi Prosedur Penelitian R&D Borg & Gall (1983).

Berdasarkan bagan diatas, berikut akan dijabarkan tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yakni:

1. Studi Pendahuluan

Borg & Gall (1983) menyebutkan bahwa pada tahap studi pendahuluan mencakup tiga aspek, yaitu analisis kebutuhan, analisis pustaka, penelitian skala kecil, dan persiapan membuat laporan terkini. Pengumpulan informasi pada penelitian ini dilakukan melalui studi pendahuluan mengenai pelaksanaan pembelajaran penjasorkes pada materi bola basket. Pengumpulan data dilakukan dengan:

- a. Analisis lapangan dilakukan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IX di SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta.
- b. Analisis kebutuhan menjadi dasar dari pengembangan model pembelajaran bola basket berbasis masalah yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.
- c. Analisis pustaka dilakukan untuk melakukan pengembangan model pembelajaran bola basket berbasis masalah dengan teori perkembangan anak SMP dan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan.

2. Perencanaan

Borg & Gall (1983) menerangkan bahwa pada tahap perencanaan, hal-hal yang harus dilakukan adalah mendefinisikan keterampilan yang harus dipelajari, merumuskan tujuan, menentukan urutan penelitian, dan uji coba kelayakan. Adapun tahap-tahap pengembangan model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP yaitu:

- a. Menyiapkan instrumen yang diperlukan berupa materi taktik dan strategi pola penyerangan dan pola pertahanan dalam permainan bola basket.
- b. Menentukan model pembelajaran yang digunakan.
- c. Membuat desain video animasi tentang taktik dan strategi pola penyerangan dan pertahanan dalam permainan bola basket.
- d. Menyusun instrumen penilaian untuk mengevaluasi kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

3. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dalam penelitian ini dimulai dengan mengembangkan *CD/Flashdisk* yang berisi video tentang taktik dan strategi pola penyerangan dan pola pertahanan dalam permainan bola basket. Produk yang dibuat dalam tahap ini yaitu berdasarkan:

- a. Analisis muatan kurikulum peserta didik SMP kelas IX dengan berdasarkan pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
- b. Melakukan analisis pembelajaran di SMP dengan karakter produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini. Oleh karena itu, peneliti melakukan identifikasi, mencari kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran materi bola basket, melakukan identifikasi berdasarkan teori-teori yang didapatkan dalam studi pustaka, dan melakukan identifikasi mengenai beberapa keperluan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.
- c. Melakukan analisis karakteristik peserta didik. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda.

- d. Menetapkan pengorganisasian dalam pembelajaran. Dalam sebuah roses pembelajaran, guru harus selalu menumbuhkan jiwa inovatif sehingga penyampaian materi bisa diterima dengan baik oleh peserta didik.
- e. Menganalisis kelayakan produk yang digunakan. Dalam hal ini meliputi aspek kemudahan peserta didik dan juga guru penjasorkes dalam mengoperasikan model pembelajaran yang dikembangkan.
- f. Pembuatan produk awal perlu diperhatikan agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, yakni kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP dapat mengalami peningkatan.

4. Validasi Produk Awal

Produk yang telah dikembangkan, selanjutnya dilakukan proses validasi oleh para ahli untuk memperbaiki rancangan produk sebelum dilakukan uji coba skala kecil. Validasi pada penelitian ini meliputi validasi materi (Dr. Budi Aryanto, M.Pd) dan validasi media (Caly Setiawan, M.S., Ph.D). Tujuan dari dilakukannya validasi dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh kritik dan saran dari produk yang dikembangkan sehingga untuk selanjutnya dapat dilakukan perbaikan.

5. Uji Kelayakan

Selanjutnya, peneliti melakukan uji kelayakan. Pada tahap ini, dilaksanakan dua kali uji coba, yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba kelayakan dilakukan untuk menguji tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan dan untuk memperoleh kritik dan saran dari praktisi yang terlibat dalam penelitian ini. Praktisi yang terlibat dalam penelitian ini yaitu guru penjasorkes SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta dan juga peserta didik kelas IX di ketiga sekolah tersebut.

a. Uji Coba Skala Kecil

Produk awal yang telah dilakukan validasi, kemudian dilaksanakan uji coba skala kecil. Tahap uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan tanggapan dari CD/*flashdisk* yang digunakan, meliputi tampilan dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang tersaji dalam CD/*flashdisk* tersebut. Pada tahap ini, CD/*flashdisk* dinilai oleh 90 peserta didik yang diambil dari 3 sekolah, yakni 30 peserta didik dari SMPN 1 Dlingo, 30 peserta didik dari SMPN 1 Sewon, dan 30 peserta didik dari SMPN 9 Yogyakarta. Selanjutnya, peserta didik dan guru penjasorkes dari masing-masing sekolah mengisi angket respon untuk memperoleh data atau informasi yang digunakan untuk perbaikan/revisi. Selain itu, peserta didik juga diberikan instrumen evaluasi berupa latihan soal yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan revisi yang didapatkan, dihasilkan model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP yang nantinya akan digunakan untuk uji coba pada tahap selanjutnya.

b. Uji Coba Skala Besar dan Revisi

Pada tahap ini, uji coba dilakukan dalam cakupan yang lebih luas atau dalam skala yang lebih besar dan banyak. Model pembelajaran yang telah direvisi dari uji coba skala kecil, selanjutnya diujicobakan pada skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada siswa kelas IX SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta yang dari masing-masing sekolah diambil 60 peserta didik. Selanjutnya peserta didik dan juga guru penjasorkes dari masing-masing sekolah mengisi angket respon untuk memperoleh data atau informasi yang digunakan

untuk memperbaiki produk yang dikembangkan, sehingga produk layak dan siap dilakukan uji coba pada uji efektifitas.

6. Uji Efektifitas

Uji efektifitas produk yang dikembangkan bertujuan untuk mengetahui keefektivan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. Hasil dari uji efektifitas kemudian menjadi landasan peneliti untuk melakukan revisi tahap akhir terhadap produk yang dikembangkan agar menghasilkan produk final. Setelah uji efektifitas dan finalisasi produk, maka selanjutnya produk tersebut dapat didesiminasikan dan diimplementasikan. Pada tahap ini, peneliti melakukan *upload* produk video pembelajaran penjasorkes menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada materi taktik dan strategi pola penyerangan dan pertahanan dalam permainan bola basket pada akun *Youtube* dan juga *blog*.

C. Desain Uji Coba Produk.

Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan dan efektifitas dalam pengembangan model pembelajaran.

1. Desain Uji Coba.

Pada penelitian pengembangan, desain uji coba sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Penilaian produk dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli instrumen, ahli materi, dan ahli media. Kemudian, dilakukan revisi tahap 1. Selanjutnya, produk dinilai kembali guru penjasorkes, kemudian dilakukan revisi tahap 2. Setelah itu, produk diujicobakan kepada peserta didik kelas IX SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9

Yogyakarta sebelum produk yang dikembangkan menjadi produk final yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

a. Uji Kelayakan

1) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan setelah produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid oleh ahli instrumen, ahli materi, dan ahli media. Tujuan dari dilakukannya uji coba skala kecil yakni untuk memperoleh masukan terhadap hasil revisi produk yang telah diujikan pada uji awal. Uji coba skala kecil dilaksanakan dengan memberikan angket kepada peserta didik dan guru penjasorkes kelas IX dari SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta. Hasil angket respon peserta didik dan guru penjasorkes menjadi dasar untuk perbaikan model pembelajaran yang dikembangkan, sehingga produk layak dan siap dilakukan uji coba skala besar atau uji coba lapangan operasional.

2) Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar mencakup lingkup yang lebih luas dan banyak. Produk model pembelajaran yang dikembangkan yang telah direvisi pada uji coba skala kecil, selanjutnya diujicobakan pada skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada peserta didik kelas IX SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta. Jumlah peserta didik yang menjadi peserta uji coba yaitu 60 peserta didik dari masing-masing sekolah, sehingga keseluruhan berjumlah 180 anak. Selanjutnya, peserta didik dan juga guru penjasorkes kelas IX dari masing-masing sekolah diminta untuk mengisi angket respon untuk memperoleh data atau informasi yang digunakan untuk memperbaiki model pembelajaran yang dikembangkan, sehingga produk layak dan siap diujicobakan pada uji efektifitas.

b. Uji Efektifitas

Setelah produk yang dibuat menjadi produk final, selanjutnya dilakukan uji coba efektifitas produk final. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the one group pretest posttest desain* atau tidak adanya grup kontrol. Adapun desain eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan:

- Y_1 : Pengukuran Awal (rata-rata hasil belajar peserta didik pada semester sebelumnya)
- X : Perlakuan (uji coba menggunakan produk yang dikembangkan)
- Y_2 : Pengukuran Akhir (hasil evaluasi melalui latihan soal)

2. Subjek Uji Coba.

Subjek uji coba pada penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IX dari SMPN 1 Dlingo, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 9 Yogyakarta. Berikut adalah rincian dari subjek uji coba yang dilibatkan dalam penelitian ini.

- a. Uji coba skala kecil melibatkan sejumlah 90 anak dengan rincian 30 anak dari SMPN 1 Dlingo, 30 anak dari SMPN 1 Sewon, dan 30 anak dari SMPN 9 Yogyakarta, serta 1 guru penjasorkes dari masing-masing sekolah
- b. Uji coba skala besar melibatkan 180 anak dengan rincian 60 anak dari SMPN 1 Dlingo, 60 anak dari SMPN 1 Sewon, dan 60 anak dari SMPN 9 Yogyakarta, serta 1 guru penjasorkes dari masing-masing sekolah.

3. Teknik & Instrumen Pengumpulan Data.

Instrumen yang digunakan dalam uji validasi model pengembangan yang dilakukan yakni berupa angket skala *Likert* dengan 4 skala yaitu Sangat Baik (SB),

Baik (B), Kurang (K), Sangat Kurang (SK) yang diserahkan kepada ahli materi dan ahli media. Berikut adalah beberapa teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

a. Instrumen Studi Pendahuluan Untuk Mengukur *Assesment*/Kebutuhan Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

Tabel 4. Instrumen Studi Pendahuluan Untuk Mengukur *Assesment*/Kebutuhan Pada Materi Bola Basket

No.	Aspek yang Diukur	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
					4	3	2	1	
1.	Kemampuan Guru	1. Pemahaman guru terhadap model PBL.	Guru dapat menjelaskan terkait PBL dengan tepat.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai model pembelajaran PBL?					
		2. Pemahaman guru tentang konsep berpikir kritis.	Guru dapat menjelaskan terkait konsep berpikir kritis dengan jelas.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai konsep berpikir kritis?					
		3. Kemampuan guru dalam pembelajaran berbasis digital.	1) Guru dapat menjelaskan tentang pembelajaran berbasis digital dengan baik.	1) Apa yang Bapak/Ibu pahami tentang pembelajaran berbasis digital?					
			2) Guru dapat menyebutkan macam-macam pembelajaran berbasis digital.	2) Apa saja macam-macam pembelajaran berbasis digital yang Bapak/Ibu ketahui?					

No.	Aspek yang Diukur	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
					4	3	2	1	
			3) Guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis digital dengan baik.	3) Dapatkah Bapak/Ibu menerapkan pembelajaran berbasis digital?					
2.	Peserta Didik	1. Pemahaman peserta didik dalam bermain bola basket.	Peserta didik dapat menjelaskan terkait permainan bola basket.	Apa yang kalian pahami terkait permainan bola basket?					
		2. Pemahaman peserta didik tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket	1. Menjelaskan pengetahuan terkait taktik dalam permainan bola basket.	Apa yang kalian pahami terkait taktik dalam permainan bola basket?					
			2. Menjelaskan pengetahuan terkait strategi dalam permainan bola basket.	Apa yang kalian ketahui tentang strategi dalam permainan bola basket?					
3.	Lingkungan	1. Jaringan internet.	Jaringan internet stabil.	Bagaimana jaringan internet di lingkungan tempat tinggal dan sekolah?					
		2. Spesifikasi digital.	Spesifikasi digital memadai.	Bagaimana spesifikasi digital yang digunakan?					

b. Instrumen Berpikir Kritis Peserta Didik SMP dalam Bola Basket

Tabel 5. Instrumen Berpikir Kritis

No.	Karakteristik	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
1.	Memberikan penjelasan sederhana.	1. Memfokuskan pertanyaan.	Bagaimana kesesuaian pertanyaan yang disusun dengan materi yang disajikan?					
		2. Menganalisis pertanyaan.	Apakah pertanyaan yang disusun sudah sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kritis dalam materi bola basket?					
		3. Bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan.	Apakah model PBL yang digunakan mampu membuat peserta didik aktif mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari suatu penjelasan?					
2.	Membangun keterampilan dasar.	1. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak.	Apakah dengan menggunakan model PBL dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memilah dan memilih sumber belajar yang digunakan?					
		2. Mengobservasi dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat mengobservasi dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi?					
3.	Menyimpulkan	1. Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi?					
		2. Menginduksi dan mempertimbangkan induksi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi?					
		3. Membuat dan menentukan hasil	Apakah dengan menggunakan model					

No.	Karakteristik	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
		pertimbangan.	PBL peserta didik dapat membuat dan menentukan hasil pertimbangan?					
4.	Memberikan penjelasan lanjut.	1. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi dalam tiga dimensi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi dalam tiga dimensi?					
		2. Mengidentifikasi asumsi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat mengidentifikasi suatu asumsi?					
5.	Mengatur strategi dan taktik	1. Menentukan suatu tindakan.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat menentukan suatu tindakan?					
		2. Berinteraksi dengan orang lain.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat berinteraksi dengan orang lain?					

c. Instrumen Validasi *Draft* Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP.

Tabel 6. Instrumen Validasi *Draft* Model Pembelajaran Berbasis Masalah

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
1.	Isi	1. Tujuan berpikir kritis.	1) Apakah video pembelajaran sudah mengarah pada berpikir kritis peserta didik dalam memahami taktik penyerangan dalam permainan bola basket?					
			2) Apakah video pembelajaran sudah mengarah pada berpikir kritis peserta didik dalam memahami strategi pertahanan dalam permainan bola					

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
			basket?					
		2. PBL (pola/strategi mencetak skor).	1) Apakah video pembelajaran sudah memuat model PBL dalam menentukan taktik untuk mencetak skor?					
			2) Apakah video pembelajaran sudah memuat model PBL dalam strategi mempertahankan area bermain?					
			3) Apakah peserta didik mengalami masalah/kendala dalam memahami taktik untuk mencetak skor menggunakan model PBL?					
			4) Apakah peserta didik mengalami masalah/kendala dalam memahami strategi pertahanan pada area bermain?					
2.	Konstruksi	1. Tingkat kesulitan operasionalisasi mencetak skor.	Apakah video pembelajaran terkait taktik dalam permainan bola basket dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam operasionalisasi mencetak skor?					
		2. Kemernarikan.	Apakah video pembelajaran disajikan dalam bentuk yang dapat menarik peserta didik untuk mempelajari taktik dan strategi permainan bola basket?					
		3. Disajikan dari tingkat yang mudah ke yang sukar.	Apakah materi dalam video pembelajaran sudah disajikan dari tingkat yang mudah ke tingkat yang sukar?					
3.	Bahasa	1. Petunjuk pelaksanaan jelas/mudah dipahami.	Bagaimana petunjuk penggunaan video pembelajaran terkait taktik dan strategi permainan bola basket?					
		2. EYD	Apakah bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran terkait taktik dan strategi dalam permainan bola basket sudah menggunakan bahasa sesuai dengan					

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
			EYD?					

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi:

a. Analisis Studi Pendahuluan Untuk Mengukur *Assesment*/Kebutuhan Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

Teknik analisis ini dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian dimulai dengan tujuan untuk mengetahui hasil awal pemahaman guru terkait kemampuan berpikir kritis serta materi bola basket atau lebih tepatnya pada taktik dan strategi pola penyerangan dan pola pertahanan dalam permainan dalam bola basket. Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui respon guru penjasorkes terhadap model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Perhitungan dan pedoman teknik analisis pada tahap juga mengacu pada skala *Likert* dengan empat kriteria sebagaimana yang digunakan dalam analisis angket validasi, angket respon peserta didik, dan angket uji coba.

b. Analisis Kelayakan Produk

Draf awal model pembelajaran dianggap layak untuk dilakukan uji coba dalam skala kecil dan uji coba dalam skala besar apabila para ahli telah memberikan validasi terhadap instrumen dan layak untuk diujicobakan. Data yang didapatkan kemudian dihitung, dan dipresentse. Untuk mengelola data kelayakan dari angket menurut Sugiyono (2014) yaitu:

$$P2 = \frac{\sum X}{\sum Xg} \times 100\%$$

Keterangan:

P2 = Presentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban siswa dan guru

$\sum Xg$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang (K), Sangat Kurang (SK)

Tabel 7. Kriteria Kelayakan

No.	Persentase (%)	Nilai	Kategori
1	76%-100%	A	Sangat Layak
2	51%-75%	B	Layak
3	26%-50%	C	Kurang Layak
4	0%-25%	D	Tidak Layak

c. Analisis Uji Efektifitas Berpikir Kritis Peserta Didik SMP Pada Materi Bola Basket

Analisis uji efektifitas berpikir kritis peserta didik SMP pada materi bolabasket menggunakan model pembelajaran berbasis masalah akan dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif yaitu berupa analisis dari hasil penskoran menggunakan Skala *Likert*, yaitu angka 4 = sangat baik, angka 3 = baik, angka 2 = kurang, dan angka 1 = sangat kurang. Kemudian, analisis kualitatif berupa penjelasan deskriptif dari hasil catatan atau

saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran. Analisis ini dilakukan agar kualitas instrumen butir soal/kuis yang digunakan dapat memenuhi kriteria valid.

Uji efektifitas yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis masalah tersebut dengan menggunakan *paired sample t test*. Sebelum data dianalisa, data tersebut di uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut normal atau tidak, apabila data tersebut normal maka data akan dilanjut dengan analisa menggunakan *paired sample t test*. Data hasil uji efektifitas diolah menggunakan SPSS 20.

Kemudian data yang diperoleh pada tahap validasi adalah data hasil penilaian validator terhadap CD/*Flashdisk* melalui angket/lembar validasi. Angket tersebut akan memuat indikator-indikator kelayakan CD/*Flashdisk* sesuai dengan panduan penilaian dari Departemen Pendidikan Nasional yang meliputi lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Beberapa kriteria yang menjadi penilaian dari ahli materi yaitu:

- 1) Aspek kelayakan isi yang meliputi: kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, keakuratan materi, kemutahiran materi, dan keberadaan modul dalam mendorong keingintahuan siswa.
- 2) Aspek kelayakan penyajian yang meliputi: teknik penyajian, kelengkapan penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur pikir yang disajikan dalam modul yang dibuat dalam bentuk aplikasi.
- 3) Aspek pemberian masalah dan penilaian yang tercantum dalam model pembelajaran berbasis masalah yang meliputi karakteristik model pembelajaran berbasis masalah dan sistem evaluasi.

Beberapa kriteria yang menjadi penilaian dari ahli media, yaitu:

- a. Aspek kelayakan kegrafikan yang meliputi ukuran, desain isi, dan desain modul.
- b. Aspek kelayakan bahasa meliputi kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan penggunaan istilah, simbol, maupun lambang.

Analisis data pada tahap ini meliputi teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan dan saran perbaikan modul dari ahli materi dan ahli media dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif sebagai panduan untuk merevisi modul. Data kuantitatif berupa data skor penilaian ahli materi dan media dari lembar validasi yang diisi oleh kedua ahli dianalisis dengan acuan yang diadaptasi dengan menggunakan skala *Likert* dengan 4 skala yang nantinya akan dideskriptifkan secara kualitatif. Skala yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 4 skala berikut.

- 1) Sangat Kurang (SK) dengan skor 1.
- 2) Kurang (K) dengan skor 2.
- 3) Baik (B) dengan skor 3.
- 4) Sangat Baik (SB) dengan skor 4

Validitas ahli dalam penelitian ini dianalisis menggunakan rumus Gregory:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Data Tabulasi 2x2		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D

Keterangan:

Vi : Validasi Konstruk

A : Kedua rater tidak setuju

B : Rater I setuju, rater II tidak setuju

C : Rater I tidak setuju, rater II setuju

D : Kedua rater setuju

Kriteria validasi isi:

0,8 – 1 : Validitas Sangat Tinggi

0,6 – 0,79 : Validitas Tinggi

0,40 – 0,59 : Validitas Sedang

0,20 – 0,39 : Validitas Rendah

0,00 – 0,19 : Validitas Sangat Rendah

Kategori penilaian dan interval nilai untuk masing-masing kategori ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Interval Nilai Untuk Tiap Kategori Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik

No	Kategori penilaian	Interval nilai
1.	Sangat Baik	85 – 100
2.	Baik	75 – 84
3.	Kurang Baik	65 – 74
4.	Sangat Kurang	... - 64

Setelah produk model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak, selanjutnya model pembelajaran yang dikembangkan diuji keefektifannya. Tujuan dari dilakukannya uji keefektifan yaitu untuk mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada semester sebelumnya dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan. Uji keefektifan berpikir kritis dilakukan melalui uji-t. Berikut adalah tahapan dalam menguji keefektifan pengembangan model pembelajaran bola basket berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal apabila hasil penghitungan taraf signifikansi (*sig*) lebih dari 0,05. Uji normalitas data dapat dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistic ver.26.0 dor Windows* menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas didasarkan pada hipotesis berikut.

H_0 : Data berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_a : Data berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

2) Uji Hipotesis Uji-t

Uji-t dilakukan untuk mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada semester sebelumnya dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan. Uji-t dilakukan setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi. Hipotesis diuji menggunakan uji-berpasangan atau *paired t-test* dan *independent t-test*. *Paired t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan dari model pembelajaran yang telah dikembangkan. Perhitungan uji hipotesis ini menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics ver.26.0 for Windows*. Apabila nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan apabila $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk Awal

a. Deskripsi Pengembangan Produk Awal

Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi bola basket untuk peserta didik SMP. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan alternatif solusi dalam menjawab tuntutan pendidikan abad-21 yang sampai saat ini masih berlaku di Indonesia. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, diharapkan peserta didik mampu mandiri, berpikir kritis, dan mampu aktif selama pembelajaran berlangsung, dengan berbagai macam permasalahan yang disajikan oleh guru, diharapkan peserta didik mampu memecahkan masalah dengan mandiri maupun dengan panduan guru. Terlebih pada materi bola basket yang disajikan yakni terkait pola penyerangan dan pola pertahanan, sehingga diharapkan model pembelajaran berbasis masalah ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

Produk yang dikembangkan yakni berupa CD/*Flashdisk* yang didalamnya berisikan materi terkait pola penyerangan (*fastbreak* dan *secondbreak*) dan juga pola pertahanan (*zone defence* pola 1-2-2 dan *zone defence* pola 1-3-1). Kemudian terdapat juga video pembelajaran dari keempat pola yang sudah terdapat dalam materi sebelumnya, dan yang terakhir yakni latihan soal/kuis yang dapat

menstimulus kemampuan berpikir kritis peserta didik. Latihan soal/kuis yang diberikan mengacu pada materi yang disampaikan sebelumnya yakni pada dua materi pola penyerangan dan dua materi pola pertahanan.

b. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi bola basket untuk peserta didik SMP ini baik dari segi materi, konstruksi, dan bahasa. Peneliti meminta bantuan kepada dua orang ahli untuk mengisi instrument pengumpulan data yang telah dibuat untuk menilai produk awal, kedua ahli yang dimaksud yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu Dr. Budi Aryanto M.Pd selaku dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaa UNY, dan ahli media yaitu Caly Setiawan, Ph.D selaku dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.

Dari uji ahli ini peneliti mendapatkan masukan dan tanggapan dari masing-masing ahli untuk menilai kelemahan dan kekurangan produk atau *CD/Flashdisk* ini. Tanggapan dan masukan dari para ahli diharapkan mampu memperbaiki draft produk menjadi lebih baik lagi. Setelah mendapat masukan dari ahli materi maupun ahli media, maka langkah yang selanjutnya dilakukan oleh peneliti yakni melakukan perbaikan awal pada draft produk yang telah dibuat. Perbaikan produk ini dilakukan sebelum diimplementasikan atau di uji cobakan untuk menilai keefektifan produk atau *CD/Flashdisk*.

Validasi dari penilaian para ahli ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan awal model pembelajaran yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam validasi ini menggunakan penilaian Skala Likert yaitu 4 dengan kategori sangat

baik, 3 dengan kategori baik, 2 dengan kategori kurang baik, 1 dengan kategori sangat kurang baik. Hasil validasi kelayakan model pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 9. Revisi Masukan Ahli Materi dan Ahli Media

Nama	Validasi Ahli	Kritik dan Saran	Sesudah diperbaiki
Dr. Budi Aryanto, M.Pd	Ahli Materi	Materi yang akan disampaikan terlalu banyak lebih baik disesuaikan dengan kemampuan peserta didik SMP maupun guru penjasorkes, materi dapat disederhanakan kembali.	Sudah diperbaiki materi sudah disederhanakan dan disesuaikan dengan peserta didik maupun guru penjas setelah konsultasi secara langsung bersama dengan guru penjasorkes masing-masing sekolah.
Cay Setiyawan, M.S, Ph.D	Ahli Media	Perbaikan dalam Kontras warna dalam video pembelajaran, tulisan disesuaikan lagi warnanya, serta teks dalam video	Kontas warna telah diperbaiki baik warna lapangan maupun background dibalik tulisan, video pembelajaran yang dilengkapi dengan

Nama	Validasi Ahli	Kritik dan Saran	Sesudah diperbaiki
		terlalu banyak sehingga bisa disederhanakan lagi agar lebih menarik bagi peserta didik.	animasi, diperkirakan sudah menarik bagi peserta didik pengguna produk.

Hasil masukan atau kritisan dari kedua ahli tersebut dapat dikatakan bahwa produk yang telah dibuat tidak perlu dilakukan perubahan secara total hanya saja perlu disederhanakan kembali dan perlu dirapikan atau dibuat agar menjadi semenarik mungkin bagi pengguna.

Tabel 10. Interval Nilai Tiap Kategori Penilaian

No	Kategori penilaian	Interval nilai
1.	Sangat Baik	37 – 48
2.	Baik	25 – 36
3.	Kurang Baik	12 – 24
4.	Sangat Kurang	... - 12

Tabel 11. Hasil Penilaian Validasi Ahli

Nama Validator	Validasi Ahli	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Kategori
Dr. Budi Aryanto, M.Pd	Ahli Materi	42	48	Sangat Baik
Caly Setyawan, M.S, Ph.D	Ahli Media	36	44	Sangat Baik

Hasil yang diperoleh dari kedua ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk peserta didik SMP mempunyai validitas isi yang baik atau dapat dikatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba.

Uji validitas ini dilakukan terkait dengan materi dan juga media yang digunakan oleh peneliti, uji validitas dilakukan oleh ahli materi bola basket yakni Dr. Budi Ariyanto, M.Pd dari materi awal yang ditentukan oleh peneliti yakni tujuh pola yang terdiri dari empat pola penyerangan dan empat pola pertahanan, pada pola penyerangan diantaranya, *defensive rebound*, *fastbreak*, *secondbreak*, *early offense*, kemudian pada pola pertahanan terdiri dari *man to man*, *zone defense*, *zone press defense*, dan pertahanan kombinasi. Akan tetapi validator kurang setuju apabila materi itu diberikan kepada peserta didik SMP, terlebih peneliti juga harus menyesuaikan pemahaman guru yang nantinya akan membantu dalam proses penelitian ini. Akhirnya peneliti bersama dengan guru dari masing-masing sekolah menentukan materi apa saja yang tepat diberikan kepada peserta

didik kelas IX SMP, disamping itu juga materi disesuaikan dengan pemahaman guru, ternyata dari masing-masing guru hanya memahami pada pola penyerangan *fastbreak* dan *secondbreak*, sedangkan untuk pola pertahanan hanya pada *zone defense* saja karena pada *zone defense* pun banyak sekali macamnya sehingga guru memilih untuk macam-macam pola *zone defense* saja yang disampaikan kepada peserta didik. Setelah materi dikonsultasikan bersama sama dengan guru akhirnya peneliti kembali memvalidasikan materi yang telah disepakati bersama-sama dengan para guru, setelah disetujui tahapan berikutnya yakni peneliti membuat gambaran atau animasi dari pola-pola yang telah ditentukan untuk kemudian divalidasi kembali, setelah animasi selesai dibuat maka animasi pola penyerangan dan pertahanan divalidasi kembali kepada validator materi untuk melihat apakah pola yang dibuat sudah sesuai dengan harapan atau harus ada perbaikan lagi. Setelah animasi disetujui oleh validator disini peneliti selain validasi pada materi dan juga animasi peneliti juga memvalidasi butir soal yang nantinya digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik yang terdiri dari 12 soal (4 soal penyerangan dan 4 soal pertahanan). Setelah butir soal mendapat beberapa saran dan masukan dari validator materi dan telah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan maka materi dan butir soal dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba oleh validator materi.

Uji validitas media dilakukan oleh Caly Setyawan M.S, Ph.D dalam validasi media ini dibuat agar media yang akan digunakan menarik perhatian peserta didik, setelah produk selesai dibuat oleh peneliti ternyata dari validator media memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media yang telah dibuat oleh peneliti diantaranya kontras antara teks dan *background* yang terlalu

kalem sehingga kurang menarik minat peserta didik untuk melihat, kemudian dari bentuk pemain yang hanya segitiga dan bulat antara pemain penyerang dan pemain bertahan ini juga kurang menarik minat peserta didik menurut validator materi, sehingga validator memberikan saran untuk merubahnya menyerupai pemain atau orang pada aslinya. Kemudian masukan dari validator media yakni untuk warna lapangan sebaiknya disesuaikan dengan warna asli agar peserta didik tidak bingung. Setelah beberapa masukan dari validator peneliti perbaiki dan telah memperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori sangat baik maka validator menyatakan bahwa media atau produk peneliti dapat dilanjutkan untuk uji coba.

Validitas ahli dalam penelitian ini dianalisis menggunakan rumus Gregory:

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Data Tabulasi 2x2		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D

Keterangan:

V_i : Validasi Konstruk

A : Kedua rater tidak setuju

B : Rater I setuju, rater II tidak setuju

C : Rater I tidak setuju, rater II setuju

D : Kedua rater setuju

Kriteria validasi isi:

0,8 – 1 : Validitas Sangat Tinggi

0,6 – 0,79 : Validitas Tinggi

0,40 – 0,59 : Validitas Sedang

0,20 – 0,39 : Validitas Rendah

0,00 – 0,19 : Validitas Sangat Rendah

Data Hasil Perhitungan

Rater 1	Rater 2	Data Tabulasi Silang
3	3	D
3	3	D
4	3	D
4	3	D
3	3	D
3	2	B
3	3	D
4	4	D
3	4	D
4	4	D
4	4	D
4	4	D

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V_i = \frac{11}{0+1+0+11} = 0,92$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument ini memenuhi kriteria validitas isi dengan kategori “**sangat tinggi**”.

2. Hasil Uji Coba Produk

a) Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk atau *CD/flashdisk* model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk peserta didik SMP divalidasi oleh ahli serta telah dilakukan revisi, maka produk di lanjutkan untuk uji coba pada peserta didik SMP kelas IX di SMP Negeri 1 Dlingo, SMP Negeri 1 Sewon, dan SMP Negeri 9 Yogyakarta yang berjumlah 90 peserta didik.

Sebelum dilakukan uji coba lapangan, maka terlebih dulu diadakan pertemuan dengan guru penjasorkes untuk persiapan pembelajaran permainan bola basket berbasis masalah. Pada pertemuan ini peneliti dengan guru penjasorkes terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan, peneliti juga menyampikan langkah-langkah utama dalam pembelajaran berbasis masalah. Kemudian guru bersama peneliti mencoba langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran nantinya, dalam pembelajaran ini dilakukan secara daring baik melalui *Group whatsapp* maupun melalui *Google Meet*, tentunya peralatan sebagai mendukung pembelajaran ini harus dipersiapkan terlebih dulu, seperti laptop atau *handphone* sebagai sarana pembelajaran. Setelah pembelajaran berlangsung tentunya peserta didik menemukan hambatan atau kesulitan dalam

memahami maupun menganalisis dari permainan bola basket yang telah disampaikan disitu guru beserta peneliti bersama-sama memberi masukan atas pertanyaan peserta didik. Guru juga diberi kesempatan untuk bertanya dan memberi masukan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Uji coba skala kecil ini dimaksudkan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan produk, kekurangan produk, atau keefektifan produk saat digunakan oleh peserta didik maupun oleh guru. Data yang diperoleh dari uji coba skala kecil berupa perolehan latihan soal peserta didik, respon pengguna baik guru maupun peserta didik yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk apabila masih sebelum sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelum dilanjutkan untuk uji coba skala besar.

Uji coba skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui hasil penilaian menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk peserta didik SMP. Data yang diambil dari uji coba skala kecil ini yaitu data hasil penilaian peserta didik dari latihan soal dan respon pengguna *CD/Flashdisk* yaitu peserta didik dan guru penjasorkes terhadap pelaksanaan pengembangan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. Hasil kuantitatif diperoleh dari jumlah rata-rata perolehan nilai peserta didik dan hasil kualitatif diperoleh dari hasil respon pengguna *CD/Flashdisk*. Kriteria perhitungan hasil penilaian peserta didik berdasarkan latihan soal yaitu:

Tabel 12. Kriteria Penilaian Latihan Soal Uji Coba Skala Kecil

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1.	Sangat Baik	85 – 100
2.	Baik	75 – 84
3.	Kurang Baik	65 – 74
4.	Sangat Kurang	... - 64

Berdasarkan table kriteria penilaian diatas maka dapat dilihat jika hasil dari uji coba skala kecil mendapat kriteria sangat baik dan baik maka produk pengembangan dapat dikatakan valid, akan tetapi jika dalam uji coba skala kecil diperoleh hasil kurang baik dan sangat kurang baik maka produk pengembangan dapat dikatakan tidak valid, atau perlu dilakukannya revisi. Berikut peroleh nilai peserta didik dari hasil uji coba skala kecil:

Tabel 13. Hasil Perolehan Nilai Latihan Soal Uji Coba Skala Kecil

Asal Sekolah	Rata-Rata Nilai	Kategori
SMP N 1 Dlingo	85	Sangat Baik
SMP N 1 Sewon	86	Sangat Baik
SMP N 9 Yogyakarta	86	Sangat Baik
Total Rata-Rata	86	Sangat Baik

Berdasarkan peroleh hasil penilaian latihan soal yang diperoleh dari ketiga sekolah yakni SMP N 1 Dlingo, SMP N 1 Sewon, dan SMP N 9 Yogyakarta dalam skala kecil yang menggunakan masing-masing 1 kelas untuk tahap uji coba

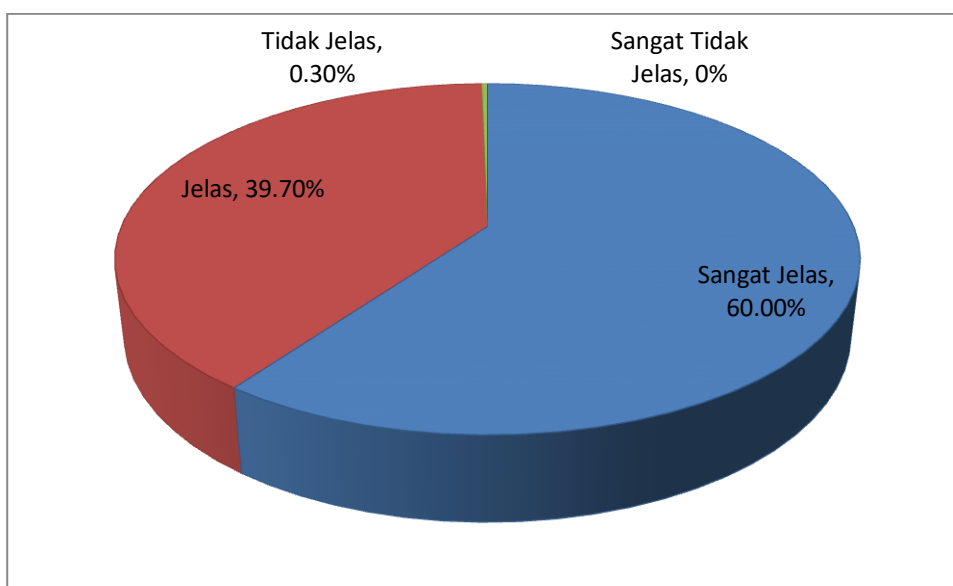
skala kecil diperoleh rata-rata nilai dari ketiga sekolah yakni 86. Dengan demikian, nilai uji coba skala kecil dikategorikan “**sangat baik**”.

Respon pengguna *CD/flashdisk* juga dijadikan acuan sebagai hasil dari pembelajaran yang dilakukan dalam pengembangan ini, agar nantinya peneliti mengetahui hasil dari pengembangan apakah efektif tidaknya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dengan menggunakan kategori sangat jelas, jelas, tidak jelas, dan sangat tidak jelas. Respon dari peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Perolehan Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil

Butir Pertanyaan	Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas	Total
1	54	35	1		90
2	47	43			90
3	54	36			90
4	47	43			90
5	61	29			90
6	56	34			90
7	34	55	1		90
8	55	35			90
9	58	32			90
10	55	35			90
JUMLAH	521	377	2	0	900

Butir Pertanyaan	Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas	Total
Persentase	57,9%	41,9%	0,2%	0%	100%



Gambar 6. Hasil Respon Pengguna CD/flashdisk Skala Kecil

Berdasarkan hasil respon pengguna CD/Flashdisk berdasarkan perolehan hasil dari peserta didik dapat dilihat bahwa pada kategori sangat jelas memperoleh poin sebesar 521 atau sebesar 57,9%, kemudian pada kategori jelas memperoleh poin 377 atau sebesar 41,9%, kemudian pada kategori tidak jelas memperoleh poin 2 atau sebesar 0,2%, kemudian pada kategori sangat tidak jelas memperoleh poin 0 atau sebesar 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang telah dilakukan pada uji coba skala kecil ini berada pada kategori “sangat jelas” lebih unggul 144 poin atau sebesar 16%, dibandingkan

pada kategori jelas. Dengan perolehan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik ini dapat dilanjutkan pada uji coba skala besar.

b) Uji Coba Skala Besar

Tahapan dalam uji skala besar yakni merupakan tindak lanjut dari uji skala kecil yang telah dilakukan. Uji coba ini dilakukan di 3 sekolah yakni SMPN 9 Yogyakarta, SMPN 1 Sewon, dan SMP N 1 Dlingo, masing-masing sekolah dilakukan uji coba kepada 2 kelas dengan kelas yang berbeda dari uji skala kecil. Dari hasil uji coba skala besar diperoleh hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik dari soal latihan yang telah diberikan, kemudian diperoleh juga kuisioner atas penggunaan produk penelitian tersebut yakni dari peserta didik.

Dalam tahapan uji coba skala besar dilakukan 2 kali pengujian yakni dengan *pretest dan posttest*, yang dimaksud dengan *pretest* disini yakni tidak dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah, sedangkan dalam *posttest* yakni pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran berbasis masalah. Berikut hasil penilaian kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam uji coba skala besar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang telah dilaksanakan di 3 sekolah yakni, SMPN 9 Yogyakarta, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 1 Dlingo, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Perolehan Nilai *Pretest* Latihan Soal Uji Coba Skala Besar

Asal Sekolah	Kelas	Rata-Rata Nilai	Kategori
SMP N 1 Dlingo	IX B	39	Sangat Kurang
	IX C	56	Sangat Kurang
SMP N 1 Sewon	IX A	36	Sangat Kurang
	IX G	33	Sangat Kurang
SMP N 9 Yogyakarta	IX C	42	Sangat Kurang
	IX D	40	Sangat Kurang
Total Rata-Rata		41	Sangat Kurang

Tabel 16. Hasil Perolehan Nilai *Posttest* Latihan Soal Dalam Skala Besar

Asal Sekolah	Kelas	Rata-Rata Nilai	Kategori
SMP N 1 Dlingo	IX B	85	Sangat Baik
	IX C	86	Sangat Baik

Asal Sekolah	Kelas	Rata-Rata Nilai	Kategori
SMP N 1 Sewon	IX A	85	Baik
	IX G	84	Baik
SMP N 9 Yogyakarta	IX C	85	Sangat Baik
	IX D	83	Baik
Total Rata-Rata		85	Sangat Baik

Berdasarkan peroleh hasil penilaian latihan soal yang diperoleh dari ketiga sekolah yakni SMP N 1 Dlingo, SMP N 1 Sewon, dan SMP N 9 Yogyakarta dalam skala besar yang menggunakan masing-masing 2 kelas untuk tahap uji coba skala besar dilakukan pengambilan penilaian dengan *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan maupun seberapa besar tingkat keefektifan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah diperoleh rata-rata nilai dari hasil *pretest* yakni 41 atau dengan kategori sangat kurang, dan diperoleh rata-rata nilai dari hasil *posttest* yakni 85 atau dengan kategori sangat baik.

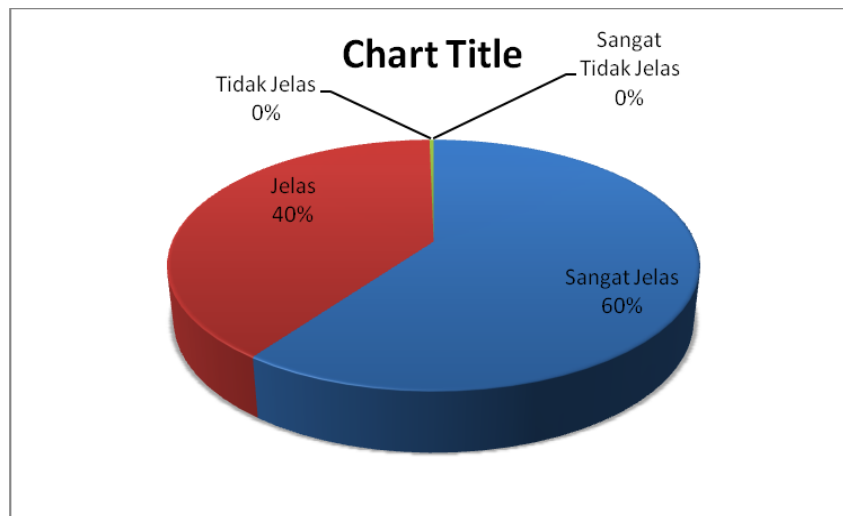
Dari kedua hasil yang telah diperoleh baik itu *pretest* maupun *posttest* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah jauh lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dibanding menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Dengan demikian, nilai uji coba skala besar dikategorikan “**sangat baik**”.

Respon pengguna *CD/flashdisk* juga dijadikan acuan sebagai hasil dari pembelajaran yang dilakukan dalam pengembangan ini, agar nantinya peneliti mengetahui hasil dari pengembangan apakah efektif tidaknya dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dengan menggunakan kategori sangat jelas, jelas, tidak jelas, dan sangat tidak jelas. Respon dari peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Perolehan Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Besar

Butir Pertanyaan	Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas	Total
1	130	51	2	0	183
2	98	85	0	0	183
3	115	68	0	0	183
4	107	76	0	0	183
5	142	41	0	0	183
6	97	85	1	0	183
7	82	99	2	0	183
8	123	60	0	0	183
9	117	66	0	0	183
10	86	96	1	0	183
TOTAL	1.097	727	6	0	1.830
Persentase	60%	39,7%	0,3%	0%	100%



Gambar 7. Hasil Respon Pengguna CD/Flashdisk Skala Besar

Berdasarkan hasil respon pengguna CD/Flashdisk berdasarkan perolehan hasil dari peserta didik dapat dilihat bahwa pada kategori sangat jelas memperoleh poin sebesar 1.097 atau sebesar 60%, kemudian pada kategori jelas memperoleh poin 727 atau sebesar 39,7%, kemudian pada kategori tidak jelas memperoleh poin 6 poin atau sebesar 0,3%, kemudian pada kategori sangat tidak jelas memperoleh poin 0 atau sebesar 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *problem based learning* yang telah dilakukan pada uji coba skala besar ini berada pada kategori “**sangat jelas**” lebih unggul 370 atau sebesar 20,3% Poin dibandingkan pada kategori jelas, dan jika dibandingkan pula antara kategori sangat jelas dengan tidak jelas selisih 1.091 atau sebesar 59,75, dan jika dibandingkan pula antara data jelas dan tidak jelas memiliki selisih poin 721 atau sebesar 39,3%. Dengan peroleh hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik ini sangat baik.

3. Hasil Uji Efektifitas Produk

Tingkat keefektifan pengembangan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat dari beberapa faktor diantaranya keakuratan butir soal yang disusun, pengetahuan peserta didik, dan respon pengguna CD/*Flashdisk* (peserta didik). Uji efektifitas ini dilakukan dari ketiga sekolah yakni SMPN 9 Yogyakarta, SMPN 1 Sewon, dan SMPN 1 Dlingo, penilaian dilihat dari perbedaan atau peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

Sebelum data tersebut dianalisa, data tersebut di uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut normal atau tidak. Bila data tersebut normal, data akan dilanjutkan dengan analisa *paired sample t test*. Kemudian butir soal akan dianalisa menggunakan iteman yakni untuk mengetahui daya pembeda soal, tingkat kesukaran soal, pengecoh soal, validitas, dan reliabilitas soal, selain itu data hasil belajar peserta didik juga akan di uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah data tersebut valid dan reliable, kemudian yang terakhir data respon peserta didik juga dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

a. Hasil Analisis Butir Soal

Tabel 18. Hasil Analisis Butir Soal

N of Items	12
N of Examinees	30
Mean	6.767
Variance	5.112

Std. Dev.	2.261
Skew	-0.627
Kurtosis	-0.079
Minimum	1.000
Maximum	10.000
Median	7.000
Alpha	0.703
SEM	1.233
Mean P	0.564
Mean Item-Tot.	0.498
Mean Biserial	0.734

1) Daya Pembeda

Butir soal yang memiliki daya pembeda rendah diantaranya soal nomor 8, 11 dan 12 (25%). Soal yang memiliki daya pembeda baik yakni nomor 2,3,4,6,7,9 dan 10 dengan prosentase 58%. Butir soal yang memiliki daya pembeda tinggi diantaranya nomor 1 dan 5 (17%). Rata-rata paket soal diatas memiliki daya pembeda baik mean biserial 0,734 dan mean *item-Tot* 0,498, sehingga dapat dikatakan bahwa paket soal diatas baik karena dapat membedakan kemampuan peserta didik. Sehingga tidak perlu direvisi.

2) Tingkat Kesukaran

Banyaknya soal yang memiliki tingkat kesukaran rendah (mudah) yaitu 1,2,3,4,5,7 atau sebesar 50%. Adapun yang kategori sedang nomor 9,10 dan 11 (25%) dan yang memiliki tingkat soal yang sulit yakni nomor 6,8, dan 12 (25%).

Rata-rata tingkat kesukaran paket soal ddalam analisis ini yaitu sebesar 0.564, masuk dalam kategori sedang karena P antara 0,30-0,70.

3) Pengecoh

Lima soal memiliki pengecoh yang berfungsi sangat baik diantaranya nomor 7,8,10,11 dan 12 (42%). Dua soal memiliki pengecoh yang berfungsi sangat baik diantaranya nomor 1 dan 9 (16%) serta lima soal memiliki pengecoh yang berfungsi cukup baik, yaitu nomor 2,3,4,5,dan 6 (42%). Sehingga rata-rata paket soal diatas dapat dikatakan baik karena memiliki pengecoh yang berfungsi baik.

4) Validitas

Suatu butir tes dinyatakan valid jika r hitung lebih besar daripada r tabel dengan taraf signifikansi 5% (r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi 5%). R tabel dari 30 peserta yaitu sebesar 0,3610. Dari paket soal diatas terdapat 3 soal yang kurang valid karena memiliki koefisien poin biserial kurang dari r tabel yakni nomor nomor 8, 11 dan 12 (25%). Adapun sisanya, 9 soal atau 75 % nya lebih besar dari r tabel atau valid. Sehingga dapat dikatakan bahwa paket soal diatas baik karena 75% soalnya valid.

5) Reabilitas

Untuk melihat tingkat reabilitas dapat dilihat dari nilai alpha. Jika koefisien reabilitas $\geq 0,70$ maka tes yang diuji reabilitasnya dinyatakan reliabel. Sedangkan jika koefisien reabilitas $< 0,70$ maka dinyatakan kurang reliabel atau tidak reliabel. Jika melihat hasil dari analisis diatas. Dapat dikatakan bahwa paket soal reliabel, sebab memiliki koefisien reabilitas lebih dari 0,70 yaitu sebesar 0,703.

b. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji normalitas *Kolmogorov–Smirnov test* (K-S *test*), *Kolmogorov–Smirnov test* (K-S *test*) merupakan pengujian statistik *non-parametric* yang paling mendasar dan paling banyak digunakan, pertama kali diperkenalkan. K-S *test* dimanfaatkan untuk uji satu sampel (*one-sample test*) yang memungkinkan perbandingan suatu distribusi frekuensi dengan beberapa distribusi terkenal, seperti distribusi normal *Gaussian* (Stephens, 1992; Biswas, Ahmad, Molla, Hirose & Nasser, 2008).

Hipotesis 0 (H_0) pada uji ini adalah data berdistribusi normal, karena data *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) adalah 0,365 untuk data sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan signifikansi pada 0,219 untuk data setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Maka nilai *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data tersebut terdistribusi normal (Tabel 18. Uji Normalitas dapat dilihat pada lampiran 29 halaman).

c. Hasil Uji *T Test*

Hasil uji *T test* diperoleh dari hasil ketika pembelajaran dilakukan sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, dengan menggunakan *paired sample statistic* untuk mengetahui nilai rata-rata, jumlah data, standar deviasi dan eror rata-rata. Berdasarkan hasil analisis *paired sample statistic* diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata peserta didik lebih tinggi setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yakni dari rata-rata 5,6 menjadi 8,6.

Paired Sample Correlation menggambarkan korelasi antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah di terapkan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah. Dari data diatas terlihat bahwa korelasi rata-rata nilai/skor peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebesar 44,6%.

Tabel 19. Hasil Analisis *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Setelah_ model PBL	8.610	30	1.1235	.2051
Sebelum_ model PBL	5.633	30	1.9155	.3497

Tabel *Paired Sample Statistic* menggambarkan hasil pengolahan statistik rata-rata skor atau nilai peserta tes sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Pada tabel tersebut terdapat nilai rata-rata, jumlah data, standar deviasi, dan standar eror rata-rata. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai peserta tes lebih tinggi setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yaitu dari rata-rata yang sebelumnya 5,633 menjadi 8,610.

Tabel 20. Hasil Analisis *Paired Samples Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Setelah_ model PBM & Sebelum_ model PBM	30	.446	.013

Tabel *Paired Sample Correlation* menggambarkan korelasi antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah di terapkan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah. Dari data diatas terlihat bahwa korelasi rata-rata nilai/skor peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebesar 44,6%.

Tabel 21. Hasil Analisis *Paired Samples Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Setelah_ model PBM - Sebelum_ model PBM	2.9767	1.7352	.3168	2.3287	3.6246	9.396	29	.000

Tabel *Paired Sample Test* adalah hasil perbandingan rata-rata untuk dua data yang berpasangan. Hipotesis:

H_0 : rata-rata nilai peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah adalah sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

H_1 : rata-rata nilai peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah tidak sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

Paired Sample Test adalah hasil perbandingan rata-rata untuk dua data yang berpasangan. Hipotesis:

H_0 : rata-rata nilai peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah adalah sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

H_1 : rata-rata nilai peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah tidak sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

H_0 akan ditolak apabila $|t \text{ hitung}| > t \text{ tabel}$ dan diterima apabila sebaliknya.

Adapun dalam analisis ini nilai t hitung yaitu 9.396, sedangkan nilai t tabel (pada $\alpha = 5\%$ dan $df = n - 1 = 30 - 1 = 29$ adalah 2.04523. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sebab $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$. Dengan begitu H_1 diterima. Sehingga rata-rata nilai peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah tidak sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (penggunaan model pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh signifikan).

Selain dilihat dari nilai t untuk melihat signifikansi juga dapat melalui p -value (sig.). H_0 akan ditolak apabila p -value (sig.) < 0.05 . dilihat dari nilai p -value (sig.) nya H_0 ditolak dan H_1 diterima ($0.000 < 0.05$).

d. Hasil Analisis Data Reabilitas dan Validitas Respon Peserta Didik

1) Uji Reabilitas

Hasil *reability statistics* diatas nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.722, yang mana dapat disimpulkan bahwa kuisisioner yang disusun reliabel. Karena nilai *cronbach's alpha*nya lebih besar dari 0.7. Hasil analisis dapat dilihat pada lampiran 27 halaman 170.

2) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan antara *Corrected Item-Total Correlation* dengan r tabel. Data menggunakan jumlah responden 30, karena uji dua sisi maka n : total $n-2$ didapat $n:28$ dan signifikansi: 5%. Dengan begitu didapat r tabel sebesar 0.3610. Dapat melihat hasil analisis pada lampiran 27 halaman 170.

Berdasarkan nilai *Corrected Item-Total Correlation* dalam tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat pertanyaan yang tidak valid yakni Q1, Q2, Q4, Q8, Q9 dan Q10, karena nilai korelasinya kurang dari r tabel. Sedangkan pertanyaan yang valid Q3, Q5, Q6 dan Q7. Hasil analisis dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 159.

B. Pembahasan Produk Akhir

Tujuan pembelajaran penjasorkes adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep, menggunakan penalaran atau berpikir kritis, dapat memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan, dan memiliki sikap saling menghargai, hal tersebut tentunya tertuang dalam kurikulum satuan pendidikan yang saat ini masih berlaku di Indonesia. Tercapainya tujuan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari peran guru sebagai bagian penting yang menghantarkan keberhasilan dalam pendidikan.

Guru sebagai bagian dalam terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien hendaknya melakukan perencanaan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, pembelajaran akan dikatakan berhasil apabila peserta didik benar-benar memahami dan mengerti atas apa yang disampaikan oleh guru bukan hanya sekedar banyaknya materi yang telah diberikan oleh guru, banyaknya materi akan tetapi peserta didik tidak dapat memahami atau menangkap maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut tentunya tidak dapat meningkatkan keberhasilan seorang guru dalam mengajar, contohnya dengan menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran akan menjadi salah satu alasan keberhasilan pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. Kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan ini meliputi tahap studi pendahuluan, perencanaan pengembangan, produk awal, penilaian ahli, uji coba terbatas, revisi, uji coba diperluas, produk akhir.

1. Kevalidan *CD/Flashdisk* dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

Produk akhir dari *CD/Flashdisk* menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP yang telah dihasilkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kevalidan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji validasi (*expert judgment*) semua perangkat pembelajaran baik itu materi, video pembelajaran, latihan soal/kuis, dan juga instrument yang telah memenuhi kategori sangat baik. Hasil validasi ahli dalam penelitian ini dianalisis menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V_i = \frac{11}{0+1+0+11} = 0,92$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument ini memenuhi kriteria validitas isi dengan kategori “**sangat tinggi**”.

Dengan hasil yang telah diperoleh dengan kategori sangat baik tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi kajian secara teoritis. Selain itu, *CD/flashdisk* yang dihasilkan juga memiliki komponen yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini.

2. Kelayakan *CD/Flashdisk* dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

Produk akhir dari *CD/flashdisk* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP yang telah dihasilkan dalam penelitian telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil dari penilaian kelayakan diperoleh dari respon peserta didik pengguna *CD/flashdisk* yang menunjukkan bahwa *CD/flashdisk* yang digunakan sangat jelas terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan bersama guru dan juga peneliti. Hasil ini didasarkan pada perolehan kategori penilaian *CD/flashdisk* yang memenuhi kategori sangat jelas.

Disamping penilaian diperoleh dari hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, kriteria layak juga didasarkan pada hasil keterlaksanaan pembelajaran yang sebagian besar memenuhi kategori sangat baik. Hal tersebut tentunya menandakan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *CD/flashdisk* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dapat terlaksana dan diterapkan dengan baik dalam pembelajaran penjasorkes.

3. Keefektifan *CD/Flashdisk* dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

Dari hasil uji coba lapangan diketahui bahwa perangkat *CD/flashdisk* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk peserta didik SMP yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif. Dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan

sebelum diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah. Hal ini didasarkan pada ketercapaian hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah dengan rata-rata 41 atau dengan kategori **sangat kurang**. Setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah, diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 85 atau dengan kategori **sangat baik**.

Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan perangkat *CD/Flashdisk* dengan menggunakan model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP telah teruji kevalidan, kelayakan, dan keefektifannya. Berdasarkan hasil tersebut maka pengembangan produk ini dapat dikatakan baik dengan dibuktikan dengan valid, layak, dan efektif. Dapat disimpulkan produk yang telah dikembangkan ini menjadi alat dalam pembelajaran penjasorkes dan bisa menjadi contoh pada pengembangan perangkat pembelajaran penjasorkes lainnya tentunya dengan menggunakan materi yang berbeda serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP ini memiliki keterbatasan penelitian. Keterbatasan penelitian yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya waktu pembelajaran karena dikurangnya jumlah jam pelajaran dalam setiap mata pelajaran selama wabah *Covid-19* ini, sehingga proses diskusi dalam pembelajaran dirasa masih sangat kurang maksimal.

2. Kendala pada konektivitas, banyak peserta didik yang mengeluhkan susah nya sinyal di setiap daerah sehingga membuat proses pembelajaran selama penelitian terganggu atau kurang berjalan secara maksimal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Data hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dikembangkan yakni berupa CD/*flashdisk* yang didalamnya berisikan materi terkait pola penyerangan (*fastbreak* dan *secondbreak*) dan juga pola pertahanan (*zone defence* pola 1-2-2 dan *zone defence* pola 1-3-1). Kemudian terdapat juga video pembelajaran berupa animasi dari keempat pola tersebut, dan yang terakhir yakni latihan soal/kuis yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.
2. Bentuk hasil dari penilaian kelayakan diperoleh dari hasil validasi ahli telah memenuhi kategori sangat baik, dan setelah dianalisis menggunakan rumus Gregory diperoleh hasil sebesar 0,92 atau kategori validitas sangat tinggi. Kemudian, penilaian kelayakan juga diperoleh dari hasil respon peserta didik pengguna CD/*flashdisk* yang menunjukkan bahwa CD/*flashdisk* yang digunakan sangat jelas terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan bersama guru dan juga peneliti. Hasil ini didasarkan pada perolehan kategori penilaian CD/*flashdisk* yang memenuhi kategori sangat jelas. Kriteria layak juga didasarkan pada hasil keterlaksanaan pembelajaran yang sebagian besar memenuhi kategori sangat baik.
3. Berdasarkan dari hasil penelitian diketahui bahwa perangkat CD/*flashdisk* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk

meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk peserta didik SMP yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif. Kriteria ini didasarkan pada ketercapaian hasil belajar peserta didik secara klasikal rata-rata perolehan hasil peserta didik pada kategori Sangat Baik atau pada rata-rata nilai 85 atau kategori sangat baik.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk hasil dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi guru, agar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, sehingga guru tidak terus menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga dapat menciptakan atau meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, hal tersebut tentunya tidak menjadikan peserta didik pasif dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan yang lebih lanjut untuk menambah khasanah kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, karena tentunya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi tidak menjadikan peserta didik cenderung bosan dalam pembelajaran, agar dapat menunjang proses belajar peserta didik yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam penyebarluasan produk pengembangan ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran, diantaranya:

1. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini dicek kembali dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, karena seiring berjalannya waktu kurikulum di Indonesia ini selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, sehingga produk ini harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.
2. Sebelum disebarluaskan sebaiknya disosialisasikan kepada pihak terkait, seperti guru-guru maupun lembaga pendidikan yang terkait.
3. Sebelum disebarluaskan sebaiknya diperhatikan apakah produk ini sesuai dengan penggunaannya karena tentunya produk ini hanya sesuai dengan kalangan-kalangan tertentu, misalnya produk ini tidak cocok untuk peserta didik sekolah dasar.

Sedangkan untuk pengembangan penelitian ini kearah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran diantaranya:

1. Subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas, atau dengan menggunakan materi yang berbeda agar nantinya referensi terkait model pembelajaran maupun kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam lingkup olahraga sebaik banyak.
2. Hasil pengembangan ini hanya berupa model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelkrim NB, El Fazaa S, El Ati J. (2017) Time–Motion Analysis And Physiological Data Of Elite Under-19-Year-Old Basketball Players During Competition. *Br J Sports Med*, 41(2):69–75.
- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum*. Bandung: Refika Aditama.
- Afandi, M, Chamalah, E, dan Wardanu, P.O. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISULA Press.
- Ahmad, S., Hussain, A., Batool, A., & Malik, M. (2016). Play And Cognitive Development: Formal Operational Perspective Of Piaget’s Theory. *Journal of Education and Practice*, 7(28). ISSN 2222-1735 (paper) ISSN 2222-288X.
- Ahmadi, Nuril. (2007). *Permainan Bolabasket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Ambler, Vic. (1990). *Petunjuk Untuk Pelatih & Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir
- Anugraheni, Indri. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1), 10-18. DOI: <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>.
- Anwar, Zakiyah. (2018). Komparasi Hasil Belajar Matematika Antara Pembelajaran Terbalik dengan Pembelajaran Konvensional pada Siswa Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sorong. *Qalam Jurnal Ilmu Kependidikan* 6(2): 32. DOI: 10.33506/jq.v6i2.219.

- Ben Abdelkrim NB, Castagna C, El Fazaa S, et al. (2010). The Effect Of Players' Standard And Tactical Strategy On Game Demands In Men's Basketball. *J Strength Cond Res*, 24(10): 2652–62.
- Blomqvist, M., Vääntinen, T., and Luhtanen, P. (2005). Assessment Of Secondary School Students' Decision-Making And Game-Play Ability In Soccer. *Phys. Educ. Sport Pedagogy*, 10, 107–119. DOI: 10.1080/17408980500104992.
- Blumenfeld, P.C., E. Soloway, R.W. Marx, J.S. Krajcik, M. Guzdial, and A. Palincsar. (2016). Motivating project-based learning: sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3&4), 369—398.
- Budiyono. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Budiyono. (2003). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Burbach, M. E., Matkin, G. S., & Fritz, S. M. (2004). Teaching Critical Thinking In An Introductory Leadership Course Utilizing Active-Learning Strategies: A Confirmatory Study. *College Student Journal*, 38(3), 482-493.
- Changwong, K., Changwong, A., Sisan, B. (2010). Critical Thinking Skill Development: Analysis of a New Learning Management Model for Tahi High Schools. *Journal of International Studies*, 12(2), 37-48.
- Chen, W., Hendricks, K., and Zhu, W. (2013). Development And Validation Of The Basketball Offensive Game Performance Instrument. *J. Teach. Phys. Educ.* 32, 100–109. DOI: 10.1123/jtpe.32.1.100.

- D. Dolmans, W. De Grave, I. Wolfhagen, C.P.M. van der Vleuten. (2015). Problem-Based Learning: Future Challenges For Educational Practice And Research. *Med Educ*, 39 (7), 732-741.
- Dehghani, M., Mirdoraghi, F., & Pakmehr, H. (2011). The Role Of Graduate Students' Achievement Goals In Their Critical Thinking Disposition. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15, 2426–2430.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eggen, P & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Epestein, R. L (2016). *Critical Thinking*. Ontario, Canada: Thomson Higher Education.
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What is and it counts*. Millbrae, CA: Measured Reasons and The California Academic Press.
- Facione, P. A. (2013). *Critical Thinking: What It Is And Why It Counts*. Retrieved September 15, 2016, from <http://spu.edu/depts/health-sciences/grad/documents/CTbyFacione.pdf>.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. ArRuzz Media.
- Febriana, R., Deliana, S.M., & Muhammad, A.H. (2014). Perbedaan Capaian Perkembangan Sosial Anantara Remaja Yang Tinggal Di Panti Asuhan Dan Remaja Yang Tinggal Bersama Orang Tua Di MTs Taqwal Ilah Semarang.

- Fisher, A. (2017). *Critical Thinking, An Introduction, Cambridge*, United Kingdom: Cambridge University Press.
- French, K. E., and Thomas, J. R. (1987). The Relation Of Knowledge Development To Children's Basketball Performance. *J. Sport Psychol.* 9, 15–32. doi: 10.1123/jsp.9.1.15
- Fuad, N. M., Zubaidah, S., Mahanal, S., and Suarsini, E. (2017). Improving Junior High Schools' Critical Thinking Skills Based On Test Three Different Models Of Learning. *International Journal of Instruction.* 10(1), 101-116.
- Gambril, Eileen., & Gibbs, Leonard. (2009). *Critical thinking for helping professionals: a skill-based workbook third edition*. New York: Oxford University Press
- González-Espinosa, S., Ibáñez, S. J., and Feu, S. (2017). Design Of Two Basketball Teaching Programs In Two Different Teaching Methods. *E-Balonmano. com* 13, 131–152.
- Gunarto. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Halpern, F.D (2014). *Thought And Knowledge An Introduction To Critical Thinking*. New York: Claremont McKenna College Psychology Press Taylor And Francis Group.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Handarini, O.I & Wulandari, S.S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8 (3), hal. 496-503.
- Handarini, Oktafia Ika & Wulandari, Siti Sri. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503
- Hidayat, F, Akbar, P, & Bernard, M. (2019). Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Matematika serta Kemandirian Belajar Siswa SMP terhadap Materi SPLDV. *Jurnal on Education*, 1(2), 515-523. Retrieved from <http://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/106>
- Himberg Cathrine & Hutchinson, Gayle E. & Roussell John M. 2003. *Secondary Physical Education. Preparing Adolescents to be Active for Life*. United State: Human Kinetics.
- Hmelo-Silver, C. E. (2014). Problem-based learning: what and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16 (3), 235-265.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Husdarta, J.S. & Saputra, Yudha M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Ibanez, S.J., et al. (2019). Designing and Validating a Basketball Learning and Performance Assessment Instrument (BALPAI). *Frontiers in Psychology Movement Science and Sport Psychology*, 40(2):15–23. DOI: 10.3389/fpsyg.2019.01595.

- J.R. Savery, T.M. Duffy. (1995). Problem Based Learning: An Instructional Model And Its Constructivist Framework. *Educ Technol*, 35 (5), 31-37.
- Karbalaei, A. (2012). Critical Thinking And Academic Achievement. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 17(2), 121-128.
- Komara, E, S. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Rafika Aditama.
- Kumar, M., & Natarajan, U. (2007). A Problem-Based Learning Model: Showcasing An Educational Paradigm Shift. *Curriculum Journal*, 18(1), 89–102.
- Lase, Delipiter. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermn*, 1(1), 28-43. DOI: 10.36588/sunderman.v1i1.18.
- Lau, J.Y.F. (2011). *An Introduction to Critical Thinking and Creativity*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Mahanal, et al. (2019). RICOSRE: A Learning Model to Develop Critical Thinking Skills for Students with Different Academic Abilities. *International Journal of Instruction*, 12(2), 417-434.
- Mainali, B.P. 2012. Higher Order Thinking In Education. *Academic Voices A Multidisciplinary Journal*, 2(1), 5-10.
- Marsh, C.J. (2009). *Becoming a teacher: knowledge, skills and issues. (5th ed.)*. French Forest: Pearson Australia.
- Mick, Donovan. (2010). *1010 Youth Basketball Drills*. UK: A&C Black
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA kelas X*. Bandung: Erlangga.

- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik SMA KELAS 1*. Jakarta: Erlangga.
- Muhfahroyin, M. (2010). Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Konstruktivistik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 16 (1), 88-93.
- Mulnix, J. W. (2012). Thinking Critically About Critical Thinking. *Educational Philosophy and Theory*, 44, 464–479.
- Nafiah, Yunin Nurun. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 125-143.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Nurzaman, Muhammad. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Konvensional terhadap Pembentukan Self-Esteem. *JUARA: Jurnal Olahraga* 2(2). DOI: <https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.42>.
- Oliver, Jon. (2007). *Dasar-Dasar Bola Basket*. America: Human Kinetics.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses.
- Phungsuk, R., Viriyavejakul, C., and Ratanaolarn, T. (2017). Development of a Problem-Based Learning Model Via a Virtual Learning Environment. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3), 297-306. DOI: 10.1016/j.kjss.2017.01.001.
- Prasetyo, D.W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Bola Basket Di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 12-23.

- Pribadi, Benny A. (2011). *Model Desain Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pusdiklat Kemdikbud. (2020). *Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Pusdiklat: Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1). Ejournal.uin-suka.ac.id/pusat.aplikasia.
- Rianto, Y. (2012). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: PT. Kencana.
- Rifa'i Achmad & Chatarina Tri Ani.(2011). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Robbani, A, K., dkk. (2017). Analisis Sistem Pertahanan Zone Press Tim Bola Basket Putera Universitas Negeri Jakarta pada STAN Big Ball Tournament 2015. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education Vol 1(2)*, 93-105. DOI: <https://doi.org/10.21009/JSCE.012>
- Rosdiani, D. (2013). *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung: Alfabeta
- Rosdiani, Dini. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rusman. (2013). Penerapan pembelajaran berbasis masalah. *Edutech*, Tahun 13, Vol.1, No.2,
- Rusman. (2014). Penerapan pembelajaran berbasis masalah. *Edutech*, Tahun 13, Vol.1, No.2,

- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Rusmono. (2012). *Strategi pembelajaran dengan problem based learning itu perlu*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Sanjaya. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya. (2015). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS konsep Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2018) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarifudin. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas VII A SMPN 4 Kragilan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Jurnal Mitra Pendidikan 4 (1)*: 1-9. ISSN 2550-0481.
- Savery, J. (2006). *Overview of problem based learning: definition and distinction*. (Online), Vol 1, 12.
- Scanlan A., Dascombe B, Reaburn P. (2011). A Comparison Of The Activity Demands Of Elite And Sub-Elite Australian Men's Basketball Competition. *J Sports Sci*, 29(11): 1153–60.

- Segala, Syaiful. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Stephani, M.R, dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Bermain Bola Basket. *Edusentris, Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 156-170.
- Stephani, M.R. (2017). Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 9(1), 16-27.
- Stojanovic, E., et al. (2017). The Activity Demand and Physiological Responses Encountered During Basketball Match-Play: A Systematic Review. *Sports Medicine*, 48, 111-135.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman, Iman & Fajrin, A, R. (2018). Pengembangan Model Latihan Menyerang pada Permainan Basket. *Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 09(01), 68-76. DOI: <https://doi.org/10.21009/GJIK.091.06>
- Sulaiman. (2010). *Caoching Basketball Fundamental, Penataran Pelatih Tingkat Dasar*. Jakarta: PB PERBASI.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. Minnesota: USOE Publication.

- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tung, Khoe Yao. (2017). *Desain Instruksional: Perbandingan Model & Implementasinya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wati, isti, Dwi, Puspita, dan Samodra, Y, Touvan, Juni. (2013). *Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Winantaputra, Udin. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wissel, Hal. (1996). *Bola Basket*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yew, E.H.J., & Goh, K. (2016). Problem-Based Learning: An Overview of Its Process and Impact on Learning. *Health Professions Education*, 2(2), 75-79. DOI: 10.1016/j.hpe.2016.01.004.
- Zou, T., dkk. (2019). A Learning-Based Multimodel Integrated Framework for Dynamic Traffic Flow Forecasting. *Neural Process Lett*, 30(2):69–75.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Obsevasi SMPN 1 Dlingo

SURAT IZIN OBSERVASI

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-observasi>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/46/UN34.16/DL.16/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

27 Oktober 2020

Yth. Kepala Sekolah SMPN
Di Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Tugas Akhir Tesis" atas nama :

Nama : Kisti Bela Dina Nudia
NIM : 19711251082
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Waktu Pelaksanaan Observasi : Senin, 2 November 2020 s.d. Jumat, 1 Januari 2021
Judul / Keperluan : Pengembangan model pembelajaran problem based learning berbasis digital pada materi bola basket untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Lampiran 2 Surat Observasi SMPN 1

Sewon

SURAT IZIN OBSERVASI

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-obs>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/46/UN34.16/DL.16/2020

27 Oktober 2020

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth . Kepala Sekolah SMPN
Di Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Tugas Akhir Tesis" atas nama :

Nama : Kisti Bela Dina Nudia
NIM : 19711251082
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Waktu Pelaksanaan Observasi : Senin, 2 November 2020 s.d. Jumat, 1 Januari 2021
Judul / Keperluan : Pengembangan model pembelajaran problem based learning berbasis digital pada materi bola basket untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dik. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

27/10/2020, 14

**Lampiran 3 Surat Obsevasi SMP N 9
Yogyakarta**

SURAT IZIN OBSERVASI

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-observasi>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/46/UN34.16/DL.16/2020

27 Oktober 2020

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala Sekolah SMPN
Di Yogyakarta

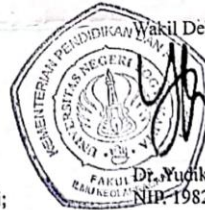
~~Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Tugas Akhir Tesis" atas nama :~~

Nama : Kisti Bela Dina Nudia
NIM : 19711251082
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Waktu Pelaksanaan Observasi : Senin, 2 November 2020 s.d. Jumat, 1 Januari 2021
Judul / Keperluan : Pengembangan model pembelajaran problem based learning berbasis digital pada materi bola basket untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudit Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Lampiran 4 Pedoman Wawancara Tak Terstruktur

Instrumen Studi Pendahuluan Untuk Mengukur Draft Model PBL Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP

No.	Aspek yang Diukur	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
					4	3	2	1	
1.	Kemampuan Guru	4. Pemahaman guru terhadap model PBL.	Guru dapat menjelaskan terkait PBL dengan tepat.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai model pembelajaran PBL?					
		5. Pemahaman guru tentang konsep berpikir kritis.	Guru dapat menjelaskan terkait konsep berpikir kritis dengan jelas.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai konsep berpikir kritis?					
		6. Kemampuan guru dalam pembelajaran berbasis digital.	2) Guru dapat menjelaskan tentang pembelajaran berbasis digital dengan baik.	4) Apa yang Bapak/Ibu pahami tentang pembelajaran berbasis digital?					
			5) Guru dapat menyebutkan macam-macam pembelajaran berbasis digital.	3) Apa saja macam-macam pembelajaran berbasis digital yang Bapak/Ibu ketahui?					
			6) Guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis digital dengan baik.	4) Dapatkah Bapak/Ibu menerapkan pembelajaran berbasis digital?					
2.	Peserta Didik	3. Pemahaman peserta didik dalam bermain bola basket.	Peserta didik dapat menjelaskan terkait	Apa yang kalian pahami terkait					

No.	Aspek yang Diukur	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
					4	3	2	1	
			permainan bola basket.	permainan bola basket?					
		4. Pemahaman peserta didik tentang taktik dan strategi dalam permainan bola basket	3. Menjelaskan pengetahuan terkait taktik dalam permainan bola basket.	Apa yang kalian pahami terkait taktik dalam permainan bola basket?					
			4. Menjelaskan pengetahuan terkait strategi dalam permainan bola basket.	Apa yang kalian ketahui tentang strategi dalam permainan bola basket?					
3.	Lingkungan	3. Jaringan internet.	Jaringan internet stabil.	Bagaimana jaringan internet di lingkungan tempat tinggal dan sekolah?					
		4. Spesifikasi digital.	Spesifikasi digital memadai.	Bagaimana spesifikasi digital yang digunakan?					

Lembar Studi Pendahuluan Untuk Mengukur Draft Model PBL Materi Bola Basket Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis

Nama : NAP
Jabatan : Guru Penjasorkes
Sekolah : SMP N 1 Dlingo

Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Jawablah pertanyaan sesuai sepengetahuan Bapak/Ibu.

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai model pembelajaran PBL?	Pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengkondisikan peserta didik terhadap suatu masalah, sehingga bagaimana peserta didik tau cara dan solusi untuk menyelesaikannya.
2.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai konsep berpikir kritis?	Ketrampilan berpikir kritis dalam pembelajaran penjas adalah suatu kegiatan atau aktifitas dengan menggunakan logika/nalar sesuai dengan kemampuan atau kondisi peserta didik, belajar untuk berpikir kritis dengan menggunakan proses mental.
3.	Apa yang Bapak/Ibu pahami tentang pembelajaran berbasis digital?	Pembelajaran yang dilakukan secara online.
4.	Apa saja macam-macam pembelajaran berbasis digital yang Bapak/Ibu ketahui?	Melalui google calassroom, google meet, whatsapp.
5.	Dapatkan Bapak/Ibu menerapkan pembelajaran berbasis digital?	Iya, dapat.
6.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait permainan bola basket?	Permainan beregu yang dimainkan oleh 5 orang dari masing-masing tim, yang terdiri dari forward, guard, dan center.
7.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait taktik dalam permainan	Taktik adalah suatu cara yang direncanakan untuk menerebos

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban
	bola basket?	sebuah pertahanan lawan.
8.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait strategi dalam permainan bola basket?	Strategi adalah suatu cara yang digunakan untuk mempertahankan zona pertahanannya.
9.	Bagaimana jaringan internet di lingkungan tempat tinggal dan sekolah?	Jaringan di lingkungan sekitar baik sekolah maupun lingkungan tempat tinggal masih kurang bagus.
10.	Bagaimana spesifikasi digital yang digunakan?	Menggunakan Laptop dan juga HP android.

Lampiran 6 Hasil Wawancara Tak Terstruktur SMPN 1 Sewon

Lembar Studi Pendahuluan Untuk Mengukur Draft Model PBL Materi Bola Basket Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis

Nama : Edw
Jabatan : Guru Penjasorkes
Sekolah : SMP N 1 Sewon

Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Jawablah pertanyaan sesuai sepengetahuan Bapak/Ibu.

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai model pembelajaran PBL?	Saya kurang memahaminya, karena model pembelajaran itu belum pernah saya gunakan sebelumnya.
2.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai konsep berpikir kritis?	Sebagai proses dan kemampuan yang digunakan untuk memahami konsep, menerapkan, mensintesis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh atau informasi yang dihasilkan.
3.	Apa yang Bapak/Ibu pahami tentang pembelajaran berbasis digital?	Pembelajaran yang dilakukan secara online atau jarak jauh.
4.	Apa saja macam-macam pembelajaran berbasis digital yang Bapak/Ibu ketahui?	Melalui google calassroom, whatsapp.
5.	Dapatkan Bapak/Ibu menerapkan pembelajaran berbasis digital?	Iya, dapat.
6.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait permainan bola basket?	Permainan beregu yang dimainkan oleh 5 orang dari masing-masing tim.
7.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait taktik dalam permainan bola basket?	Taktik dalam permainan basket lebih ke sebuah cara untuk melakukan terobosan ke tim lawan.
8.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait strategi dalam	Strategi dalam permainan basket yang dimaksud mungkin suatu

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban
	permainan bola basket?	cara yang digunakan untuk mempertahankannya.
9.	Bagaimana jaringan internet di lingkungan tempat tinggal dan sekolah?	Jaringan di lingkungan sekitar dapat dikatakan lumayan bagus.
10.	Bagaimana spesifikasi digital yang digunakan?	Seperti Laptop dengan layar yang besar dan HP.

Lembar Studi Pendahuluan Untuk Mengukur Draft Model PBL Materi Bola Basket Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis

Nama : WY
Jabatan : Guru Penjasorkes
Sekolah : SMP N 9 Yogyakarta

Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Jawablah pertanyaan sesuai sepengetahuan Bapak/Ibu.

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai model pembelajaran PBL?	Pembelajaran yang dilaksanakn dengan mengenalkan siswa pada suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas. Kemudian, siswa akan diminta agar mencari solusi untuk menyelesaikan kasus/masalah tersebut. Akan tetapi selama ini saya belum pernah menerapkan pembelajaran PBL dikarenakan banyak factor juga.
2.	Apa yang Bapak/Ibu pahami mengenai konsep berpikir kritis?	Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara jernih dan rasional tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang harus dipercaya.
3.	Apa yang Bapak/Ibu pahami tentang pembelajaran berbasis digital?	Pembelajaran yang dilakukan secara online atau jarak jauh, tanpa harus dating langsung ke sekolah.
4.	Apa saja macam-macam pembelajaran berbasis digital yang Bapak/Ibu ketahui?	Melalui google calassroom, google meet, whatsapp, dan lain sebagainya.
5.	Dapatkan Bapak/Ibu menerapkan pembelajaran berbasis digital?	Iya, dapat.
6.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait permainan bola basket?	Permainan beregu yang dimainkan oleh 5 orang dari masing-masing tim, yang terdiri dari pemain penyerang dan pemain bertahan.

No.	Butir Pertanyaan	Jawaban
7.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait taktik dalam permainan bola basket?	Taktik merupakan siasat yang penerapannya di dalam pertandingan.
8.	Apa yang Bapak/Ibu pahami terkait strategi dalam permainan bola basket?	strategi adalah siasat yang dibuat sebelum atau menjelang pertandingan.
9.	Bagaimana jaringan internet di lingkungan tempat tinggal dan sekolah?	Jaringan dilingkungan sekitar baik sekolah maupun tempat tinggal dapat dikatakan baik.
10.	Bagaimana spesifikasi digital yang digunakan?	Menggunakan Laptop/komputer dan juga HP android.

Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor: B/722.73/UN34.16/PK 03.08/2020

24 November 2020

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak:
Dr. Budi Aryanto, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak bersedia menjadi Validator materi pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Kisti Bela Dina Nudia

NIM : 19711251082

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing : Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Digital
Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis
Peserta Didik SMP

Kami sangat mengharapkan Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu.
Atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama,

Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Lampiran 9 Validasi Penilaian Ahli I

LEMBAR VALIDASI UJI EFEKTIFITAS BERPIKIR KRITIS DALAM BOLA BASKET PESERTA DIDIK SMP

Petunjuk Pengisian:

- Mohon Yth. Bapak/Ibu Validator memberikan *review* atas instrumen berikut dengan cara memberikan tanda cek pada kolom 4, 3, 2, atau 1 yang bersesuaian dengan aspek-aspek *review* panduan yang ada.

Keterangan: 4 = sangat baik; 3 = baik; 2 = kurang; dan 1 = sangat kurang.

- Apabila ada catatan atau saran, mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskannya pada kolom yang tersedia.

No.	Karakteristik	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
1.	Memberikan penjelasan sederhana.	1. Memfokuskan pertanyaan.	Bagaimana kesesuaian pertanyaan yang disusun dengan materi yang disajikan?		✓			
		2. Menganalisis pertanyaan.	Apakah pertanyaan yang disusun sudah sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kritis dalam materi bola basket?		✓			
		3. Bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan.	Apakah model PBL yang digunakan mampu membuat peserta didik aktif mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari suatu penjelasan?	✓				
2.	Membangun keterampilan dasar.	1. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau	Apakah dengan menggunakan model PBL dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memilah dan memilih sumber	✓				

No.	Karakteristik	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
		tidak.	belajar yang digunakan?					
		2. Mengobservasi dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat mengobservasi dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi?		✓			
3.	Menyimpulkan	1. Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi?		✓			
		2. Menginduksi dan mempertimbangkan induksi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi?		✓			
		3. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat membuat dan menentukan hasil pertimbangan?	✓				
4.	Memberikan penjelasan lanjut.	1. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi dalam tiga dimensi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi dalam tiga dimensi?		✓			

No.	Karakteristik	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
		2. Mengidentifikasi asumsi.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat mengidentifikasi suatu asumsi?	✓				
5.	Mengatur strategi dan taktik	1. Menentukan suatu tindakan.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat menentukan suatu tindakan?	✓				
		2. Berinteraksi dengan orang lain.	Apakah dengan menggunakan model PBL peserta didik dapat berinteraksi dengan orang lain?	✓				

Saran:

Yogyakarta, 26 Januari 2021

Validator,



Dr. Bodi Aryanto, M.Pd

NIP: 19690215 200012 1 001

Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Budi Aryanto, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Tenaga Pendidik
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Digital Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP.

dari mahasiswa:

Nama : Kisti Bela Dina Nudia
NIM : 19711251082
Program Studi : S-2 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Perlu dilakukan uji coba*
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 07 Desember 2020
Validator,

Dr. Budi Aryanto, M.Pd
NIP. 19690215 200012 1 001

Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Ahli II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/722.72/UN34.16/PK.03.08/2020

24 November 2020

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak:
Caly Setiawan, M.S., Ph.D.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak bersedia menjadi Validator materi pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Kisti Bela Dina Nudia

NIM : 19711251082

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing : Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Digital
Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis
Peserta Didik SMP

Kami sangat mengharapkan Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu.
Atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan
Akademik dan Kerjasama,

Judik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Lampiran 12 Validasi Penilaian Ahli II

LEMBAR VALIDASI DRAFT MODEL PBL PADA MATERI BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SMP.

Petunjuk Pengisian:

- Mohon Yth. Bapak/Ibu Validator memberikan *review* atas instrumen berikut dengan cara memberikan tanda cek pada kolom 4, 3, 2, atau 1 yang bersesuaian dengan aspek-aspek *review* panduan yang ada.

Keterangan: 4 = sangat baik; 3 = baik; 2 = kurang; dan 1 = sangat kurang.

- Apabila ada catatan atau saran, mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskannya pada kolom yang tersedia.

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
1.	Isi	1. Tujuan berpikir kritis.	1) Apakah video pembelajaran sudah mengarah pada berpikir kritis peserta didik dalam memahami taktik penyerangan dalam permainan bola basket?		✓			
			2) Apakah video pembelajaran sudah mengarah pada berpikir kritis peserta didik dalam memahami strategi pertahanan dalam permainan bola basket?		✓			
		2. PBL (pola/strategi mencetak skor).	1) Apakah video pembelajaran sudah memuat model PBL dalam menentukan taktik untuk mencetak skor?		✓			

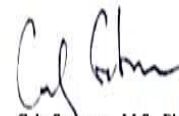
No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
			2) Apakah video pembelajaran sudah memuat model PBL dalam strategi mempertahankan area bermain?		✓			
			3) Apakah peserta didik mengalami masalah/kendala dalam memahami taktik untuk mencetak skor menggunakan model PBL?		✓			
			4) Apakah peserta didik mengalami masalah/kendala dalam memahami strategi pertahanan pada area bermain?			✓		Eagien pertahanan memuat video yang tidak mengarahkan pada pemahaman akar strategi pertahanan (konten video animas skill dasar: passing, shooting, dll) padahal namanya bertahan ya, tidak membawa bola.
2.	Kenstruksi	1. Tingkat kesulitan operasionalisasi mencetak skor.	Apakah viden pembelajaran terkait taktik dalam permainan bola basket dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam operasionalisasi mencetak skor?		✓			
		2. Kemerarikan.	Apakah video pembelajaran disajikan dalam bentuk yang dapat menarik peserta didik untuk mempelajari taktik dan strategi permainan bola basket?		✓			

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Penilaian				Catatan/Saran
				4	3	2	1	
		3. Disajikan dari tingkat yang mudah ke yang sukar.	Apakah materi dalam video pembelajaran sudah disajikan dari tingkat yang mudah ke tingkat yang sukar?	✓				
3.	Bahasa	1. Petunjuk pelaksanaan jelas/mudah dipahami.	Bagaimana petunjuk penggunaan video pembelajaran terkait taktik dan strategi permainan bola basket?	✓				
		2. EYD	Apakah bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran terkait taktik dan strategi dalam permainan bola basket sudah menggunakan bahasa sesuai dengan EYD?	✓				

Saran:

Yogyakarta, 7 Desember 2020

Validator,



Caly Setiawan, M.S., Ph.D

NIP: 19750414 200112 1 001

Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Caly Setiawan M.S., Ph. D
Jabatan/Pekerjaan : Tenaga Pendidik
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Digital Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP.

dari mahasiswa:

Nama : Kisti Bela Dina Nudia
NIM : 19711251082
Program Studi : S-2 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Silahkan dilanjutkan
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 07 Desember 2020
Validator,

Caly Setiawan, M.S., Ph.D
NIP: 19750414 200112 1 001

Lampiran 14 Surat Izin Penelitian SMPN 1 Dlingo



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 446/UN34.16/PT.01.04/2020
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

24 November 2020

Yth. Kepala Sekolah SMPN 1 Dlingo

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Kisti Bela Dina Nudia
NIM : 19711251082
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Digital Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Waktu Penelitian : Senin, 30 November 2020 s.d. Sabtu, 30 Januari 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama



Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 15 Surat Izin Penelitian SMPN 1 Sewon



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 446/UN34.16/PT.01.04/2020
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : Izin Penelitian

24 November 2020

Yth. Kepala Sekolah SMPN 1 Dlingo

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Kisti Bela Dina Nudia
NIM : 19711251082
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Digital Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Waktu Penelitian : Senin, 30 November 2020 s.d. Sabtu, 30 Januari 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama



Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 16 Hasil Uji Coba Skala Kecil Latihan Soal SMPN 1 Dlingo

SMPN 1 DLINGO			
DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX D			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	A	L	83
2	B	P	84
3	C	L	67
4	D	P	83
5	E	P	58
6	F	P	75
7	G	P	100
8	H	L	100
9	I	P	92
10	J	P	100
11	K	P	76
12	L	P	83
13	M	P	91
14	N	L	92
15	O	P	75
16	P	P	65
17	Q	L	84
18	R	L	83
19	S	P	84
20	T	L	100
21	U	L	83
22	V	P	91
23	W	P	84
24	X	L	91
25	Y	P	76
26	Z	L	100
27	AA	P	100
28	AB	L	75
29	AC	L	92
30	AD	P	83
Rata-Rata Nilai			85

No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	AA	L	92
2	AB	P	91
3	AC	P	50
4	AD	L	50
5	AE	P	92
6	AF	P	92
7	AG	P	83
8	AH	L	92
9	AI	P	100
10	AJ	P	100
11	AK	L	42
12	AL	P	83
13	AM	L	100
14	AN	P	100
15	AO	P	91
16	AP	P	91
17	AQ	L	100
18	AR	L	92
19	AS	L	91
20	AT	P	92
21	AU	P	75
22	AV	L	100
23	AW	L	91
24	AX	L	83
25	AY	P	100
26	AZ	L	100
27	BC	L	100
28	BD	P	41
29	BE	P	100
30	BF	P	83
31	BG	L	76
Rata-Rata Nilai			87

Lampiran 17 Hasil Uji Coba Skala Kecil Laihan Soal SMPN 9 Yogyakarta

SMPN 9 YOGYAKARTA DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX E			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	AA	P	100
2	AB	L	100
3	AC	L	91
4	AD	P	68
5	AE	P	92
6	AF	P	84
7	AG	P	100
8	AH	P	83
9	AI	L	92
10	AJ	P	92
11	AK	P	75
12	AL	P	100
13	AM	P	93
14	AN	L	91
15	AO	P	43
16	AP	L	100
17	AX	L	100
18	AR	L	100
19	AS	L	92
20	AT	L	68
21	AU	L	59
22	AV	L	100
23	AW	P	84
24	AX	L	84
25	AY	P	100
26	AZ	P	100
27	BA	L	91
28	BB	P	100

29	BC	P	100
30	BD	P	83
Rata-Rata Nilai			86

Lampiran 18 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil Siswa

LEMBAR PENILAIAN KETERBACAAN PESERTA DIDIK

Nama : AAF
Kelas/tanggal : 9E / 01
Sekolah : SMP NEGERI 9 YK

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar penilaian ini adalah untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap model pembelajaran *problem based learning* mata pelajaran penjasorkes pada materi bola basket yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran

B. Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.
2. Jawablah menurut pendapatmu sendiri, tanpa terpengaruh oleh siapapun. Jawabanmu tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran penjasorkes.

C. Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian Siswa			
		Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas
	Bagaimana pendapatmu mengenai:				
1	Bahasa yang digunakan dalam CD Pembelajaran (materi, video & latihan soal).	√			
2	Petunjuk yang disajikan dalam CD Pembelajaran.	√			
3	Kalimat-kalimat yang ada di dalam CD Pembelajaran.	√			
4	Permasalahan-permasalahan yang disajikan dalam latihan soal.	√			
5	Langkah-langkah kegiatan yang disajikan dalam CD Pembelajaran.	√			
6	Ilustrasi gambar yang ada dalam CD Pembelajaran.	√			

7	Maksud/tujuan dari setiap soal/masalah yang disajikan dalam Latihan Soal.	√			
8	Tampilan (tulisan, ilustrasi, gambar, letak gambar, video) yang terdapat dalam CD Pembelajaran.	√			
9	Keterbacaan ilustrasi atau gambar pada CD Pembelajaran dalam memahami konsep bola basket.	√			
10	Kecukupan tempat yang disediakan untuk menuliskan jawaban pada pada latihan soal.	√			

Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil

Butir Pertanyaan	Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas	Total
1	54	35	1		90
2	47	43			90
3	54	36			90
4	47	43			90
5	61	29			90
6	56	34			90
7	34	55	1		90
8	55	35			90
9	58	32			90
10	55	35			90
JUMLAH	521	377	2	0	900

Lampiran 19 Hasil Uji Coba Skala Besar Latihan Soal SMPN 1 Dlingo

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX B			
HASIL PRETEST			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	ARK	L	34
2	CAP	P	43
3	DYA	P	50
4	EFS	P	43
5	FHN	L	50
6	GSB	L	43
7	HDN	L	16
8	IAF	L	49
9	IRF	P	49
10	LA	P	33
11	LH	P	34
12	LS	L	34
13	MWL	P	42
14	MA	P	76
15	MAF	P	75
16	MMT	P	34
17	MINR	L	43
18	MC	L	33
19	MBP	L	26
20	MP	L	16
21	NTS	P	24
22	NA	P	33
23	NR	P	40
24	RNA	P	50
25	SPA	P	56
26	SM	P	43
27	STR	P	8
28	SAS	P	25
29	VS	L	34
30	ZH	P	34
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX B			
HASIL POSTTEST			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	ARK	L	75
2	CAP	P	84
3	DYA	P	92
4	EFS	P	83
5	FHN	L	83
6	GSB	L	100
7	HDN	L	91
8	IAF	L	91
9	IRF	P	92
10	LA	P	100
11	LH	P	92
12	LS	L	75
13	MWL	P	75
14	MA	P	100
15	MAP	P	100
16	MMT	P	92
17	MINR	L	75
18	MC	L	100
19	MBP	L	84
20	MP	L	92
21	NTS	P	100
22	NA	P	91
23	NR	P	91
24	RNA	P	100
25	SPA	P	100
26	SM	P	92
27	STR	P	42
28	SAS	P	91
29	VS	L	82
30	ZH	P	84
Rata-rata			

Lampiran 20 Hasil Uji Coba Skala Besar Latihan Soal SMPN 1 Sewon

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX C			
HASIL PRETEST			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	AAR	L	67
2	AT	L	58
3	AN	P	67
4	AHA	L	58
5	ANA	P	50
6	AYR	P	42
7	DSA	P	50
8	DM	P	67
9	ES	P	50
10	FRA	L	58
11	FOP	P	50
12	HNA	P	58
13	KES	P	67
14	KIN	L	83
15	LR	P	25
16	MDS	P	58
17	MAN	P	58
18	MRA	L	25
19	MY	L	42
20	MZR	L	83
21	NS	P	25
22	PAR	P	58
23	ROR	P	8
24	SAA	L	33
25	SA	L	67
26	TDD	L	75
27	TD	L	67
28	TM	P	83
29	UN	L	75
30	WL	P	83
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX C			
HASIL POSTTEST			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	AAR	L	75
2	AT	L	75
3	AN	P	83
4	AHA	L	75
5	ANA	P	100
6	AYR	P	75
7	DSA	P	83
8	DM	P	100
9	ES	P	75
10	FRA	L	100
11	FOP	P	83
12	HNA	P	75
13	KES	P	92
14	KIN	L	100
15	LR	P	67
16	MDS	P	92
17	MAN	P	83
18	MRA	L	83
19	MY	L	75
20	MZR	L	92
21	NS	P	100
22	PAR	P	75
23	ROR	P	67
24	SAA	L	100
25	SA	L	83
26	TDD	L	92
27	TD	L	83
28	TM	P	100
29	UN	L	100
30	WL	P	100
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX A**HASIL PRETETS**

No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	AZ	L	33
2	AR	P	41
3	AKR	L	40
4	AAR	P	50
5	AP	P	17
6	AVR	L	35
7	ANL	P	26
8	CJP	P	33
9	DAC	P	76
10	DAS	L	18
11	DNI	L	43
12	FZR	L	59
13	FA	P	26
14	GNF	P	34
15	HA	P	40
16	IN	P	35
17	MAA	P	50
18	MF	P	17
19	MNF	P	34
20	MNJ	P	41
21	MAR	L	18
22	NT	P	42
23	PKF	P	34
24	RHR	L	68
25	RF	P	52
26	SO	L	25
27	TK	L	16
28	TW	P	17
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX A**HASIL POSTEST**

No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	AZ	L	92
2	AR	P	100
3	AKR	L	92
4	AAR	P	74
5	AP	P	75
6	AVR	L	75
7	ANL	P	100
8	CJP	P	100
9	DAC	P	100
10	DAS	L	67
11	DNI	L	82
12	FZR	L	91
13	FA	P	83
14	GNF	P	75
15	HA	P	91
16	IN	P	91
17	MAA	P	67
18	MF	P	91
19	MNF	P	60
20	MNJ	P	91
21	MAR	L	100
22	NT	P	92
23	PKF	P	83
24	RHR	L	100
25	RF	P	100
26	SO	L	76
27	TK	L	83
28	TW	P	60
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX G**HASIL PRETEST**

No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	ANR	L	50
2	APP	L	35
3	ANL	P	33
4	ASA	P	40
5	CAI	P	35
6	CAP	P	0
7	CK	P	8
8	DD	P	16
9	DCW	P	33
10	DL	P	41
11	EK	P	25
12	EE	P	42
13	FAJ	L	9
14	HMF	L	49
15	INH	P	50
16	IYM	L	0
17	JFN	P	67
18	KBY	P	41
19	LJS	L	41
20	MDS	L	26
21	MAR	L	17
22	MFA	L	25
23	MIF	L	68
24	NAS	P	0
25	NS	P	51
26	PGE	L	41
27	PAP	L	84
28	RVM	L	26
29	RAK	L	16
30	SH	L	41
31	SS	P	17
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX G			
HASIL POSTTEST			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	ANR	L	92
2	APP	L	82
3	ANL	P	91
4	ASA	P	92
5	CAI	P	75
6	CAP	P	100
7	CK	P	59
8	DD	P	76
9	DCW	P	84
10	DL	P	100
11	EK	P	83
12	EE	P	91
13	FAJ	L	67
14	HMF	L	100
15	INH	P	100
16	IYM	L	67
17	JFN	P	91
18	KBY	P	100
19	LJS	L	100
20	MDS	L	83
21	MAR	L	41
22	MFA	L	76
23	MIF	L	100
24	NAS	P	41
25	NS	P	92
26	PGE	L	92
27	PAP	L	75
28	RVM	L	100
29	RAK	L	60
30	SH	L	100
31	SS	P	100
Rata-rata			

Lampiran 22 Hasil Uji Coba Skala Besar Latihan Soal SMPN 9 Yogyakarta

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX C HASIL PRETEST			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	ASP	L	41
2	AMS	L	75
3	AFA	P	56
4	AMM	P	50
5	DRL	P	25
6	DSP	L	84
7	EAM	P	76
8	FAS	L	16
9	FNA	P	33
10	GHK	L	43
11	IP	L	33
12	IAA	P	43
13	JIP	L	35
14	KAS	P	42
15	KCR	P	49
16	KAP	L	50
17	KW	L	44
18	MA	P	50
19	MKW	P	25
20	MAF	L	33
21	MAP	L	25
22	MFY	L	16
23	MK	P	26
24	NNI	P	24
25	NUA	P	44
26	PJS	L	24
27	RFZ	L	43
28	RA	P	33
29	RSA	P	76
30	SS	P	16
31	TA	P	41
32	VAD	L	50
33	ZBN	P	75
34	SAK	P	16
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX C HASIL POSTTEST			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	ASP	L	84
2	AMS	L	100
3	AFA	P	100
4	AMM	P	100
5	DRL	P	42
6	DSP	L	100
7	EAM	P	100
8	FAS	L	91
9	FNA	P	92
10	GHK	L	84
11	IP	L	84
12	IAA	P	84
13	JIP	L	75
14	KAS	P	92
15	KCR	P	100
16	KAP	L	100
17	KW	L	100
18	MA	P	44
19	MKW	P	84
20	MAF	L	84
21	MAP	L	92
22	MFY	L	41
23	MK	P	42
24	NNI	P	100
25	NUA	P	100
26	PJS	L	92
27	RFZ	L	92
28	RA	P	100
29	RSA	P	100
30	SS	P	42
31	TA	P	100
32	VAD	L	100
33	ZBN	P	100
34	SAK	P	50
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX D			
HASIL PRETEST			
No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	AS	L	44
2	AD	P	25
3	ACA	L	56
4	AHS	P	50
5	ARS	L	76
6	AIH	L	42
7	BEF	L	33
8	DF	L	32
9	DS	P	34
10	EDM	P	25
11	ERM	L	56
12	FA	L	33
13	HA	L	24
14	JH	L	25
15	KHU	P	42
16	KDE	P	24
17	LND	P	50
18	MSA	L	24
19	MTR	P	25
20	NSD	P	33
21	PAS	P	50
22	RDA	P	75
23	STN	P	56
24	SFH	P	33
25	SAW	P	24
26	SAA	P	44
27	SPA	L	43
28	TN	P	50
29	YP	L	25
30	ZS	L	33
Rata-rata			

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK IX D**HASIL POSTEST**

No Presensi	Nama	Jenis Kelamin	Penilaian
1	AS	L	84
2	AD	P	51
3	ACA	L	92
4	AHS	P	100
5	ARS	L	83
6	AIH	L	66
7	BEF	L	84
8	DF	L	92
9	DS	P	100
10	EDM	P	59
11	ERM	L	92
12	FA	L	83
13	HA	L	66
14	JH	L	83
15	KHU	P	75
16	KDE	P	100
17	LND	P	92
18	MSA	L	50
19	MTR	P	84
20	NSD	P	92
21	PAS	P	100
22	RDA	P	100
23	STN	P	100
24	SFH	P	76
25	SAW	P	84
26	SAA	P	84
27	SPA	L	92
28	TN	P	91
29	YP	L	68
30	ZS	L	76
Rata-rata			

Lampiran 21 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Skala

LEMBAR PENILAIAN KETERBACAAN PESERTA DIDIK

Nama : CNA
Kelas/tanggal : IX B
Sekolah : SMP N 1 DLINGO

A. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar penilaian ini adalah untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap model pembelajaran *problem based learning* mata pelajaran penjasorkes pada materi bola basket yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran

B. Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.
2. Jawablah menurut pendapatmu sendiri, tanpa terpengaruh oleh siapapun. Jawabanmu tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran penjasorkes.

C. Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian Siswa			
		Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas
	Bagaimana pendapatmu mengenai:				
1	Bahasa yang digunakan dalam CD Pembelajaran (materi, video & latihan soal).	✓			
2	Petunjuk yang disajikan dalam CD Pembelajaran.	✓			
4	Permasalahan-permasalahan yang disajikan dalam latihan soal.	✓			
5	Langkah-langkah kegiatan yang disajikan dalam CD Pembelajaran.	✓			
6	Ilustrasi gambar yang ada dalam CD Pembelajaran.	✓			
7	Maksud/tujuan dari setiap soal/masalah yang disajikan dalam Latihan Soal.	✓			

8	Tampilan (tulisan, ilustrasi, gambar, letak gambar, video) yang terdapat dalam CD Pembelajaran.	✓			
9	Keterbacaan ilustrasi atau gambar pada CD Pembelajaran dalam memahami konsep bola basket.	✓			
10	Kecukupan tempat yang disediakan untuk menuliskan jawaban pada pada latihan soal.	✓			

Butir Pertanyaan	Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas	Total
1	130	51	2	0	183
2	98	85	0	0	183
3	115	68	0	0	183
4	107	76	0	0	183
5	142	41	0	0	183
6	97	85	1	0	183
7	82	99	2	0	183
8	123	60	0	0	183
9	117	66	0	0	183
10	86	96	1	0	183
TOTAL	1.097	727	6	0	1.830

Lampiran 22 Hasil Uji Iteman Butir Soal

a. Uji Butir Soal menggunakan Iteman

1.	0-1	0.800	1.000	0.796	A	0.800	1.000	0.796 *
					B	0.067	-0.859	-0.445
					C	0.133	-0.963	-0.610
					D	0.000	-9.000	-9.000
					Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor1, kunci jawabannya A:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop.Correct) = 0,8 artinya butir soal ini mudah ($p > 0,7$) karena 80% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 1.000$ dan $r_{pbis} = 0.796$ keduanya bertanda positif ($D = 0,7-1$) artinya baik sekali (soal baik). Pilihan A merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada 2 pengecoh yang positif maka pengecoh soal B dan C berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal B 6,7%, dan C 13,3%. Kesimpulan butir soal nomor 1 baik, tidak perlu direvisi.

2.	0-2	0.933	0.973	0.504	A	0.000	-9.000	-9.000
					B	0.067	-0.973	-0.504
					C	0.000	-9.000	-9.000
					D	0.933	0.973	0.504 *
					Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor 2, kunci jawabannya D:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop.Correct) = 0.933; artinya butir soal artinya butir soal ini mudah ($p > 0,7$) karena 93,3% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 0,973$ dan $r_{pbis} = 0,504$ keduanya bertanda positif menunjukkan ($D = 0,7-1$) artinya baik sekali dan ($D 0,40-0,69$) artinya soal baik.

Pilihan A merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada 1 pengecoh yang positif maka pengecoh soal B berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal B 6,7%. Dengan demikian butir soal nomor 2 cukup, dan tidak perlu direvisi.

3.	0-3	0.833	0.816	0.547	A	0.167	-0.816	-0.547
----	-----	-------	-------	-------	---	-------	--------	--------

B	0.000	-9.000	-9.000
C	0.833	0.816	0.547 *
D	0.000	-9.000	-9.000
Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor 3, kunci jawabannya C:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop. Correct) = 0.833 artinya butir soal ini mudah ($p > 0.70-1$) karena 83.3% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 0.816$ dan $r_{pbis} = 0.547$ keduanya bertanda positif ($D = 0,7-1$) artinya baik sekali dan ($D > 0,40-0,69$) artinya soal baik. Pilihan C merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada pengecoh yang positif yaitu pengecoh soal A yang artinya jawaban A berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing jawaban A 6,7%. Dengan demikian butir soal nomor 3, tidak perlu direvisi.

4.	0-4	0.967	1.000	0.474	A	0.000	-9.000	-9.000
					B	0.967	1.000	0.474 *
					C	0.033	-1.000	-0.474
					D	0.000	-9.000	-9.000
					Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor 4, kunci jawabannya B:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop. Correct) = 0.967 artinya butir soal ini mudah ($p > 0.70$ sampai 1) karena 96,7% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis}=1$ dan $r_{pbis}=0.474$ keduanya bertanda positif ($D = 0,7-1$) artinya baik sekali dan ($D > 0,40-0,69$) artinya soal baik. Pilihan B merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada 1 pengecoh yang positif maka pengecoh soal berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal C 3,3%. Dengan demikian butir soal nomor 4, tidak perlu direvisi.

5.	0-5	0.867	1.000	0.740	A	0.867	1.000	0.740 *
					B	0.133	-1.000	-0.740
					C	0.000	-9.000	-9.000
					D	0.000	-9.000	-9.000

Other 0.000 -9.000 -9.000

Soal nomor 5, kunci jawabannya A:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop. Correct) = 0.867; artinya butir soal ini mudah ($p > 0.70$ sampai 1) karena 86.7% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 1$ dan $r_{pbis} = 0.740$ keduanya bertanda positif ($D = 0,7-1$) artinya baik sekali. Pilihan A merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada 1 pengecoh yang positif maka pengecoh soal B berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal B 13,3 % artinya cukup baik. Sehingga soal nomor 5, tidak perlu direvisi.

6.	0-6	0.167	0.836	0.560	A	0.000	-9.000	-9.000
					B	0.167	0.836	0.560 *
					C	0.000	-9.000	-9.000
					D	0.833	-0.836	-0.560
					Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor 6, kunci jawabannya B:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop. Correct)=0.167 artinya butir soal ini sulit ($p < 0,3$) karena hanya 16.7 % dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 0,836$ dan $r_{pbis} = 0,560$ keduanya bertanda positif menunjukkan ($D = 0,7-1$) artinya baik sekali dan ($D 0,40-0,69$) artinya soal baik. Pilihan B merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Alternatif jawaban siswa menjawab yaitu sebanyak 83,3% memilih alternative D, 0% memilih alternative A dan C. Hal ini menunjukkan pengecoh pilihan D efektif sedang pilihan A dan C tidak berfungsi. Hal ini cukup, sehingga soal nomor 6 tidak perlu direvisi.

7.	0-7	0.700	0.717	0.544	A	0.133	-0.963	-0.610
					B	0.700	0.717	0.544 *
					C	0.067	-0.061	-0.032
					D	0.100	-0.193	-0.113
					Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor 7, kunci jawabannya B:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop. Correct)=0,700 artinya butir soal ini mudah ($p < 0,7$ sampai 1) karena 70,0 % dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 0,717$ dan $r_{pbis} = 0,544$ keduanya bertanda positif menunjukkan daya pembeda baik dan baik sekali ($D = 0,40-0,69$) dan ($D = 0,7-1$). Pilihan B merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Alternatif jawaban peserta menjawab yaitu sebanyak 13,3% memilih alternatif A, 6,7% memilih alternatif B, 10% memilih alternatif C. Sehingga semua pengecoh berfungsi. Artinya soal tidak perlu direvisi.

8.	0-8	0.067	0.395	0.205	A	0.067	0.395	0.205	*
					B	0.533	-0.455	-0.362	
					C	0.367	0.453	0.354	?
					D	0.033	-0.549	-0.227	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Soal nomor 8, kunci jawabannya A:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop. Correct)=0,067 artinya butir soal ini sulit ($p < 0,30$) karena hanya 6,7% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 0.395$ dan $r_{pbis} = 0.205$ keduanya bertanda positif ($D = 0,20-0,39$ adalah cukup baik). Pilihan A merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada 3 pengecoh yang positif maka pengecoh soal B, C dan D berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal B 53,3%, C 36,7% dan D 3,3%. Terdapat tanda Tanya pada pengecoh C (kunci jawaban adalah A) dimana alternatif C bernilai positif dan lebih besar dari kunci jawaban A maka pilihan tersebut perlu ditinjau lagi dari segi kualitatif.

9.	0-9	0.333	0.541	0.417	A	0.267	-0.500	-0.371	
					B	0.333	0.541	0.417	*
					C	0.400	-0.084	-0.066	
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Soal nomor 9, kunci jawabannya B:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop.Correct) = 0,333 artinya butir soal ini sedang ($p_{0,30}$ sampai 0,70) karena hanya 33,3% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 0,541$ dan $r_{pbis} = 0,417$ keduanya bertanda positif ($D=0,40-0,69$ adalah baik). Pilihan B merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada 2 pengecoh yang positif maka pengecoh soal A dan C berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal A 26,7%, dan C 40,0%. Dapat disimpulkan butir soal nomor 9, tidak perlu direvisi.

10. 0-10	0.367	0.845	0.660	A	0.367	0.845	0.660 *
				B	0.033	-0.748	-0.309
				C	0.133	-0.552	-0.350
				D	0.467	-0.361	-0.288
				N Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor 10, kunci jawabannya A:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop.Correct)=0,367 artinya butir soal ini sedang ($p_{0,30}$ sampai 0,70) karena hanya 36,7% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 0,845$ dan $r_{pbis} = 0,660$ keduanya bertanda positif artinya baik dan baik sekali ($D 0,40-0,69$) dan ($D=0,7-1$). Pilihan A merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban terdapat 3 pengecoh yang positif maka pengecoh B, C dan D berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal B 3,3%, 13,3% dan D 46,7%. Dengan kesimpulan butir soal nomor10, tidak perlu direvisi.

11. 0-11	0.467	0.381	0.303	A	0.367	-0.017	-0.013
				B	0.133	-0.621	-0.393
				C	0.467	0.381	0.303 *
				D	0.033	-0.152	-0.063
				Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor 11, kunci jawabannya D:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop.Correct)=0,467 artinya butir soal ini artinya butir soal ini sedang (p0,30 sampai 0,70) karena hanya 46,7% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis} = 0,381$ dan $r_{pbis} = 0,303$ keduanya bertanda positif ($D = 0,20 - 0,39$ adalah cukup baik). Pilihan C merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada 3 pengecoh yang positif maka pengecoh soal A , B dan D berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal A 36,7%, B 13,3 % dan D 3,3 %. Dengan kesimpulan butir soal nomor 11, tidak perlu direvisi.

12. 0-12	0.267	0.308	0.229	A	0.533	-0.158	-0.126
				B	0.267	0.308	0.229 *
				C	0.167	-0.167	-0.112
				D	0.033	0.046	0.019
				Other	0.000	-9.000	-9.000

Soal nomor 12, kunci jawabannya B:

Tingkat kesukaran butir soal (Prop.Correct)=0,267 artinya butir soal ini sulit ($p < 0,30$) karena 26,7% dari peserta tes menjawab benar soal ini. Daya pembeda $r_{bis}=0,308$ dan $r_{pbis}=0,229$ keduanya bertanda positif ($D = 0,20 - 0,39$ adalah cukup baik). Pilihan B merupakan kunci jawaban bertanda positif maka menunjukkan kunci jawaban berfungsi sebagaimana mestinya. Dilihat dari distribusi jawaban ada 3 pengecoh yang positif maka pengecoh soal A, C dan D berfungsi. Hal ini terlihat dari Prop Endorsing soal A 53,3%, C 16,7% dan D 3,3%. Dengan kesimpulan butir soal nomor 12, tidak perlu direvisi.

Berikut resume dari analisis diatas:

NO	TINGKAT KESUKARAN			PEMBEDA SOAL					PENGECOH TIDAK BERFUNGSI				
	SUKAR	SEDANG	MUDAH	JELEK	CUKUP BAIK	BAIK	BAIK SEKALI	JELEK SEKALI	SANGAT BAIK	BAIK	CUKUP	KURANG BAIK	TIDAK BAIK
	P<0,30	0,30-0,70	P>0,70	0,00-0,19	0,20-0,39	0,40-0,69	0,70-1	(negatif)	0	1	2	3	4
1			0,80				0,796			1			
2			0,933			0,504					2		
3			0,833			0,547					2		
4			0,967			0,474					2		
5			0,867				0,740				2		

NO	TINGKAT KESUKARAN			PEMBEDA SOAL					PENGECOH TIDAK BERFUNGSI				
	SUKAR	SEDANG	MUDAH	JELEK	CUKUP BAIK	BAIK	BAIK SEKALI	JELEK SEKALI	SANGAT BAIK	BAIK	CUKUP	KURANG BAIK	TIDAK BAIK
	P<0,30	0,30-0,70	P>0,70	0,00-0,19	0,20-0,39	0,40-0,69	0,70-1	(negatif)	0	1	2	3	4
6	0,167					0,560					2		
7			0,700			0,544			0				
8	0,067				0,205				0				
9		0,333				0,417				1			
10		0,367				0,660			0				
11		0,467			0,303				0				
12	0,267				0,229				0				

ANALISIS STATISTIK

1. N of Items : 12

Menunjukkan jumlah soal yang di pakai dalam tes adalah 12 soal

2. N of Examinees: : 30

Menunjukkan jumlah peserta yang mengikuti tes 30

3. Mean : 6.767

Menunjukkan jumlah skor rata-rata peserta ujian 6.767 dari 12 soal

4. Variance : 5.112

Variance merupakan varian dari distribusi skor peserta yang menggambarkan mengenai sebaran skor peserta tes 5.112

5. Standar deviasi : 2.261

Merupakan simpangan baku hasil ujian, dalam hal analisis ini sebesar 2.261

6. Skew : -0.617

Skew merupakan kemiringan distribusi skor peserta yang memberikan gambaran mengenai bentuk distribusi skor peserta. Distribusi data dalam analisis ini normal karena skew -0.617 (normal -2 sampai 2)

7. Kurtosis : -0.079

Kurtosis menggambarkan puncak distribusi skor yang menunjukkan kelandaian distribusi dibandingkan dengan distribusi normal. distribusi data dalam analisis ini normal karena kurtosis -0.079 (normal -2 sampai 2)

8. Minimum : 1.000

Menunjukkan skor terendah peserta tes yang mengikuti tes tersebut yaitu 1

9. Maksimum : 10.000

Menunjukkan skor paling tinggi yang dicapai peserta tes yaitu 10

10. Median : 7.000
Menunjukkan nilai tengah dari statistik, yang mana dapat melihat nilai peserta lebih tinggi atau lebih rendah dari nilai tersebut. Nilai tengah dalam tes ini yaitu 7.
11. Alpha : 0.703
Alpha merupakan koefisien reliabilitas yang menunjukkan indeks homogenitas tes/skala. Koefisien alpha antara 0-1 koefisien reliabilitas soal tes tersebut 70,3 % di atas 70%
12. SEM : 1.233
Merupakan tingkat kesalahan pengukuran standar untuk setiap tes. SEM pada analisis ini sebesar 1.233
13. Mean P : 0.564
Merupakan rata-rata tingkat kesukaran dari semua soal dalam tes. Rata-rata tingkat kesukaran berkategori sedang karena P antara 0,30-0,70.
14. Mean Item-Tot : 0.498
rata-rata indeks daya pembeda dari semua soal dalam tes dengan menghitung rata-rata point biserial dari semua soal dalam tes. Rata-rata daya pembeda dalam analisis ini sebesar 0.498.
15. Mean Biserial : 0.734
Merupakan nilai rata-rata dari daya pembeda yang dihitung dari nilai rata-rata korelasi biserial dari semua tes. Rata-rata daya pembeda sangat baik (0,70-1) jadi soal baik dan tidak perlu direvisi

Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum_menggunakan_model PBL	Setelah_menggunakan_model PBL
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	5.633	8.610
	Std. Deviation	1.9155	1.1235
	Absolute	.168	.192
Most Extreme Differences	Positive	.089	.175
	Negative	-.168	-.192
Kolmogorov-Smirnov Z		.920	1.052
Asymp. Sig. (2-tailed)		.365	.219

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel diatas besarnya nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) adalah 0,365 untuk data sebelum menggunakan CD pembelajaran dan signifikan pada 0,219 untuk data setelah menggunakan CD pembelajaran. Nilai signifikan *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data terdistribusi normal.

Lampiran 24 Hasil Uji T Latihan Soal

Hasil Analisis Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Setelah_model PBL	8.610	30	1.1235	.2051
	Sebelum_model PBL	5.633	30	1.9155	.3497

Tabel *Paired Sample Statistic* menggambarkan hasil pengolahan statistik rata-rata skor atau nilai peserta tes sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Pada tabel tersebut terdapat nilai rata-rata, jumlah data, standar deviasi, dan standar eror rata-rata. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai peserta tes lebih tinggi setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yaitu dari rata-rata yang sebelumnya 5,633 menjadi 8,610.

Hasil Analisis Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Setelah_model PBL & Sebelum_model PBL	30	.446	.013

Tabel *Paired Sample Correlation* menggambarkan korelasi antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah di terapkan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah. Dari data diatas terlihat bahwa korelasi rata-rata nilai/skor peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebesar 44,6%.

Hasil Analisis Paired Samples Test
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Setelah _model PBL - Sebelum model PBL	2.9767	1.7352	.3168	2.3287	3.6246	9.396	29	.000

Tabel *Paired Sample Test* adalah hasil perbandingan rata-rata untuk dua data yang berpasangan. Hipotesis:

H_0 : rata-rata nilai peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah adalah sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

H_1 : rata-rata nilai peserta sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah tidak sama dengan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

Lampiran 25 Hasil Uji Validitas dan Realiabilitas Respon Peserta Didik

Tabel Uji Validitas Respon Peserta Didik

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1	31.93	10.409	.301	.714
Q2	32.13	9.982	.266	.716
Q3	32.23	8.668	.581	.667
Q4	32.17	10.144	.261	.716
Q5	32.43	8.323	.519	.674
Q6	32.17	8.351	.695	.647
Q7	32.23	8.737	.560	.670
Q8	32.07	9.789	.294	.713
Q9	32.43	9.978	.132	.749
Q10	32.40	9.145	.314	.715

Tabel Reliabilitas Respon Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.722	10

**Lampiran 26 Data Hasil Belajar Peserta Didik SMP Negeri 1 Dlingo
Pada Materi Permainan Bola Basket Semester Sebelumnya**

No.	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1	ARM	P	69
2	AFN	P	75
3	ATW	L	75,5
4	CAP	P	79
5	DYA	L	83
6	EFS	L	72,5
7	FHN	L	77
8	GSB	L	75
9	HDN	P	85
10	IAF	P	82
11	IRF	P	92
12	LA	L	75
13	LH	P	82
14	LS	P	78
15	MWL	P	69
16	MA	P	77,5
17	MAP	L	75
18	MMT	L	89
19	MINR	L	84
20	MC	L	78
21	MBP	P	77
22	MP	P	66
23	NTS	P	76,5
24	NA	P	76
25	NR	P	78,5
26	RNA	P	75
27	SPA	P	82
28	SM	P	86
29	STR	L	82
30	SAS	P	79
Rata-rata			78,30

**Lampiran 27 Data Hasil Belajar Peserta Didik SMP Negeri 9
Yogyakarta Pada Materi Permainan Bola Basket
Semester Sebelumnya**

No.	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1	MRA	L	82
2	MY	P	79
3	MZR	P	84
4	NS	P	82
5	PAR	P	85
6	ROR	P	78
7	SAA	P	76,5
8	SA	P	82
9	TDD	P	84,5
10	TD	P	78,5
11	TM	P	74
12	UN	L	82
13	WL	L	87
14	MRA	P	79
15	AZ	L	77,5
16	AR	P	76
17	AKR	P	75
18	AAR	L	83
19	AP	L	78
20	AVR	L	77
21	ANL	L	77,5
22	CJP	L	80
23	DAC	P	80,5
24	DAS	P	76
25	DNI	L	78
26	FZR	L	75
27	FA	L	78
28	GHY	L	81
29	GAN	L	82
30	HFK	P	79
Rata-rata			79,56

**Lampiran 28 Data Hasil Belajar Peserta Didik SMP Negeri 1
Sewon Pada Materi Permainan Bola Basket
Semester Sebelumnya**













No.	Nama	Jenis Kelamin	Nilai
1	KAP	P	80
2	KW	L	82
3	MA	L	76
4	MKW	L	83
5	MAF	P	80
6	MAP	P	75
7	MFY	P	77
8	MK	L	79,5
9	NNI	L	80
10	NUA	P	82
11	PJS	P	75
12	RFZ	P	76,5
13	RA	P	80
14	RSA	L	82
15	SS	P	78
16	ASP	L	75,5
17	AMS	L	76
18	AFA	P	82
19	AMM	P	81
20	DRL	P	76
21	DSP	L	81
22	EAM	P	80
23	FAS	L	82,5
24	FNA	P	80
25	GHK	L	75
26	IP	L	77
27	IAA	P	79
28	JIP	L	82
29	KAS	P	76
30	KCR	P	81
Rata-rata			79,00

Lampiran 29 Lembar Monitoring Bimbingan Tesis

MONITORING BIMBINGAN TESIS

18 Desember 2020

Nama : Kisti Bela Dina Nudia
 NIM : 19711251082
 Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan
 Judul Tesis : Pengembangan Model Pembelajaran Problem Basic Learning Berbasis Digital Pada Materi Bola Basket Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP.
 Pembimbing : Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.

No	Hari, Tanggal	Permasalahan	Paraf Dosen
1.	Senin, 20 Juli 2020	Revisi judul.	
2.	Rabu, 14 Okt 2020	• Memperkuat latar belakang masalah. • Menambah referensi jurnal dan buku.	
3.	Selasa, 27 Okt 2020	• Metode penelitian kurang rinci dan jelas. • Perbaiki instrumen penelitian.	
4.	Kamis, 05 Nov 2020	Revisi instrumen.	
5.	Selasa, 24 Nov 2020	• Perbaiki instrumen. • Konsultasi latihan soal.	
6.	Kamis, 26 Nov 2020	• Revisi indikator. • Revisi latihan soal.	
7.	Selasa, 01 Des 2020	• Konsultasi CD Pembelajaran. • Fiksasi latihan soal untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik.	
8.	Jumat, 08 Des 2020	• Konsultasi revisi materi dari validator materi.	
9.	Selasa, 16 Feb 2021	• Konsultasi uji coba skala kecil	
10.	Senin, 8 Apr 2021	• Konsultasi uji coba skala besar.	
11.	Senin, 22 Mei 2021	• Konsultasi BAB 4 & BAB 5.	
12.	Senin, 29 Maret 2021	ACC Sidang	

Tanggal Ujian,

Mahasiswa

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.
 NIP. 19620806 198803 1 001



Kisti Bela Dina Nudia
 NIM. 19711251082

Catatan :

1. Harap blangko monitoring ini agar setelah ujian Tesis diserahkan ke Prodi.