

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN BOLA  
KERANJANG (*KORFBALL*)**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Ninda Amaliyah

19602244065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN BOLA  
KERANJANG (KORFBALL)**

**Tugas Akhir Skripsi**

Disusun oleh :

Ninda Amaliyah

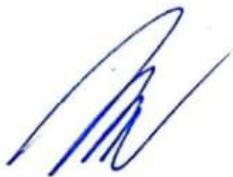
19602244065

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal 17 Juli 2023

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Drs. Fauzi, M.Si.  
NIP. 196312281990021002



Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 196902152000121001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ninda Amaliyah  
NIM : 19602244065  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Judul TAS : Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Bola  
Keranjang (*Korfball*)

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2023

Yang menyatakan,



Ninda Amaliyah  
NIM. 19602244065

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN BOLA**  
**KERANJANG (KORFBALL)**

**Tugas Akhir Skripsi**

Disusun oleh :

Ninda Amaliyah

19602244065

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal : 27 Juli 2023

**TIM PENGUJI**

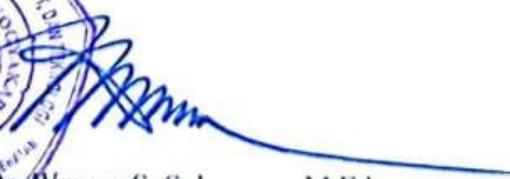
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Budi Aryanto, M.Pd. Ketua Tim Penguji	 .....	3/8 2023 .....
Dr. Lismadiana, M.Pd. Sekretaris Tim Penguji	 .....	3/8 2023 .....
Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Pd. Penguji Utama	 .....	2/8 2023 .....

Yogyakarta, Agustus 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407071988121001

## **MOTTO HIDUP**

“Menolak Lemah, Menolak Lelah & Menolak Menyerah”  
**(QS. Al-Imran -143)**

“Dalam hidup ini saya memiliki mental seperti orang yang bermain sepeda,  
bila saya tidak mengayuh sepeda maka saya akan jatuh,  
jika saya berhenti maka saya akan mati.”  
**(B.J. Habibie)**

“Jangan menunggu, tapi ciptakan waktumu sendiri”  
**(Unknow)**

“Hiduplah seolah engkau mati besok.  
Belajarlh seolah engkau hidup selamanya”  
**(Unknow)**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, bapak Suroso dan Ibu Dwi Sudarsi yang senantiasa mendoakan, memberi semangat dan motivasi untuk menyelesaikan pendidikan S1 saya di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ketiga kakak saya Nuning Suryanti, Pramesti Suryaningsih, Dawid Ismail serta kembaran saya Nindi Amaliyah yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
3. Teman-teman kelas PKO D 2019 yang telah kebersamai pendidikan saya selama 4 tahun di kampus tercinta ini. Terima kasih atas bantuan yang kalian berikan selama ini dan mohon maaf atas kesalahan yang selama ini saya perbuat.
4. Teman-teman kelas PKO B Basket, yang telah saya anggap sebagai keluarga kecil saya di Yogyakarta yaitu: Nungky, Daffa, Puput, Novi, Prayoga, Andhika, Rizky.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas kasih dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Bola Keranjang (*Korfbal*)”. Selesaiannya tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Drs. Fauzi, M.Si. Selaku koorprodi departemen Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, pikiran, selalu sabar membimbing dan memberikan semangat dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Tri Wahyuningsih, S.Pd. selaku pelatih tim *korfbal* Jawa Tengah yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi
5. Bhekti Lestari, S.Pd., M.Kes. selaku validator ahli materi yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian.
6. Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.KOR., M.Or. selaku validator ahli media yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian.
7. Tim *korfbal* Jawa Tengah, yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi semangat, dukungan, dan motivasi untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi
9. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,

Ninda Amaliyah

NIM. 19602244065

## **PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERATURAN PERMAINAN BOLA KERANJANG (*KORFBALL*)**

Ninda Amaliyah  
NIM 19602244065

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan media edukasi mandiri berupa buku saku permainan *korfball*. Buku saku peraturan *korfball* memuat materi tentang cara bermain dan peraturan *korfball*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup: 1) analisis, 2) desain, 3) development, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Pengumpulan kelayakan produk didapat dengan melakukan penilaian validasi terhadap validator yaitu ahli materi dan ahli media. Subjek penelitian ini adalah orang yang tergabung dalam tim *korfball* Jawa Tengah. Uji coba dilakukan dengan menggunakan kelompok kecil sejumlah 5 responden, yang terdiri dari: pelatih, asisten pelatih, manager, dan 2 pembantu tim. Uji coba kelompok besar sejumlah 20 responden, terdiri dari pemain putra dan putri tim *korfball* Jawa Tengah. Pada penelitian ini menggunakan instrumen angket kuesioner kemudian diperoleh data berupa angka. Analisis data menggunakan skala persentase sehingga dapat menunjukkan tingkat kelayakan dari produk.

Hasil diperoleh dari validator oleh ahli materi menghasilkan persentase sebesar 93% dalam kategori “Layak/ Sangat Layak”, validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 89% dalam kategori “Layak/ Sangat Layak”, sedangkan pada uji coba skala kecil menunjukkan persentase sebesar 87,6% dalam kategori “Layak/ Sangat Layak” dan uji coba skala besar memperoleh persentase sebesar 87% kategori “Layak/ Sangat Layak”. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media edukasi buku saku “Peraturan Korfball” layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Bola Keranjang, Buku Saku, Media Edukasi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO HIDUP</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan. ....	5
F. Manfaat Pengembangan .....	6
G. Asumsi Pengembangan .....	7
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Hakikat Pengembangan .....	8
2. Hakikat Media Pembelajaran .....	8
3. Hakikat Buku Saku .....	9
4. Hakikat Permainan Bola Keranjang .....	11
B. Penelitian yang Relevan .....	19
C. Kerangka Berfikir .....	21
D. Pertanyaan Penelitian .....	22

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Model Pengembangan .....	23
B. Prosedur Pengembangan .....	24
C. Desain Uji Coba Produk .....	26
1. Desain Uji Coba .....	26
2. Subjek Uji Coba .....	27
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	27
D. Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	35
1. Deskriptif Produk .....	35
2. Hasil Validasi .....	35
B. Hasil Uji Coba Produk .....	40
1. Uji Coba Produk Skala Kecil .....	40
2. Uji Coba Produk Skala Besar .....	41
C. Revisi Produk .....	42
D. Kajian Produk Akhir .....	50
E. Keterbatasan Penelitian .....	52
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>35</b>
A. Simpulan Tentang Produk .....	53
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Ahli Materi .....	28
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen Ahli Media .....	28
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen Responden .....	28
Tabel 4. Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	29
Tabel 5. Instrumen Penilaian Ahli Media .....	30
Tabel 6. Instrumen Penilaian Responden .....	32
Tabel 7. Skala Persentase Kelayakan Produk .....	34
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi .....	37
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama .....	38
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua .....	39
Tabel 11. Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	40
Tabel 12. Hasil Uji Coba Skala Besar .....	41
Tabel 13. Perbaikan Pada bagian alat/Plat besi .....	43
Tabel 14. Perbaikan Nama Pelanggaran Aturan Nomor Tiga .....	43
Tabel 15. Perbaikan Ilustrasi Gerakan Permainan .....	44
Tabel 16. Penambahan Ilustrasi Nomor Tiga Agar Sesuai Penjelasan .....	44
Tabel 17. Gambar Diganti Dengan Ilustrasi Lapangan .....	45
Tabel 18. Penambahan Ilustrasi Lapangan .....	45
Tabel 19. Perbaikan Kalimat Dan Tata Letak .....	46
Tabel 20. Perbaikan <i>Fond</i> Judul Buku .....	46
Tabel 21. Perbaikan Tata Letak Tulisan Dan Pemberian Grafis Pada Halaman ...	47

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Alur kerangka berfikir.....	22
Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi.....	37
Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media.....	39
Gambar 5. Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	41
Gambar 6. Diagram Hasil Uji Coba Skala Besar.....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	58
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	59
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	60
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi.....	61
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1.....	67
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2.....	70
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	73
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	74
Lampiran 9. Lembar Hasil Penilaian Uji Coba.....	75
Lampiran 10. Lembar Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil.....	82
Lampiran 11. Lembar Hasil Penilaian Uji Coba Skala Besar.....	83

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Olahraga adalah segala bentuk kegiatan yang melatih tubuh seseorang berupa fisik yang dilakukan secara kompetitif maupun secara santai. Olahraga yang dilakukan secara kompetitif dapat mendorong seseorang untuk mengembangkan dan membina potensi prestasi seseorang maupun kelompok dalam bentuk pertandingan atau perlombaan, sedangkan dilakukan secara santai dapat menjadikan olahraga sebagai hiburan yang menyenangkan di tengah kepenatan aktivitas sehari-hari.

Kegiatan olahraga yang dilakukan secara rutin dan terprogram dapat menjadikan tubuh menjadi sehat dan bugar, dikarenakan olahraga memiliki segudang manfaat bagi tubuh manusia. Menurut Pane, (2015) olahraga dapat meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan fungsi otak, menghilangkan stress, menurunkan kolesterol secara efektif. Manfaat olahraga tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan secara fisik, namun dapat meningkatkan kesehatan jiwa atau psikis manusia. Menurut Agus, A (2012:39) olahraga mampu membantu meningkatkan suasana hati, dikatakan bahwa berolahraga selama 20-30 menit akan membuat tubuh merasa lebih baik, hal ini dikarenakan tubuh mengeluarkan beberapa bahan kimia yang berkaitan dengan perasaan manusia. Jika dilakukan dengan teratur, olahraga mampu membantu gangguan kecemasan dan depresi Menurut Wisnubrata (2019) kegiatan berolahraga dapat menciptakan hormon endorfin. Hormon endorfin adalah senyawa kimia yang dihasilkan secara alami

oleh tubuh. Endorfin mampu menimbulkan perasaan senang dan nyaman hingga membuat seseorang berenergi. Untuk dapat memperoleh manfaat dari berolahraga, maka seseorang perlu meluangkan waktu setidaknya 150 menit dalam seminggu atau 30 menit setiap hari atau minimal 3-5 hari dalam seminggu.

Macam-macam olahraga yang dapat menyehatkan tubuh dan sebagai hiburan diantaranya: jalan cepat, berenang, bulu tangkis, bersepeda, sepak bola, basket dsb. Olahraga yang disebut tadi merupakan olahraga yang telah terkenal dan diterima di masyarakat Indonesia secara luas, adapun beberapa olahraga yang masih dalam tahap berkembang dan belum populer di Indonesia yaitu *korfball*. *Korfball* merupakan permainan dari Belanda yang mudah dimainkan, olahraga bisa menjadi salah satu pilihan olahraga untuk memenuhi kebutuhan olahraga masyarakat yang menyehatkan dan menyenangkan.

Di Indonesia *korfball* memiliki induk organisasi yaitu Pengurus Pusat Persatuan *Korfball* Seluruh Indonesia (PP. PKSI), dan induk organisasi dunia yaitu *International Korfball Federation* (IKF). Keunikan dari permainan *korfball* ialah olahraga ini merupakan olahraga satu-satunya yang menyuguhkan kesetaraan gender, dimana dua *gender* (putri dan putra) bermain dalam satu lapangan, meskipun demikian dalam permainan ini minim terjadi benturan antara pemain putri dan putra dikarenakan terdapat peraturan *korfball* yang paling utama yaitu pemain putri hanya boleh menjaga pemain lawan putri begitupun sebaliknya, tidak diperbolehkan pemain menjaga berbeda gender, hal ini bertujuan untuk meminimalisir terjadinya kontak fisik dan pelecehan yang tidak diinginkan.

Usaha untuk mempopulerkan *korfball*, salah satunya yaitu pengadaan kompetisi tingkat daerah hingga tingkat nasional. Usaha ini membuahkan hasil berupa terciptanya 10 pengprov dan pemusatan latihan di beberapa provinsi seperti Jawa Tengah (kab Karanganyar, kab Klaten, kab Tegal, kab Semarang), Daerah Istimewa Yogyakarta (kab Sleman, kab Gunung Kidul), Jawa Barat, DKI Jakarta, dll. Untuk menjadikan *korfball* terus berkembang dan menghasilkan prestasi, maka Pengurus Pusat Persatuan *Korfball* Indonesia (PP PKSI) menggelar penataran wasit dan pelatih yang pertama pada tanggal 1-3 Juli 2022 di Yogyakarta, tujuan dari penataran ini yaitu untuk mengembangkan kualitas dan kuantitas para pelatih serta wasit, yang nantinya juga mempengaruhi pemahaman atlet mengenai teknik dasar serta peraturan permainan. Penataran ini juga juga memiliki tujuan utama yaitu untuk mempersiapkan PON XXI tahun 2024 di Sumatra Utara-Aceh.

Peraturan *korfball* sangat penting dan wajib diketahui oleh semua pihak yang bergerak di olahraga *korfball*, baik pemain, pelatih, dan wasit, namun kenyataannya masih banyak yang tidak mengetahui dan paham betul tentang cara bermain dan peraturan *korfball*. Peran pelatih tidak hanya mengajarkan teknik dan cara bermain, namun materi peraturan *korfball* juga menjadi salah satu kewajiban pelatih untuk mengenalkan dan mengajarkan kepada seluruh atlet.

Peraturan tidak dapat tersampaikan kepada atlet secara maksimal dikarenakan: a) kurangnya kompetensi pelatih dalam mengajarkan peraturan *korfball*, b) terbatasnya sumber edukasi peraturan *korfball* sebagai media pembelajaran. Dari penelusuran di google hanya ada satu buku mengenai

peraturan permainan *korfball*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sumber edukasi peraturan *korfball* di Indonesia sangat minim. Berdasarkan hal tersebut penulis berupaya untuk mengembangkan media edukasi peraturan permainan *korfball* berupa buku saku yang layak digunakan, menarik dan mempermudah pembaca dalam memahami peraturan permainan *korfball*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diajukan identifikasi masalah yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya kompetensi pelatih dalam mengajarkan peraturan *korfball* menyebabkan anak didik/ atlet tidak memahami sepenuhnya tentang peraturan *korfball*
2. Olahraga *korfball* masih dalam tahap berkembang, sehingga belum banyak ahli yang menguasai materi cara bermain dan peraturan baik pelatih maupun wasit
3. Terbatasnya sumber edukasi atau media pembelajaran peraturan permainan olahraga *korfball* di Indonesia
4. Belum ditemukannya buku saku permainan *korfball* di Indonesia

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, perlu dilakukannya pembatasan masalah agar penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lebih terarah. Ruang lingkup masalah yang diangkat penelitian ini yaitu pengembangan media edukasi peraturan permainan *korfball* dengan berpedoman

kepada peraturan IKF *Rules Korfball* 2022 dan Peraturan Umum Permainan *Korfball* 2023.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media edukasi peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku yang menarik dan mempermudah pembaca dalam memahami dan mengingat peraturan permainan *korfball*?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran peraturan permainan *korfball* yang layak digunakan?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berkaitan dengan masalah yang diangkat, tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media edukasi/pembelajaran peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku yang menarik dan mempermudah dalam memahami peraturan permainan *korfball*
2. Menghasilkan media pembelajaran peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku yang layak digunakan untuk atlet, pelatih, wasit, dan umum.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dengan terciptanya media edukasi peraturan permainan *korfball* dalam kegiatan belajar mengajar, manfaat bagi pihak-pihak berikut:

### 1. Bagi atlet

Hasil pengembangan media edukasi peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku diharapkan mampu meningkatkan pemahaman atlet dalam materi cara bermain dan peraturan *korfball* di mana pun dan kapan pun. Media edukasi buku saku diharapkan mampu mempermudah atlet dalam mengakses materi peraturan *korfball*, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan ingatan atlet mengenai peraturan permainan *korfball*.

### 2. Bagi pelatih dan wasit

Sebagai media edukasi, pegangan, dan referensi yang diharapkan dapat digunakan sebagai buku ajar tambahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan sumber edukasi media cetak diharapkan dapat mempermudah pelatih dan wasit dalam membelajarkan materi peraturan agar atlet atau anak didik dapat lebih memahami peraturan permainan bola keranjang (*korfball*).

### 3. Bagi umum

Sebagai sumber edukasi yang bisa diakses dengan mudah oleh publik dan khalayak umum yang ingin mempelajari olahraga permainan *korfba*. hingga diharapkan olahraga *korfball* dapat dikenal oleh banyak belah pihak.

## **G. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan di dalam penelitian ini yaitu terciptanya media edukasi peraturan permainan *korfball* berupa buku saku yang layak digunakan dan dapat mempermudah memahami serta mengingat materi peraturan *korfball*.

## H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa buku saku peraturan *korfball* yang dihasilkan pada penelitian ini memiliki spesifik sebagai berikut:

1. Buku saku “Peraturan *Korfball*” memiliki ukuran 10 cm x 15 cm
2. Produk yang dihasilkan yaitu buku saku ini berisikan materi area lapangan, peralatan, perlengkapan, cara bermain, pelanggaran aturan permainan, sanksi dan disipliner, serta waktu bermain
3. Buku saku memuat teks dan gambar yang jelas pada materi sehingga mempermudah pembaca dalam memahami dan mengingat materi
4. Buku saku ini dapat digunakan atlet, pelatih, wasit, maupun umum sebagai buku tambahan untuk mempelajari cara bermain dan peraturan permainan bola *korfball*

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pengembangan**

Pengembangan adalah proses untuk menciptakan dan meningkatkan produk atau penemuan baru dengan menggunakan teori atau konsep yang sudah ada dengan tujuan mempermudah dalam melakukan suatu aktivitas (Rosalinda, 2022:9). Sedangkan menurut Wahyono (2021:13) pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk menciptakan maupun memperbaiki suatu produk, sehingga menjadikan produk yang lebih berkualitas dan mutu produk yang lebih baik dan tercapainya kebermanfaatan produk. Murtiyono, (2016:8) juga berpendapat bahwa pengembangan adalah proses mewujudkan suatu konsep ke dalam tindakan melalui penggunaan media cetak, audio, atau visual untuk menciptakan media pembelajaran baru atau menyempurnakan yang sudah ada.

Berdasarkan pendapat tentang pengembangan diatas, maka dapat digaris bawahi bahwa pengembangan merupakan suatu kegiatan yang ber usaha untuk meningkatkan kualitas ataupun menghasilkan suatu produk yang dilakukan secara terencana dengan tujuan terciptanya produk yang berkualitas dan layak digunakan untuk membantu mempermudah melakukan suatu aktivitas.

##### **2. Hakikat Media Pembelajaran**

Menurut Yusup, Aini, &Pertiwi, (2016) media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari satu orang ke

individu atau kelompok lain. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa, sehingga diharapkan bertambahnya motivasi siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Tena, Fransiska Ule (2016:31) media pembelajaran adalah seluruh wujud pembelajaran yang digunakan seorang guru dalam rangka menyampaikan informasi dalam pembelajaran untuk tercapainya tujuan pendidikan. Media pembelajaran dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Siswa harus menguasai dan memahami media pembelajaran sebab media pembelajaran dapat membantu siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Susanti & Zulfiana, (2017) media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu a) media visual, b) media audio, c) media audio visual. Media visual adalah media yang diterapkan menggunakan indera penglihatan, berupa gambar yang menarik dan kreatif, sedangkan yang dimaksud dengan media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengaran, media ini biasanya berbentuk suara, seperti contoh radio. Sedangkan yang menggunakan dua indra gabungan antara penglihatan dan pendengaran disebut media audio visual, seperti contoh televisi.

### **3. Hakikat Buku Saku**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), buku saku merupakan buku yang berdimensi kecil sehingga dapat diletakkan di saku dan dibawa kemana-mana. Menurut Setyono, dkk (2013) menyatakan bahwa buku saku adalah buku yang dimensinya berukuran kecil, memiliki bobot yang ringan, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat dibaca kapanpun. Sedangkan menurut Setiawan, (2016) buku saku adalah buku yang berukuran kecil dengan sejumlah

lembaran kertas yang dijilid berisikan elemen kunci atau poin dari materi pelajaran yang tercakup dalam kurikulum dan buku ini dapat dibawa-bawa. Suyanto, (2019:19) menyimpulkan bahwa buku saku adalah buku kecil yang mudah dibawa kemana-mana dan memiliki informasi berupa tertulis, gambar, dan penjelasan yang memberikan arah pada ilmu pengetahuan. Kesimpulannya buku saku adalah gabungan kertas atau lainnya yang dijadikan satu, kemudian memuat suatu informasi atau pengetahuan tertentu, mudah dibawa karena berdimensi kecil dan tipis.

Buku saku merupakan media pembelajaran yang termasuk dalam jenis kategori media visual, menurut Susanti & Zulfiana, (2017) media visual memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

a. Kelebihan media visual

- 1) Media visual dapat mempermudah pembaca dalam memahami materi
- 2) Penggunaan media visual mempermudah pembaca mengingat materi dengan mudah, karena pada media visual terdapat gambar
- 3) Menarik perhatian dan meningkatkan minat pembaca, sehingga diharapkan bertambahnya motivasi pembaca untuk belajar
- 4) Media visual mudah digunakan pembaca
- 5) Peserta didik dapat membaca atau melihatnya berkali-kali.

b. Kekurangan media visual

- 1) Media visual tidak dapat digunakan oleh pembaca yang berkebutuhan khusus penyandang tunanetra, dikarenakan media ini hanya berisi gambar dan tulisan

2) Biaya produksi cetak menyetak buku cukup mahal

Buku saku sebagai media edukasi yang praktis juga memiliki kelebihan dan kekurangan, diantara sebagai berikut:

a. Kelebihan Buku Saku

- 1) Dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun, karena mudah dibawa
- 2) Adanya gambar yang menarik dan mempermudah pembaca mengingat materi
- 3) Perbaikan atau revisi materi mudah dilakukan penulis

b. Kelemahan Buku Saku

- 1) Proses pembuatan media buku saku membutuhkan waktu yang cukup lama dikerjakan
- 2) Bahan kertas yang tipis mudah rusak dan sobek
- 3) Bahan yang digunakan cukup mahal

**4. Hakikat Permainan Bola Keranjang (*Korfbal*)**

a. Permainan bola keranjang (*korfbal*)

Bola keranjang atau dalam bahasa belanda *korfbal* merupakan olahraga beregu yang di perkenalkan oleh seorang guru negara kincir angin bernama Nico Broekhuysen pada tahun 1902 di Belanda. *Korfbal* merupakan olahraga yang menggunakan bola berukuran lima yang dapat dimainkan di lapangan baik dalam maupun luar ruangan. Permainan ini memiliki sasaran untuk mencetak poin yaitu terdapat tiang keranjang (*korf*) setinggi 3,5 meter yang diukur dari permukaan lantai hingga bibir *korf* atas. Menurut peraturan resmi IKF *Rules Korfbal 2022*, *korfbal* merupakan permainan dua tim yang saling bertanding dengan setiap tim

nya terdiri dari delapan pemain yang tersusun dari empat pemain putri dan empat pemain putra. Setiap tim akan dibagi menjadi dua *vak* pada dua zona yaitu *vak* penyerang dan *vak* bertahan (zona penyerang), dan *vak* penyerang dan *vak* bertahan (pada zona bertahan). Setiap *vak* berisikan dua pemain putri dan dua pemain putra. Permainan *korfball* dimainkan dengan cara regu menyerang mencetak poin sebanyak-banyaknya di keranjang lawan dan regu menjaga bertugas menghalangi lawan agar tidak dapat mencetak poin ke keranjang yang dilindungi. Setiap tercipta dua gol, maka terjadi perubahan zona yaitu pemain yang berada pada zona penyerang pindah ke zona bertahan, dan sebaliknya.

Pertandingan *korfball* dimainkan dengan dua babak masing-masing 25 menit waktu bersih. Ketika permainan berakhir dengan poinimbang, maka keputusan pemenang diperoleh dengan memainkan periode *golden goal* atau waktu tambahan selama 10 menit, jika masih tidak diperoleh pemenang maka akan diberikan tembakan penalti dengan sistem "*sudden death*", yaitu diberikan kesempatan menembak penalti yang dilaksanakan secara berurutan sampai dengan salah satu tim mencetak skor lebih banyak, tim yang mencetak skor terbanyak adalah pemenangnya. Menurut Lilik Indriharta (2006:43) aktivitas bermain *korfball* memerlukan unsur fisik dan unsur psikis. Unsur fisik meliputi: ketahanan, kekuatan, kecepatan, kelentukan, dan kelincahan. Sedangkan unsur psikis: memerlukan ketangguhan, keuletan, dan kematangan emosi. Menurut Hariono, A., Aryanto, B., & Pahalawidi, C. (2021:84) menyatakan bahwa dalam permainan *korfball*, keterampilan biomotor yang menjadi prioritas yaitu: kecepatan, kelincahan, dan keterampilan ditekankan.

b. Peralatan *Korfball*

1) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan *korfball* berukuran 5, yang telah disetujui oleh IKF dengan berat bola 445 hingga 475 gram.

2) Keranjang (*korf*)

Keranjang *korfball* berciri khas dengan warna kuning cerah, dengan tinggi 23,5-25,0 cm. Pemasangan keranjang pada tiang harus memenuhi kondisi dimana keranjang tidak boleh bergeser dari tiang dan tiang tidak boleh lebih menonjol diatas keranjang.

3) Tiang (*post*)

Tiang yang dipakai harus tegak lurus diatas permukaan, dan tiang boleh berbahan tabung logam atau bahan sintesis yang menyerupai dengan sifat bahan tabunglogam. Tiang dapat ditanam atau tidak ditanam pada lantai.

4) Alas/ plat besi

Alas dapat menggunakan plat besi yang ditanam, namun tidak boleh mengurangi standar tinggi dari permukaan lantai hingga bibir keranjang atas yaitu 3,50 meter.

c. Perlengkapan *Korfball*

1) Meja juri

Penempatan meja juri berada di luar lapangan, ditengah-tengah bangku atau tempat duduk kedua tim yang bermain. Meja juri digunakan

untuk: a) juri, b) operator waktu pertandingan, c) operator *shotclock*, d) operator papan skor/ poin.

2) Papan skor atau *score board*

Papan skor diletakan di luar lapangan, dengan posisi dapat dilihat meja juri, bangku tim, dan penonton. Papan skor menampilkan skor dari kedua tim yang bermain.

3) *Shotclock*

*Shotclock* dalam permainan *korfball* yaitu 25 detik, penempatan *shotclock* berada di setiap ujung lapangan dan dapat terlihat dengan jelas oleh pemain setiap *vak*.

4) Jam waktu (*Time clock*)

Jam waktu menampilkan waktu dan bel untuk sinyal suara (buzer). Penempatan jam waktu berada di luar lapangan, bersebrangan dengan meja juri.

d. Pelanggaran Permainan *korfball*

Menurut peraturan umum permainan *korfball* 2023, selama permainan berlangsung, maka pemain dilarang melakukan beberapa gerakan, seperti:

1) Berlari membawa bola (*travelling*)

Pemain tidak boleh menggiring bola, dengan berpindah tempat baik berjalan ataupun berlari, pemain hanya boleh memantulkan bola atau melompat-lompat di tempat. Pemain boleh memutar bola dengan salah satu kaki sebagai poros.

2) Bermain solo

Seorang pemain dengan sengaja memainkan bola menghindari kerja sama dengan teman satu tim dan menjumpai kedua kondisi berikut:

- a) Pemain merubah posisi secara luas / berlebih
- b) Menghindari kerja sama secara sengaja.

3) Posisi bertahan atau penjagaan *defender* terhadap *shooter* yang sah

Kapanpun seorang penyerang menembakkan bola ke arah *korf* ketika seorang pemain bertahan memenuhi kondisi berikut ini:

- a) Secara aktif mencoba memblokir bola
- b) Dalam jarak panjang satu lengan dengan penyerang
- c) Lebih dekat dengan tiang atau pos dari pada penyerang
- d) Wajahnya mengarah ke penyerang.

4) Menembak setelah memotong penyerang lainnya

Seorang pemain bertahan, yang berada dalam posisi bertahan atau menghalangi dengan jarak panjang lengan dari penyerang, tidak dapat mengikuti penyerang karena penyerang mengambil jalur yang sangat dekat melewati penyerang lainnya sehingga pemain bertahan berbenturan, atau kemungkinan akan berbenturan dengan pemain penyerang kedua ini dan karena itu terpaksa menyerah dengan penjagaannya.

5) Memberikan bola kepada pemain satu tim

Memberikan bola ke pemain lain dari tim yang sama maksudnya adalah pemain kedua menerima bola tanpa bolanya bergerak bebas di udara atau bergerak bebas di tanah terlebih dahulu.

6) Menghalangi lawan yang berbeda *gender*

Kapanpun ketika seorang pemain melakukan penghalangan terhadap pemain lawan yang berjenis kelamin berbeda saat melempar bola dan memenuhi syarat berikut ini: a) Pemain yang menguasai bola sedang mencoba melempar bola, b) Jarak kedua pemain kurang dari satu lengan tangan.

7) Memainkan bola dengan tungkai atau kaki

Ketika pemain memainkan bola dengan tungkai dari lutut ke bawah atau pelanggaran terjadi ketika terjadinya disengaja.

8) Menyentuh atau menahan pos

Ketika penyerang menyentuh atau menggerakkan pos saat terjadi tembakan:

- a) Jika pergerakan disengaja, maka *re-start* diberikan kepada pemain bertahan
- b) Jika pergerakan tidak disengaja tanpa gol, maka wasit akan tetap meneruskan permainan

Ketika pemain bertahan menyentuh atau menggerakkan pos saat terjadi tembakan, maka:

- a) Jika bola masuk *korf*, maka poin akan tetap dihitung
- b) Jika pergerakkan pos mempengaruhi gol, maka tim penyerang diberika *free pass*
- c) Jika pergerakkan pos tidak disengaja tanpa kemungkinan sebuah gol gagal, maka permainan tetap berjalan

9) Mencetak skor dari *zona* pertahanan

Tidak diperbolehkan pemain mencetak skor dari zona pertahanan tim penyerang atau mencetak poin secara langsung ketika *throw off*, bola keluar, *re-start*, atau *free pass*.

10) Menghalangi lawan secara berlebihan

- a) Ketika pemain menghalangi lawan dan memukul, mengambil atau melepaskan bola dari tangannya
- b) Membatasi gerak bebasnya dengan memblokir tangan daripada bolanya
- c) Memukul tangan lempar atau memukul bola, contoh: lengan atau tangan yang menghalangi harus tidak bergerak cepat mengarah ke bola dimana terjadi kontak dengan bola sebelum bola terlepas dari tangan lawan

11) Mendorong, memegang, atau menahan lawan

Kapanpun seorang pemain memblokir pergerakan bebas seorang lawan, dengan sengaja ataupun tidak sengaja, tidak penting lawan menguasai atau tidak menguasai bola dan meskipun bola ada di zona lain.

12) Bermain dengan cara berbahaya

Kapanpun pemain bermain dengan cara yang dapat membahayakan pemain lainnya, seperti:

- a) Pemain dengan sengaja melempar bola ke tubuh lawan
- b) Pemain dengan sengaja memosisikan diri dibawah orang yang mendarat

13) Bermain di luar *zona* sendiri

Kapanpun seorang pemain menyentuh bola atau menghalangi lawan dan salah satu dari dua ketentuan berikut ini terjadi:

- a) Ketika dia menyentuh garis batas, garis tengah atau tanah di luar zonanya
- b) Dia melompat dari garis batas, garis tengah atau tanah di luar zonanya

14) Bola keluar (*out*)

Pada kasus bola keluar sebuah re-start diberikan berlawanan dengan yang terakhir kali menyentuh bola. Bola dianggap keluar ketika bola menyentuh:

- a) Garis batas lapangan permianan
- b) Tanah, orang, atau benda di luar lapangan permainan
- c) Ventilasi atau benda di atas lapangan permainan.

15) Melebihi batas waktu yang diizinkan di *zona* serangan

Kapanpun tim penyerang melebihi batas waktu 25 detik untuk menyerang tanpa mencetak gol atau membuat bola menyentuh *korf* di *zona* serang.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Untuk memperkuat penelitian yang akan dilaksanakan saat ini, maka diperlukan penelitian yang relevan untuk melihat hasil-hasil penelitian yang sudah terlaksanakan, adapun penelitian tersebut diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Roynaldy Setiawan (2020) yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Sepakbola U-12 Tahun.” Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan sumber edukasi berupa buku saku peraturan sepak bola untuk pemain kelompok umur 12 tahun yang layak dan baik. Dari penelitian yang telah berlangsung menghasilkan produk buku saku permainan sepak bola yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar oleh atlet SSB MATRA (Maguwoharjo Putra). Pada penelitian ini terdapat tiga aspek yang dinilai, yaitu: 1) Aspek tampilan diperoleh skor sebesar 4.02 dalam kriteria “Baik”. 2) Aspek isi/materi memperoleh skor sebesar 4.13 termasuk dalam kriteria “Baik”. 3) Aspek pembelajaran diperoleh skor 4.23 kriteria “Baik”. Pada aspek keseluruhan produk yang dibuat diperoleh skor sebesar 4,2825 dalam kriteria ”Sangat Baik”.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ayatulloh Harir Setiawan (2022) yang berjudul Pengembangan buku saku “Pencegahan Cedera Menggunakan Metode Pemanasan FIFA 11+ Untuk Pelatih Sepak bola”. Dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan pedoman pemanasan dari FIFA 11+ yang berisikan pedoman berupa pelaksanaan pemanasan, langkah-langkah melakukan gerakan, manfaat dari setiap gerakan yang dilakukan. Jenis dalam penelitian yang digunakan ini yaitu penelitian pengembangan (*research and development*). Instrumen yang digunakan pada observasi, kuisisioner dan menggunakan google form. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa buku saku dikategorikan “Layak” untuk di gunakan oleh pelatih. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba, yaitu: a) uji coba ahli, b) uji

coba kelompok. Penilaian menghasilkan data berupa angka, kemudian diolah menjadi persentase. Penilaian pada ahli materi diperoleh 100% dan ahli media 95%. Kemudian persentase hasil uji coba kelompok kecil sebesar 86% dan uji coba kelompok besar mendapat persentase sebesar 84%. Dalam penilaian yang telah dilakukan menunjukkan buku layak digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suyanto (2019) yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Perwasitan Bulutangkis”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana langkah mengembangkan dan menghasilkan produk buku saku perwasitan bulutangkis yang dikembangkan layak digunakan. Metode yang digunakan *Research and Development (R&D)* yaitu instrumen produk untuk ahli materi, ahli media, dan respondensi untuk wasit. Hasil penilaian kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan skala penilaian yang telah ditentukan penulis. Hasil penelitian yang telah dikembangkan pada buku saku perwasitan bulutangkis ini yaitu buku “Layak” digunakan untuk membantu mempermudah dalam mengingat materi serta mempermudah pembaca dalam mempelajari peraturan perwasitan bulutangkis melalui sumber edukasi buku saku. Penilaian para ahli media dan ahli materi pada aspek kualitas materi kategori sangat baik/sangat layak, pada aspek isi persentase sebesar 85,71% masuk kategori sangat baik/sangat layak.

### **C. Kerangka Berfikir**

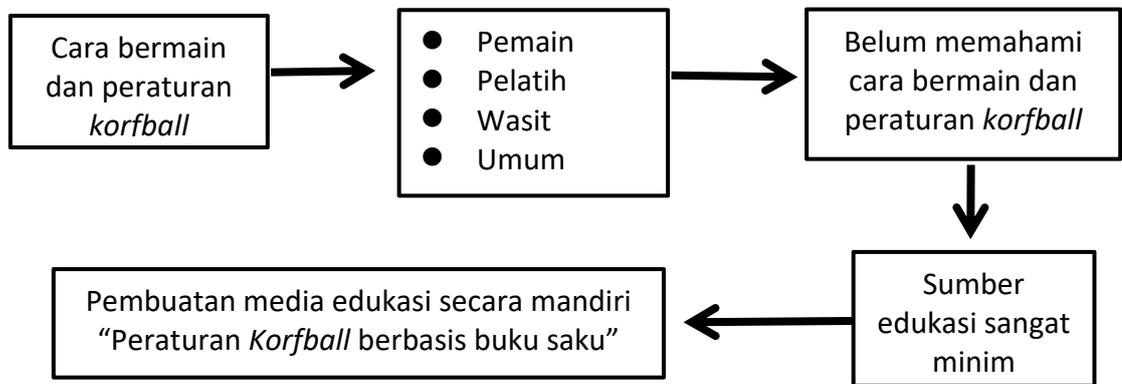
*Korfbal* adalah olahraga yang belum terkenal di Indonesia, tidak seperti olahraga yang telah populer di Indonesia, seperti olahraga bola basket yang mengadakan kompetisi setiap bulannya. Meskipun demikian, saat ini *korfbal*

sedang gencar-gencarnya mengadakan kejuaraan atau kompetisi yang diselenggarakan oleh PP. PKSI (Pengurus Pusat Persatuan *Korfball* Seluruh Indonesia), diantaranya: kejuaraan terbuka antar klub, kejuaraan tingkat provinsi, dan kejuaraan tingkat nasional. Pengadaan kompetisi ini bertujuan untuk menambah jam terbang atlet *korfball* dan sebagai ajang promosi untuk menarik minat seluruh lapisan masyarakat Indonesia yang nantinya dapat dijadikan pembibitan atlet *korfball*.

Peraturan *korfball* sangat penting dan wajib diketahui oleh semua pihak yang berkecimpung pada olahraga *korfball*, namun tidak dipungkiri jika masih banyak yang tidak mengetahui dan paham tentang peraturan *korfball* baik pemain, pelatih, maupun wasit. Tidak ketahuan ini disebabkan karena kurangnya sosialisasi peraturan permainan, terlalu fokus dalam promosi olahraga *korfball*, sehingga sosialisasi peraturan kurang ditekankan. Peran pelatih tidak hanya mengajarkan teknik dan cara bermain, namun materi peraturan *korfball* juga menjadi salah satu kewajiban pelatih untuk diajarkan kepada anak didiknya. Peraturan tidak tersampaikan secara maksimal dikarenakan kurangnya kompetensi pelatih dalam mengajarkan peraturan *korfball*, didukung dengan sangat minimnya sumber edukasi atau media pembelajaran tentang cara bermain dan peraturan *korfball*. Kendala tersebut dapat di atasi dengan belajar mandiri menggunakan media edukasi yang menarik dan mudah di pahami oleh pembaca.

Salah satu media edukasi yang efektif adalah buku saku. Buku saku merupakan buku yang berdimensi kecil sehingga dapat diletakkan di saku dan dibawa kemana-mana, serta berisikan materi/informasi secara singkat dan jelas.

Disertai gambar dan teks yang mempermudah pembaca untuk mengingat dan memahami materi. Untuk itu, peneliti membuat kerangka berpikir seperti berikut:



Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir

#### D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media pembelajaran peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku?
2. Bagaimanakah hasil kelayakan pengembangan media edukasi peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Pengembangan**

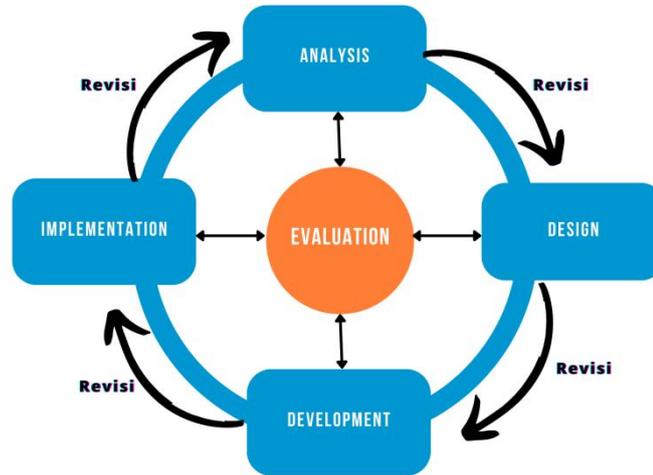
Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *research and development* (R&D). Mulyaningsih, (2011:145) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan suatu produk baru dengan melalui proses pengembangan. Desain model pengembangan harus direncanakan secara berhubungan, sehingga tiap-tiap komponennya dapat berkaitan satu sama lain dan kemudian menghasilkan model pengembangan yang efektif. (Branch, 2009).

Model penelitian dan pengembangan yang biasanya digunakan dalam pembuatan dalam sistem pembelajaran salah satunya yaitu ADDIE. Rayanto & Sugianti, (2020:28) menyatakan bawah model pengembangan ADDIE pertama kali muncul pada tahun 1975, oleh Dick dan Carey tahun 1978 kemudian pada tahun 1981 diperbarui oleh Rusel. Model ADDIE merupakan konsep model pengembangan sistematis yang pedoman pengembangannya dipaparan secara dinamis dan fleksibel. Model pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, terdiri dari tahapan: a) analisis, b) desain, c) pengembangan, d) implementasi, e) evaluasi.

Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini dikarenakan model ADDIE sering digunakan dalam pembuatan modul atau pembuatan media edukasi. Selain itu ADDIE mencakup evaluasi sumatif pada setiap langkah pengembangan

produk, sehingga memastikan bahwa hasil akhir dari produk pengembangan ini bersifat terkini atau *up to date* dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE



## B. Prosedur Pengembangan

### 1. Tahap Analisis (Analyze)

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan menganalisis masalah yang sedang terjadi dan studi literatur. Dalam tahap analisis masalah yang dapat diangkat adalah sangat minimnya sumber edukasi dan literatur mengenai permainan *korfball* dan ditemukan bahwa tingkat pemahaman para pemain tentang aturan permainan sepanjang pertandingan masih kurang, sehingga membutuhkan penjelasan dan instruksi lebih lanjut. Analisis dilakukan dengan menonton visual pertandingan secara langsung pada event kejurprov korfball ke II di Semarang pada 25-27 November 2022. Ketika pemain melakukan pelanggaran dan wasit meniup peluit untuk memberikan sanksi, pemain terlihat kebingungan dengan apa yang dilakukan sehingga dianggap wasit sebagai pelanggaran. Setelah diberitahu wasit alasannya pemain mengerti dan di pertandingan selanjutnya tidak melakukan kesalahan yang sama. Dapat disimpulkan bahwa pemain korfball

melakukan pelanggaran-pelanggaran dikarenakan 1) kurangnya edukasi peraturan oleh pelatih 2) kurangnya jam terbang pertandingan 3) kurangnya sumber pembelajaran tentang peraturan korbball. Kemudian kegiatan yang dilakukan pada tahap studi literatur yaitu menganalisis metode pembelajaran yang cocok untuk masalah yang didapat, untuk mengetahui tingkat kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan pada pembuatan buku saku.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap ke-dua dilakukan pembuatan media edukasi mandiri peraturan permainan *korbball* berbasis buku saku. Sebelum dibuatnya produk, peneliti melakukan analisis materi yang dipaparkan pada produk media edukasi. Analisis materi didapat dengan mengumpulkan bacaan berupa buku, jurnal, dan sumber-sumber lainnya. Setelah materi tersusun, peneliti akan membuat desain media edukasi.

## **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tujuan pada tahap pengembangan ini adalah memodifikasi *prototipe* media pembelajaran peraturan permainan *korbball* berbasis buku saku. Pada tahap ke-tiga, yang dilakukan adalah memodifikasi produk awal menjadi produk versi akhir yang siap diuji cobakan. Pada produk yang siap diuji cobakan akan divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi para ahli dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil berupa komentar, masukan dan saran perbaikan oleh para ahli mengenai produk media pembelajaran peraturan permainan *korbball* berbasis buku saku.

#### **4. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)**

Evaluasi adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang dibuat telah sesuai dengan spesifikasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kualitas produk. Berdasarkan tahap uji coba maka akan diperoleh penilaian hasil angket dari atlet *korfball* yang mengikuti uji coba. Hasil tersebut akan dianalisis dan dievaluasi untuk mengetahui kualitas, nilai manfaat, dan kelayakan terhadap media pembelajaran tersebut.

### **C. Desain Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Pengembangan produk ini dirancang untuk menghasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku. Tujuan dari tahap desain uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dilihat dari kevalidasi, kepraktisan, dan efektivitas. Model pengembangan ADDIE pada tahap desain uji coba produk, terdapat pada tahap pengembangan dan implementasi. Buku saku peraturan permainan *korfball* dapat dikatakan valid apabila dapat memenuhi suatu penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Setelah produk media edukasi dinyatakan sah oleh para ahli atau validator maka produk ini dapat digunakan sebagai media atau sumber belajar atlet *korfball* tim Jawa Tengah kemudian diukur kepraktisannya menggunakan angket responden.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Penelitian ini menggunakan subjek uji coba seluruh komposisi tim *korfball* Jawa Tengah. Pada uji coba skala kecil menggunakan lima responden

yang tersusun dari pelatih, asisten pelatih, manager, dan 2 pembantu tim. Sedangkan pada uji coba skala besar menggunakan 20 responden yang terdiri dari seluruh atlet putra dan putri tim *korfball* Jawa Tengah yang berusia 19 hingga 29 tahun.

### **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **a) Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Mulyatiningsih, (2011:25) data yang dikumpulkan selama kegiatan uji coba dibagi menjadi dua kategori: data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil angka, sedangkan data kualitatif data yang dikumpulkan melalui sudut pandang berupa saran dan masukan. Teknik pengumpulan penelitian ini menggunakan skala Likert yang berisi empat pernyataan yaitu: “Sangat Tidak Setuju”, “Kurang Setuju”, “Setuju”, “Sangat Setuju”. yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 4, yaitu dengan pen-  
skoran dari angka 1 sampai dengan 4.

#### **b) Instrumen Pengumpulan Data**

Prinsip melakukan penelitian yaitu pentingnya memiliki alat ukur yang akurat untuk mendapatkan hasil pengukuran yang baik. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur data dalam penelitian. Menurut (Sugiono, 2017 : 102) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial dan alam yang telah diamati. Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket dan lembar evaluasi. Angket yang digunakan berisikan pernyataan tertutup dan disertai kolom untuk meminta saran dan masukan bagi resondensi. Hasil yang

didapatkan pada angket yang disebarakan ini berupa data kuantitatif, selanjutnya angket berisi pernyataan diserahkan kepada para ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba yakni pemain *korfball* dari tim Jawa Tengah. Kemudian hasil yang berupa data kuantitatif ini digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki buku saku peraturan permainan *korfball*. Berikut merupakan kisi-kisi dalam pembuatan instrumen penilaian:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Kebenaran Konsep	10
2	Tata Bahasa	5

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Tampilan	7
2	Penggunaan	5
3	Tata Penulisan	4

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Untuk Responden

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Tampilan	5
2	Materi	8
3	Bahasa	2

#### c) Validitas Instrumen

Suatu tes dikatakan memiliki tingkat valid yang tinggi, jika suatu instrumen dapat memberikan hasil ukur yang sesuai dengan tujuan yang dilakukannya penelitian dan menjalankan fungsi ukur secara tepat. Dilakukannya validitas instrumen dengan tujuan agar dapat mengetahui sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur produk. Validitas instrumen untuk validator dilakukan melalui konsultasi kepada ahli yang memiliki keahlian mengenai materi yang akan diuji. Berikut, dibawah ini di sajikan kuisisioner untuk mengembangkan media edukasi peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku.

Tabel 4. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		STS	KS	S	SS
	<b>KEBENARAN KONSEP DAN MATERI</b>				
1	Ketepatan pemilihan materi yang dicantumkan dalam media sudah memenuhi kebutuhan				
2	Tingkat kebenaran materi pada media sudah baik				
3	Tingkat kelayakan materi yang disajikan pada media sudah baik				
4	Tingkat kemudahan dalam memahami materi pada media sudah baik				
5	Daya tarik materi yang disajikan pada media sudah baik				
6	Ilustrasi gambar pada materi sudah sesuai				
7	Kejelasan ilustrasi gambar menambah kemudahan dalam memahami materi pada media sudah baik				
8	Kesesuaian isi materi dengan panduan IKF <i>RULES</i> 2022				
9	Media buku saku bermanfaat untuk sasaran pengguna				
10	Informasi yang disediakan dalam media buku saku sesuai untuk pemain <i>korfball</i>				

<b>TATA BAHASA</b>					
11	Bahasa yang digunakan dalam penyusunan materi sudah sesuai dengan kaidah dan dapat dipahami dengan mudah				
12	Penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami				
13	Penggunaan tanda baca Sudah tepat				
14	Penggunaan bahasa asing Dapat dipahami dengan mudah				
15	Penggunaan istilah dalam <i>korfball</i> yang tepat				

Tabel 5. Instrumen Penilaian Ahli Media

NO	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN			
		STS	TS	S	SS
	<b>TAMPILAN</b>				
1	Desain media edukasi (tingkat kemenarikan dan tampilan gambar) sudah sesuai				
2	Proporsi ukuran gambar dan jenis huruf yang digunakan pada media sudah sesuai				
3	Perpaduan dan komposisi warna yang digunakan pada media sudah sesuai				
4	Tata letak gambar pada media sudah sesuai				
5	Tata letak gambar pada isi materi sudah sesuai				
6	Tata letak teks pada media sudah sesuai				

7	Resolusi gambar yang ditampilkan pada media sudah baik				
	<b>PENGGUNAAN</b>				
8	Kesuaian tampilan ratio pada media buku				
9	Pembuatan media sudah sesuai dengan tujuan				
10	Media edukasi lebih praktis dan mudah digunakan				
11	Gambar yang ditampilkan dapat mempermudah memahami materi yang disajikan				
12	Media edukasi dapat digunakan sesuai dengan tujuan				
	<b>TATA PENULISAN</b>				
13	Spasi antar huruf normal				
14	Spasi antar baris teks normal				
15	Penggunaan bahasa pada media sudah sesuai				
16	Penggunaan tanda baca sudah sesuai				

Tabel 6. Instrumen Penilaian Responden

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		STS	TS	S	SS
<b>TAMPILAN</b>					
1	Desain pada media edukasi ini memiliki tampilan yang nyaman baik dari komposisi warna dan kejelasan teks				
2	Resolusi gambar yang disajikan pada media sudah sesuai dan jelas				
3	Penempatan gambar pada Media dapat terlihat dengan jelas dan baik				
4	Ukuran teks sudah baik sehingga memudahkan dalam membaca materi				
5	Layout keseluruhan materi dan gambar sudah sesuai				
<b>MATERI</b>					
6	Bahasa Indonesia yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah dan dapat dipahami dengan mudah				
7	Buku saku ini memiliki tingkat kebenaran informasi yang baik				
8	Informasi yang disediakan mudah dipahami untuk pembacaan				
9	Informasi yang disediakan dapat dijadikan pedoman dalam pengenalan peraturan permainan <i>korfball</i> bagi atlet, pemula, maupun umum				
10	Materi yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar bagi pengguna buku				

11	Materi yang disajikan dapat dipelajari dengan mudah secara mandiri oleh pembaca				
12	Buku saku ini menyediakan informasi yang jelas mengenai peraturan permainan <i>korfball</i>				
13	Media edukasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran secara mandiri oleh pengguna				
<b>BAHASA</b>					
14	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik sehingga mempermudah dalam memahami materi yang disajikan				
15	Penyusunan kalimat yang baik sehingga tidak menimbulkan kalimat yang berbelit				

#### **D. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase. Teknik deskriptif persentase adalah data yang berupa angka kemudian diolah menjadi bentuk persentase melalui rumus, selanjutnya hasil tersebut dipaparkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Mulyatiningsih, (2011:29) mengatakan bahwa Skala Likert sering dipakai untuk angket yang mengukur sikap dan pendapat seseorang pada suatu fenomena.

Hasil berupa tanggapan responden kemudian dinyatakan dalam bentuk jawaban mulai dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Pada skala likert terdapat lima pilihan skala, yaitu: a) tidak setuju, b) kurang setuju, c) netral, d) setuju, e) sangat setuju. Agar tanggapan responden tegas maka menggunakan empat skala, dengan menghilangkan skala “netral”.

Skor yang telah diperoleh dari hasil penilaian validasi dan uji responden, maka dapat dilakukan perhitungan rata-rata menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Suharsimi (2004:2010) menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak, apabila mendapat persentase sebagai berikut:

Tabel 7. Skala Persentase Kelayakan Produk

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76-100%	Layak/ Sangat Layak
56-75%	Cukup Layak
40-55%	Kurang Layak
0-39%	Tidak Layak

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

##### **1. Deskriptif produk**

Produk pengembangan media edukasi peraturan permainan bola keranjang (*korfball*) berupa media cetak yaitu buku saku. Produk yang dihasilkan kemudian diberi nama “Peraturan Korfball”. Referensi atau pedoman dalam pembuatan materi produk berpedoman kepada buku, yakni buku “Peraturan Umum Permainan Korfball” yang terbit pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan terciptanya media edukasi berupa buku saku bola keranjang (*korfball*) yang dapat membantu atlet, pelatih, wasit, maupun masyarakat umum untuk mempermudah mempelajari dan mengingat materi peraturan permainan bola keranjang (*korfball*).

Rancangan produk diawali dengan menganalisis kebutuhan media pembelajaran, studi literatur, mengumpulkan materi tentang peraturan bola keranjang (*korfball*) di website, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan peraturan bola keranjang (*korfball*) kemudian dijadikan bahan utama utama untuk membuat produk awal .

##### **2. Hasil Validasi**

###### **a. Validasi Ahli Materi**

Ahli materi yang menjadi validator pada penelitian ini yaitu Bhekti Lestari, S.Pd., M.Kes. yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas

Negeri Surabaya (UNESA). Penelitian ini memilih beliau karena menguasai materi peraturan permainan bola keranjang (*korfball*).

Validasi tahap pertama oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 5 Juni 2023, dengan mengirimkan *soft file* hasil produk buku saku “Peraturan *Korfball*” melalui google drive. Hasil penilaian ahli materi terhadap produk awal buku saku “Peraturan *Korfball*” disajikan pada tabel tiga sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Aspek yang dinilai	Skor Hitung	Skor Kriterion	Presentase	Kategori
1	Kebenaran konsep dan materi	36	40	90%	Layak
2	Tata bahasa	20	20	100%	Layak
<b>TOTAL</b>		<b>56</b>	<b>60</b>	<b>93%</b>	<b>Layak</b>

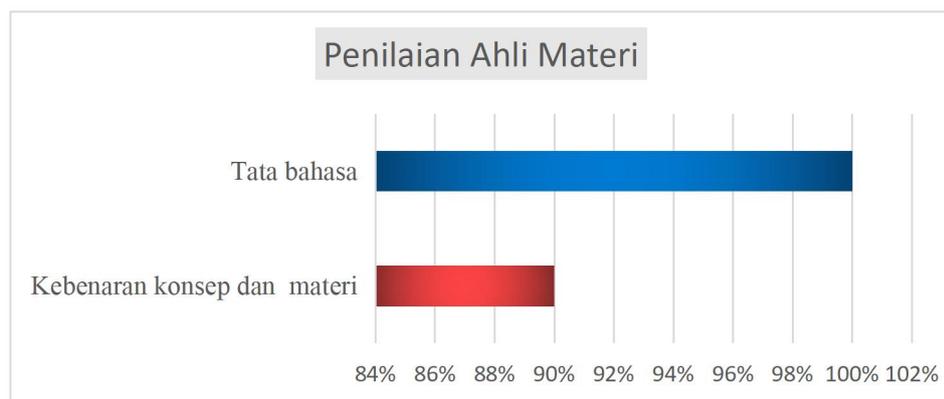
Komentar dan saran ahli materi:

- 1) Pada bab peralatan dibagian alas atau plat besi untuk ditambahkan kalimat “namun tidak mengurangi standar tinggi dari permukaan lantai hingga bibir *korf* atas”
- 2) Pada bab pelanggaran aturan nomor 3 dari “posisi bertahan yang salah” menjadi “posisi betahan/ penjagaan defender terhadap shooter yang sah (*deck*)”
- 3) Ada bab pelanggaran aturan, di gambar menembak setelah memotong penyerang lainnya (*cutting*) X<sup>1</sup> kurang geser ke kanan
- 4) Pada bab pelanggaran aturan, di gambar menghalangi lawan yang berbeda jenis kelamin saat melempar bola perlu ditambah ilustrasi sesuai dengan penjelasan

- 5) Pada bab sanksi dan disipliner, gambar *free pass* dan pinalti ilustrasi gambar perlu diperjelas agar mudah dipahami, bisa ditambah atau diganti dengan ilustrasi pola lapangan
- 6) Perlu dicantumkan juga jarak antar pemain bertahan pada *free pass*
- 7) Pada bab waktu bermain Revisi kalimat menjadi “Ketika permainan berakhir dengan skor/poin imbang, maka keputusan pemenang diperoleh dengan....”

Berdasarkan Tabel 3 diatas, maka dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini.

Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi



Pada tabel 8 dan gambar 3 memperlihatkan bahwa hasil penilaian ahli materi terhadap produk awal, pada kedua aspek yaitu tata bahasa serta kebenaran konsep dan materi masing-masing memperoleh persentase sebesar 90% dalam kategori layak. Dari validasi pertama ahli materi diperoleh beberapa saran dan masukan untuk memperbaiki produk awal yang peneliti buat. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pada validasi ahli materi produk awal layak diuji cobakan.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini merupakan Dr. Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or. yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Penelitian ini memilih beliau karena kompeten dalam bidangnya.

Validasi tahap pertama oleh ahli media dilakukan pada tanggal 7 Juni 2023, dengan cara memberikan hasil produk awal buku saku “Peraturan *Korfball*”. Hasil penilaian ahli materi terhadap produk buku saku peraturan permainan bola keranjang (*korfball*) disajikan pada tabel empat sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

NO	Aspek yang dinilai	Skor Hitung	Skor Kriterion	Presentase	Kategori
1	Tampilan	15	28	53%	Kurang Layak
2	Penggunaan	10	20	50%	Kurang Layak
3	Tata Penulisan	8	16	50%	Kurang Layak
<b>TOTAL</b>		<b>33</b>	<b>64</b>	<b>51%</b>	<b>Kurang Layak</b>

Komentar dan saran ahli media:

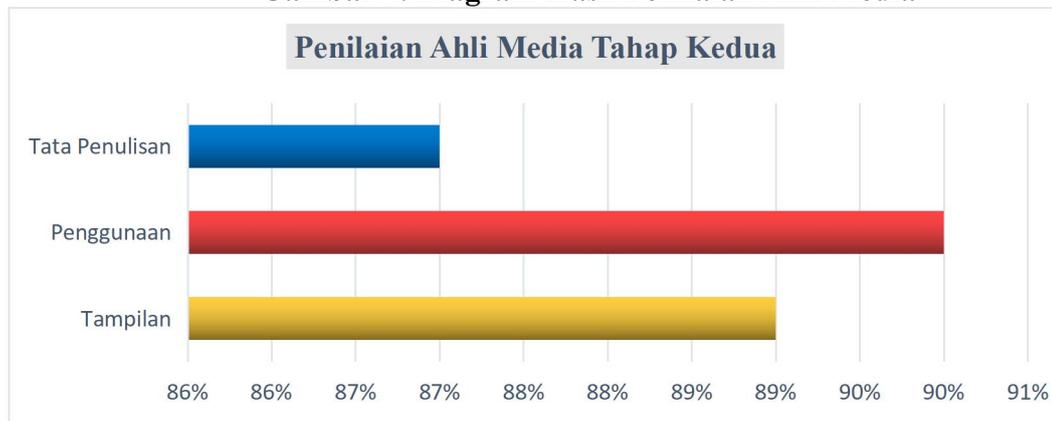
- 1) Desain *fond* cover kurang menarik
- 2) Ilustrasi di cover kaos kaki tidak terlihat
- 3) Pada materi jangan ada halaman bawah yang kosong
- 4) Desain keseluruhan terlalu polos, pada bagian bawah nomor halaman bisa diberikan grafis lagi agar menarik
- 5) Jangan memasukan keterangan di gambar lapangan, keterangan di berikan di bawah gambar agar lebih proporsional

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

NO	Aspek yang dinilai	Skor Hitung	Skor Kriterion	Presentase	Kategori
1	Tampilan	25	28	89%	Layak
2	Penggunaan	18	20	90%	Layak
3	Tata Penulisan	14	16	87%	Layak
<b>TOTAL</b>		<b>57</b>	<b>64</b>	<b>89%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan tabel 5 diatas, maka dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti Gambar 4 dibawah ini.

Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media



Pada tabel 10 dan gambar 4 yang telah ditampilkan memperlihatkan hasil penilaian ahli media pada tahap kedua terhadap produk awal buku saku “Peraturan *Korfbal*” pada aspek tampilan memperoleh persentase 89% kategori layak, pada aspek penggunaan diperoleh 90% kategori layak, serta aspek tata penulisan diperoleh 87% kategori layak. Dari penilaian ahli media tahap pertama diperoleh saran dan masukan sebagai bahan perbaikan produk awal buku saku, kemudian setelah produk diperbaiki, produk dinilai ulang untuk yang kedua kalinya dan memperoleh penilaian seperti yang ditampilkan pada tabel 10 dan gambar 4. Dapat disimpulkan pada penilaian ahli media tahap kedua produk buku saku layak diuji cobakan.

## B. Hasil Uji Coba Produk

Setelah produk awal di validasi oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk dan memastikan produk sudah sesuai dengan standar melalui pembuktian uji coba produk buku saku.

### 1. Uji Coba Produk Skala Kecil

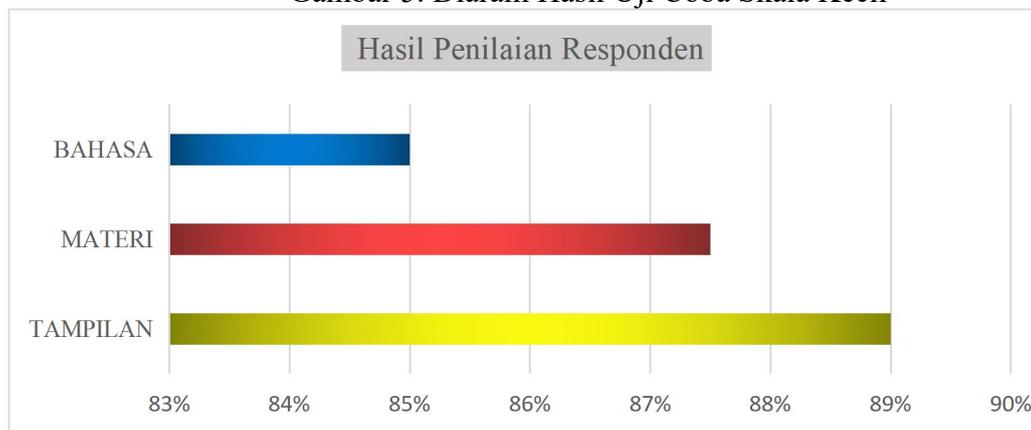
Uji coba skala kecil melibatkan pelatih dan wasit *korfball* di Jawa Tengah sejumlah lima responden. Proses uji coba produk diawali dengan peneliti menjelaskan kepada responden mengenai maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan, kemudian setiap responden diberikan buku saku “Peraturan *Korfball*” beserta kertas angket, setelah itu setiap responden diberikan kesempatan untuk menilai hasil buku saku peraturan permainan bola keranjang dengan mengisi angket yang peneliti berikan. Diberikan kertas kosong untuk di isi saran dan masukan bagi responden mengenai buku saku peraturan *korfball*. Berikut hasil penilaian uji coba produk skala kecil.

Tabel 11. Hasil Uji Coba Skala Kecil

NO	Aspek yang dinilai	Skor Hitung	Skor Kriteria	Presentase	Kategori
1	Tampilan	89	100	89%	Layak
2	Materi	140	160	87,5%	Layak
3	Bahasa	34	40	85%	Layak
<b>TOTAL</b>		<b>262</b>	<b>300</b>	<b>87,6%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan tabel 11 diatas, maka dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti gambar 5 dibawah ini.

Gambar 5. Diaram Hasil Uji Coba Skala Kecil



Dari tabel 11 dan gambar 5 diatas memperlihatkan hasil uji coba skala kecil, pada aspek tampilan diperoleh persentase sebesar 89% dalam kategori layak, aspek materi memperoleh persentase sebesar 87,5% kategori layak, dan pada aspek bahasa diperoleh persentase sebesar 85% dalam kategori layak. Kesimpulan dari hasil uji coba produk skala kecil yaitu produk layak digunakan, kemudian jika ada saran dan masukan dari responden uji coba skala kecil maka produk direvisi sesuai dengan hasil validasi uji coba produk. Setelah uji coba produk skala kecil, kemudian dilakukan uji coba skala besar.

## 2. Uji Coba Produk Skala Besar

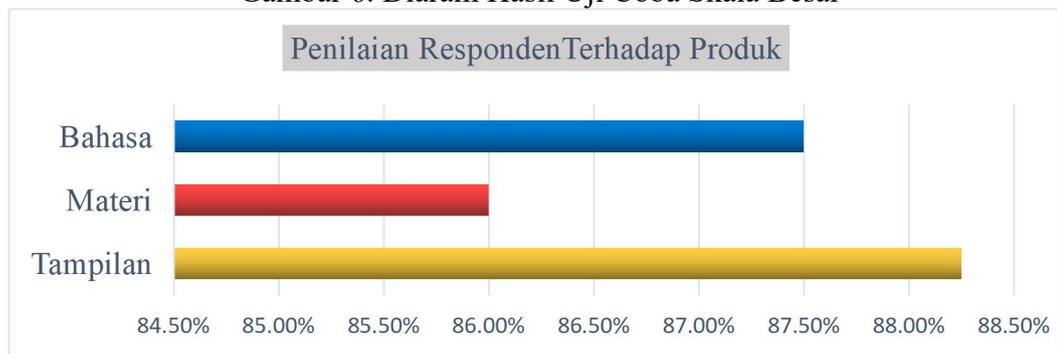
Uji coba produk dilakukan dengan skala kelompok besar yang menggunakan sejumlah 20 responden yang terdiri dari atlet putra dan putri tim *korfball* Jawa Tengah yang berusia 19-29 tahun

Tabel 12. Hasil Uji Coba Skala Besar

NO	Aspek yang dinilai	Skor Hitung	Skor Kriterion	Presentase	Kategori
1	Tampilan	353	400	88,25 %	Layak
2	Materi	551	640	86 %	Layak
3	Bahasa	140	160	87,5 %	Layak
<b>TOTAL</b>		<b>1.044</b>	<b>1.200</b>	<b>87 %</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan tabel 12 diatas, maka dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti gambar 6 dibawah ini.

Gambar 6. Diaram Hasil Uji Coba Skala Besar



Dari tabel 7 dan gambar 5 memperlihatkan hasil penilaian responden terhadap produk buku saku “Peraturan *Korfbal*” pada aspek tampilan memperoleh persentase sebesar 88,25% dalam kategori layak, pada aspek materi memperoleh presentase 86% dalam kategori layak, dan pada aspek bahasa memperoleh persentase 87,50% dalam kategori layak. Dari hasil penilaian responden diperoleh hasil bahwa produk buku saku “Peraturan *Korfbal*” layak

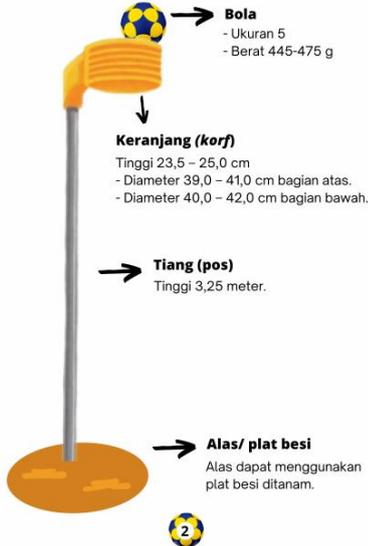
### C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan kepada produk buku saku peraturan permainan *korfbal* yang didasarkan kepada saran dan masukan oleh ahli materi dan ahli media. Data yang digunakan untuk melakukan revisi produk buku saku ini didapat

peneliti ketika melakukan validasi rancangan produk awal buku saku permainan bola keranjang (*korfball*) kepada para ahli, kemudian dijadikan acuan dalam merevisi produk. Berikut merupakan revisi produk berdasarkan saran, masukan dan perbaikan dari masing-masing ahli.

a. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi

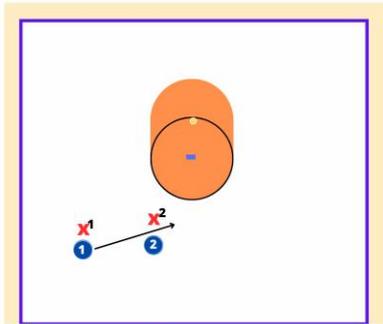
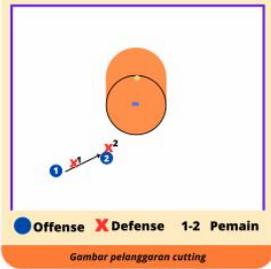
Tabel 13. Perbaikan Pada Bagian Bagian Alas/Plat Besi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p style="text-align: center;"><b>B. PERALATAN</b></p>  <p><b>Bola</b> - Ukuran 5 - Berat 445-475 g</p> <p><b>Keranjang (korf)</b> Tinggi 23,5 – 25,0 cm - Diameter 39,0 – 41,0 cm bagian atas. - Diameter 40,0 – 42,0 cm bagian bawah.</p> <p><b>Tiang (pos)</b> Tinggi 3,25 meter.</p> <p><b>Alas/ plat besi</b> Alas dapat menggunakan plat besi ditanam.</p>	<p style="text-align: center;"><b>B. PERALATAN</b></p>  <p><b>Bola</b> - Ukuran 5 - Berat 445-475 g</p> <p><b>Keranjang (korf)</b> Tinggi 23,5 – 25,0 cm • Diameter 39,0 – 41,0 cm bagian atas. • Diameter 40,0 – 42,0 cm bagian bawah.</p> <p><b>Tiang (pos)</b> Tinggi 3,25 meter.</p> <p><b>Alas/ plat besi</b> • Alas dapat menggunakan plat besi ditanam. Namun tidak mengurangi standar tinggi dari permukaan lantai hingga bibir korf atas.</p>

Tabel 14. Perbaikan Nama Pelanggaran Aturan Nomer Tiga

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p><b>3. Posisi bertahan yang salah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara aktif mencoba memblokir bola.</li> <li>• Dalam jarak panjang 1 lengan dengan penyerang.</li> <li>• Lebih dekat dengan tiang atau pos dari pada penyerang.</li> <li>• Wajahnya mengarah ke penyerang.</li> </ul>  <p><b>4. Menembak setelah memotong penyerang lainnya (Cutting)</b></p> <p>Seorang pemain bertahan menghalangi penyerang dengan jarak panjang lengan, tidak dapat mengikuti penyerang karena penyerang mengambil jalur yang sangat dekat melewati penyerang lainnya (<i>cutting</i>) sehingga pemain bertahan berbenturan atau kemungkinan akan berbenturan dengan pemain penyerang lainnya, sehingga menyebabkan pemain bertahan terpaksa menyerah dengan penjagaannya.</p> 	<p><b>3. Posisi bertahan/penjagaan defender terhadap shooter yang sah (<i>deck</i>)</b></p> <p>Pelanggaran <i>deck</i> adalah pelanggaran yang dilakukan ketika <i>shooter</i> menembakkan bola ke arah <i>korf</i>, dengan posisi penjagaan atau <i>defender</i> yang sah. Berikut merupakan posisi penjagaan defender yang sah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara aktif mencoba memblokir bola.</li> <li>• Dalam jarak panjang 1 lengan dengan penyerang.</li> <li>• Lebih dekat dengan tiang atau pos dari pada penyerang.</li> <li>• Wajahnya mengarah ke penyerang</li> </ul>  <p><b>4. Menembak setelah memotong penyerang lainnya (Cutting)</b></p> <p>Seorang pemain penyerang yang dijaga dengan sengaja berlari mengambil jalur yang dekat dengan penyerang lainnya (<i>cutting</i>), sehingga menyebabkan pemain bertahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbenturan dan terpaksa menyerah dengan penjagaannya atau,</li> </ul> 

Tabel 15. Perbaikan Ilustrasi Gerakan Permainan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>● Offense X Defense 1-2 Pemain</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya kemungkinan akan berbenturan dengan pemain penyerang lainnya</li> </ul>  <p>● Offense X Defense 1-2 Pemain Gambar pelanggaran cutting</p> <p><b>6. Menghalangi lawan yang berbeda jenis kelamin saat melempar bola</b></p> <p>Ketika seorang pemain melakukan penghalangan terhadap pemain lawan yang berjenis kelamin berbeda dan memenuhi syarat berikut ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain yang menguasai bola sedang mencoba melempar bola</li> <li>• Jarak kedua pemain kurang dari satu lengan tangan</li> </ul> 

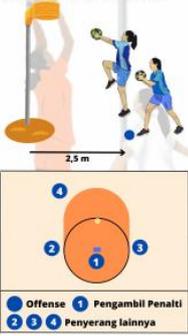
Tabel 16. Penambahan Ilustrasi Nomor Tiga Agar Sesuai Penjelasan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p><b>6. Menghalangi lawan yang berbeda jenis kelamin saat melempar bola</b></p> <p>Ketika seorang pemain melakukan penghalangan terhadap pemain lawan yang berjenis kelamin berbeda dan memenuhi syarat berikut ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain yang menguasai bola sedang mencoba melempar bola.</li> <li>• Jarak kedua pemain kurang dari satu lengan tangan.</li> </ul>  <p><b>7. Memainkan bola dengan tungkai atau kaki</b></p> <p>Seorang pemain dengan sengaja memainkan bola dengan tungkai dari lutut ke bawah atau kaki.</p> 	 <p><b>7. Memainkan bola dengan tungkai atau kaki</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelanggaran dari pemain penyerang dihukum dengan pemberian <i>restart</i></li> <li>• Pelanggaran oleh pemain bertahan dihukum dengan pemberian <i>re-start</i> ketika kontak langsung dengan kaki tidak disengaja.</li> <li>• Pelanggaran oleh pemain bertahan akan dihukum dengan pemberian <i>free shot</i> ketika kontak dengan kaki disengaja.</li> </ul> 

Tabel 17. Gambar Diganti Dengan Ilustrasi Lapangan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p><b>3. Free pass</b></p> <p><i>Free pass</i> dilakukan di dalam area <i>free pass</i>, dan dilakukan dengan satu kaki segera di belakang titik penalti.</p>  <p>Kondisi melakukan <i>free pass</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengambil <i>free pass</i> harus berdiri dengan satu kaki segera di belakang titik penalti.</li> <li>• Pemain penyerang dan bertahan lainnya, harus berdiri di luar area atau garis <i>free pass</i>.</li> <li>• Setelah wasit meniup peluit untuk pelaksanaan <i>free pass</i> pengambil <i>free pass</i> harus <i>passing</i> bola kepada rekan satu tim dalam waktu tidak lebih dari 4 detik.</li> </ul> 	<p><b>3. Free pass</b></p> <p><i>Free pass</i> dilakukan di dalam area <i>free pass</i>, dan dilakukan dengan satu kaki segera di belakang titik penalti.</p>  <p> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">1</span> Offense    <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">4</span> Pengambil <i>Free pass</i>  <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">1</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">2</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">3</span> Penyerang lainnya     </p> <p>Kondisi melakukan <i>free pass</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengambil <i>free pass</i> harus berdiri dengan satu kaki segera di belakang titik penalti</li> <li>• Pemain penyerang lainnya harus berdiri di luar area <i>free pass</i> dengan jarak 2.5 m dari satu sama lain</li> <li>• Pemain bertahan lainnya, harus berdiri di luar area atau garis <i>free pass</i></li> <li>• Setelah wasit meniup peluit untuk pelaksanaan <i>free pass</i> pengambil <i>free pass</i> harus <i>passing</i> bola kepada rekan satu tim dalam waktu tidak lebih dari 4 detik. Jika bola melebihi waktu ketentuan maka bola akan diberikan kepada lawan dengan <i>restart</i>.</li> </ul> 

Tabel 18. Penambahan Ilustrasi Lapangan

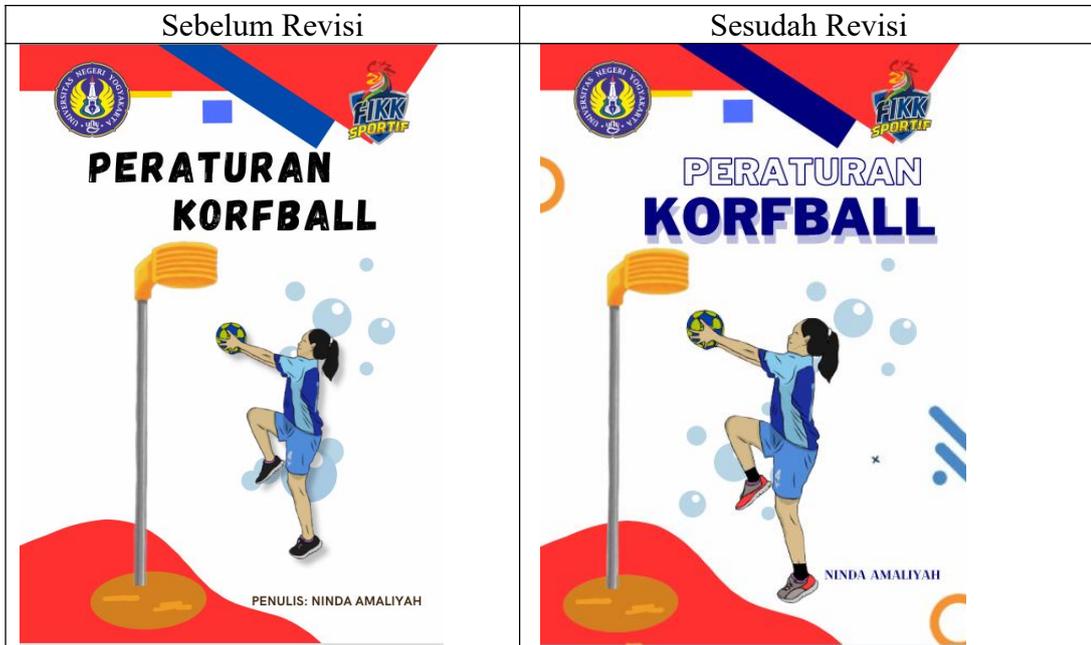
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p><b>4. Pinalti</b></p> <p>Setelah terjadi pelanggaran yang menghilangkan kesempatan mencetak skor atau pelanggaran yang menghalangi penyerang dengan tidak adil. Penalti dilakukan di area penalti oleh pemain dari zona serang berdiri segera di belakang titik penalti. Tidak ada batasan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan penalti. Bola kembali ke permainan segera setelah bola terlepas dari tangan pengambil penalti.</p>  	<p><b>4. Pinalti</b></p> <p>Setelah terjadi pelanggaran yang menghilangkan kesempatan mencetak skor atau pelanggaran yang menghalangi penyerang dengan tidak adil, maka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesegera mungkin pemain dari zona serang berdiri di belakang titik penalti</li> <li>• Tidak ada batasan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan penalti</li> <li>• Setelah bola terlepas dari tangan pengambil penalti maka permainan berlanjut</li> </ul>  

Tabel 19. Perbaikan Kalimat dan Tata Letak

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p style="text-align: center;"><b>H. WAKTU BERMAIN</b></p> <p>Ketika permainan memperoleh poin imbang maka keputusan diperoleh dengan memainkan periode <i>golden goal</i> selama 10 menit (waktu kotor).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan harus dimulai kembali setelah istirahat satu menit.</li> <li>• Permainan dimulai kembali dengan <i>throw off</i> oleh tim yang terakhir kali menguasai bola pada akhir permainan normal.</li> <li>• Kedua tim harus menyerang <i>korf</i> yang sama seperti pada akhir permainan regular.</li> <li>• <i>Line-up</i> yang sama harus dimainkan di zona yang sama seperti pada akhir permainan regular.</li> <li>• Permainan berakhir setelah salah satu tim mencetak gol pertama kali dan tim pencetak skor adalah pemenangnya.</li> </ul> 	<p style="text-align: center;"><b>H. WAKTU BERMAIN</b></p> <p>Ketika permainan berakhir dengan skor/poin imbang, maka keputusan pemenang diperoleh dengan memainkan periode <i>golden goal</i> selama 10 menit (waktu kotor).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan harus dimulai kembali setelah istirahat satu menit.</li> <li>• Permainan dimulai kembali dengan <i>throw off</i> oleh tim yang terakhir kali menguasai bola pada akhir permainan normal.</li> <li>• Kedua tim harus menyerang <i>korf</i> yang sama seperti pada akhir permainan regular.</li> <li>• <i>Line-up</i> yang sama harus dimainkan di zona yang sama seperti pada akhir permainan regular.</li> <li>• Permainan berakhir setelah salah satu tim mencetak gol pertama kali dan tim pencetak skor adalah pemenangnya.</li> </ul> <p>Jika tidak ada pemenang setelah periode <i>golden goal</i>, maka tembakan penalti diberikan seperti pada deskripsi berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toss dilakukan segera setelah periode <i>golden goal</i> berakhir.</li> <li>• Pemenang toss memilih mengambil penalti pertama atau tidak</li> </ul> 

b. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media

Tabel 20. Perbaikan *Fond* Judul Buku



Tabel 21. Perbaikan Tata Letak Tulisan Dan Pemberian Grafis Pada Halaman



### B. PERALATAN

**Bola**  
- Ukuran 5  
- Berat 445-475 g

**Keranjang (korf)**  
Tinggi 23,5 – 25,0 cm  
• Diameter 39,0 – 41,0 cm bagian atas.  
• Diameter 40,0 – 42,0 cm bagian bawah.

**Tiang (pos)**  
Tinggi 3,25 meter.

**Alas/ plat besi**  
• Alas dapat menggunakan plat besi ditanam. Namun tidak mengurangi standar tinggi dari permukaan lantai hingga bibir korf atas.

2

### C. PERLENGKAPAN

**Meja juri (table)**  
• Juri  
• Timekeeper (operator waktu pertandingan)  
• Operator shotclock  
• Scorekeeper (operator papan poin)

**Score board**  
(Terdiri dari poin dan babak)

**Shotclock**  
(25 detik)

**Time clock**  
(Dua babak, masing-masing babak 25 menit (waktu bersih))

3

### D. TEAM

Terdiri dari:

1. Pemain inti  
• Empat perempuan dan empat laki-laki.
2. Pemain cadangan  
• Pemain cadangan maksimal enam orang.
3. Kapten  
• Satu pemain dalam tim yang ditunjuk pelatih
4. Pelatih dan asisten

4

### E. PERMAINAN

- 1. Awal permainan**  
Melakukan lempar koin untuk menentukan penguasaan bola pertama.
- 2. Gol**  
Gol tercipta jika bola secara penuh masuk melewati korf dari atas.
- 3. Perubahan zona dan perubahan barakir**  
Setiap tercipta dua gol, pemain pindah zona. Penyerang pindah ke zona bertahan dan bertahan pindah ke zona penyerang.

5

- 4. Lemparan (throw off)**  
Lemparan diambil dari suatu titik di dalam zonanya tidak lebih dari 2 meter dari tengah lapangan. Terjadinya lemparan (throw off):  
• Pada permulaan setiap periode pertandingan.  
• Setelah setiap gol oleh tim yang memasukkan gol.
- 5. Time out**  
• Penghentian dalam permainan yang diminta oleh pelatih tim  
• Time out diberikan selama satu menit. Setiap kompetisi memiliki peraturan pertandingan yang dapat menentukan jumlah time out tiap tim yang berbeda berdasarkan pada kompetisi, level kelompok umur.
- 6. Pergantian pemain**  
• Pergantian pemain maksimum 8 kali setiap tim  
• Pergantian pemain hanya diperbolehkan selama permainan terhenti (ketika bola keluar atau terjadi pelanggaran)  
• Jika batas maksimum penggunaan jumlah pergantian pemain sudah tercapai dan kemudian terdapat pemain cedera sehingga tidak dapat melanjutkan pertandingan, tetap dapat digantikan dengan selzin wasit.

6

### F. PELANGGARAN ATURAN

- 1. Berlari membawa bola (Travelling)**  
• Pemain tidak boleh mengiringi bola  
• Berpindah tempat baik berjalan ataupun berlari dengan membawa bola  
• Pemain boleh memantulkan bola atau melompat-lompat di tempat, serta memutar bola dengan salah satu kaki sebagai poros (pivot).
- 2. Bermain solo**  
Seorang pemain dengan sengaja menghindari kerja sama dengan satu tim atau:  
• Pemain merubah posisi secara luas atau bertelebih. Contoh: melempar jauh bola secara sengaja dan akan mengambilnya di tempat lain  
• Menghindari kerjasama antar tim secara sengaja. Contoh: dengan sengaja menepis bola kemudian berlari di sampingnya, menghiraukan bola yang sebenarnya dapat ditangkap lebih awal

7

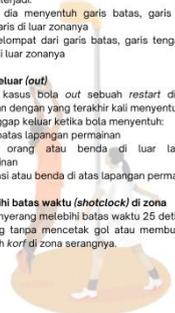
- 3. Posisi bertahan/penjagaan defender terhadap shooter yang sah (deck)**  
Pelanggaran deck adalah pelanggaran yang dilakukan ketika shooter menembakkan bola ke arah korf, dengan posisi penjagaan atau defender yang sah. Berikut merupakan posisi penjagaan defender yang sah:  
• Secara aktif mencoba memblokir bola.  
• Dalam jarak panjang 1 lengan dengan penyerang.  
• Lebih dekat dengan tiang atau pos dari pada penyerang.  
• Wajahnya mengarah ke penyerang
- 4. Menembak setelah memotong penyerang lainnya (Cutting)**  
Seorang pemain penyerang yang dijaga dengan sengaja berlari mengambil jalur yang dekat dengan penyerang lainnya (cutting), sehingga menyebabkan pemain bertahan:  
• Berberturan dan terpaksa menyerah dengan penjagaannya atau,

8

- 6. Menghalangi lawan yang berbeda jenis kelamin saat melampar bola**  
Ketika seorang pemain melakukan penghalangan terhadap pemain lawan yang berjenis kelamin berbeda dan memenuhi syarat berikut ini:  
• Pemain yang menguasai bola sedang mencoba melampar bola  
• Jarak kedua pemain kurang dari satu lengan tangan

• Adanya kemungkinan akan berbenturan dengan pemain penyerang lainnya

9

 <p><b>7. Memainkan bola dengan tungkai atau kaki</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelanggaran dari pemain penyerang dihukum dengan pemberian <i>re-start</i></li> <li>• Pelanggaran oleh pemain bertahan dihukum dengan pemberian <i>re-start</i> ketika kontak langsung dengan kaki tidak disengaja.</li> <li>• Pelanggaran oleh pemain bertahan akan dihukum dengan pemberian <i>free shot</i> ketika kontak dengan kaki disengaja.</li> </ul> <p style="text-align: center;">11</p>	<p><b>8. Menyentuh atau menahan pos</b></p> <p>Ketika penyerang menyentuh/ menggerakkan pos saat terjadi tembakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika pergerakan disengaja, <i>re-start</i> diberikan kepada pemain bertahan.</li> <li>• Jika pergerakan tidak disengaja tanpa gol, wasit tetap meneruskan permainan.</li> </ul> <p>Ketika pemain bertahan menggerakkan pos saat terjadi tembakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika bola masuk korf, tetap akan dihitung gol.</li> <li>• Jika pergerakan pos mempengaruhi gol, maka tim penyerang diberikan pinatti, namun dianggap tidak mempengaruhi gol maka diberikan <i>free pass</i>.</li> <li>• Jika pergerakan pos tidak disengaja tanpa kemungkinan sebuah gol gagal, maka permainan tetap berjalan.</li> </ul>  <p style="text-align: center;">12</p>	<p><b>9. Mencetak skor dari zona pertahanan</b></p> <p>Tidak diperbolehkan pemain mencetak skor dari zona pertahanan tim penyerang atau mencetak poin secara langsung ketika <i>throw off</i>, <i>bola out</i>, <i>re-start</i> atau <i>free pass</i>.</p> <p><b>10. Menghalangi lawan secara berlebihan</b></p> <p>Ketika pemain bertahan menghalangi lawan dan terjadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memukul, mengambil atau melepaskan bola dari tangannya.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membatasi gerak bebasnya dengan memblokir tangan dari pada botanya.</li> </ul> <p style="text-align: center;">13</p>
<p><b>11. Mendorong, memegang, atau menahan lawan</b></p> <p>Seorang pemain memblokir atau menghalangi pergerakan lawan, ketika lawan menguasai maupun tidak menguasai bola.</p>  <p><b>12. Bermain dengan cara berbahaya</b></p> <p>Kapanpun pemain bermain dengan cara yang dapat membahayakan pemain lainnya. Seperti: pemain dengan sengaja melampar bola ke tubuh lawan, pemain dengan sengaja memposisikan diri di bawah orang yang akan mendarat.</p>  <p style="text-align: center;">14</p>	<p><b>13. Bermain di luar zona sendiri</b></p> <p>Ketika seorang pemain menyentuh bola atau menghalangi lawan dan salah satu dari dua ketentuan berikut ini terjadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketika dia menyentuh garis batas, garis tengah atau garis di luar zonanya</li> <li>• Dia melompat dari garis batas, garis tengah atau garis di luar zonanya</li> </ul> <p><b>14. Bola keluar (<i>out</i>)</b></p> <p>Pada kasus bola <i>out</i> sebuah <i>re-start</i> diberikan bertawanan dengan yang terakhir kali menyentuh bola. Bola dianggap keluar ketika bola menyentuh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garis batas lapangan permainan</li> <li>• Garis, orang atau benda di luar lapangan permainan</li> <li>• Ventilasi atau benda di atas lapangan permainan</li> </ul> <p><b>15. Melebihi batas waktu (<i>shotclock</i>) di zona</b></p> <p>Tim penyerang melebihi batas waktu 25 detik untuk menyerang tanpa mencetak gol atau membuat bola menyentuh korf di zona serangnya.</p>  <p style="text-align: center;">15</p>	<p style="text-align: center;"><b>G. SANKSI DAN DISIPLINER</b></p> <p><b>1. Permainan berlanjut (<i>Play-on</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk menjaga kecepatan permainan, ketika tim bertahan mendapat penguasaan bola setelah sebuah pelanggaran yang menghasilkan <i>re-start</i> (yaitu pelanggaran yang tidak disengaja dan tanpa kontak yang tidak terkendali)</li> <li>• Wasit tidak menghentikan permainan dan mengizinkan permainan untuk tetap berlanjut, dengan menunjukan sinyal <i>play-on</i>.</li> </ul> <p><b>2. <i>Re-start</i></b></p> <p>Sebuah pelanggaran yang dilakukan penyerang di zona serangnya yang tidak disengaja (<i>offensive foul</i>). <i>Re-start</i> dilakukan di titik di mana pelanggaran terjadi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika bermain di luar area serang maka <i>re-start</i> dilakukan di luar lapangan permainan atau area lain yang dekat dengan titik di mana pemain penyerang menyentuh garis.</li> <li>• Jika bola keluar maka <i>re-start</i> dilakukan dari luar lapangan, dekat dengan garis batas di mana bola atau pemain penyerang melewati garis.</li> <li>• Jika karena waktu <i>shotclock</i> habis maka <i>re-start</i> dilakukan di tempat dimana penyerang menguasai bola ketika bel buzzer berbunyi atau tempat terakhir dimana menyentuh bola sebelum bel buzzer.</li> </ul> <p style="text-align: center;">16</p>
<p><b>3. <i>Free pass</i></b></p> <p><i>Free pass</i> dilakukan di dalam area <i>free pass</i>, dan dilakukan dengan satu kaki segera di belakang titik penalti.</p>  <p style="text-align: center;">17</p> <p>Kondisi melakukan <i>free pass</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengambil <i>free pass</i> harus berdiri dengan satu kaki segera di belakang titik penalti</li> <li>• Pemain penyerang lainnya harus berdiri di luar area <i>free pass</i> dengan jarak 2.5 m dari satu sama lain</li> <li>• Pemain bertahan lainnya, harus berdiri di luar area atau garis <i>free pass</i></li> <li>• Setelah wasit meniup peluit untuk pelaksanaan <i>free pass</i> pengambil <i>free pass</i> harus passing bola kepada rekan satu tim dalam waktu tidak lebih dari 4 detik. Jika bola melebihi waktu ketentuan maka bola akan diberikan kepada lawan dengan <i>re-start</i>.</li> </ul>	<p><b>4. Pinatti</b></p> <p>Setelah terjadi pelanggaran yang menghilangkan kesempatan mencetak skor atau menghalangi penyerang dengan tidak adil, maka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seseorang mungkin pemain dari zona serang berdiri di belakang titik penalti</li> <li>• Tidak ada batasan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan penalti</li> <li>• Setelah bola terlepas dari tangan pengambil penalti maka permainan berlanjut</li> </ul>  <p style="text-align: center;">18</p>	<p><b>5. Disipliner</b></p> <p>Dalam kasus perilaku buruk, wasit memberikan tindakan tidak sportif dari orang yang bergabung dalam tim (pemain, pelatih, atau orang lain yang terlibat dalam tim) sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara tidak resmi memperingatkan seseorang bahwa ia harus mengubah cara bermainnya atau perlakunya</li> <li>• Secara resmi memperingatkan orang dengan memberinya kartu kuning</li> <li>• Secara resmi memperingatkan orang yang sama untuk kedua kalinya dengan memberikan kartu kuning kedua, diikuti kartu merah</li> <li>• Dalam kasus perilaku buruk yang serius, mengeluarkan orang tersebut dengan memberikannya kartu merah</li> </ul>  <p style="text-align: center;">19</p>



## D. Kajian Produk Akhir

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu terciptanya sebuah produk media edukasi berupa buku saku permainan bola keranjang (*korfball*). Penelitian pengembangan ini melewati beberapa tahap dimulai dari: (1) menganalisis kebutuhan media pembelajaran, (2) studi literatur, (3) desain draf awal, (4) validasi ahli materi dan revisi, (5) validasi ahli media dan revisi, (6) uji coba produk uji coba skala besar/revisi, dan (7) produk akhir.

Melalui langkah-langkah yang peneliti lakukan tersebut kemudian menghasilkan sebuah media edukasi berupa buku saku "Peraturan *Korfball*" yang layak digunakan dijadikan sumber pembelajaran bagi atlet, wasit, pelatih dan

umum untuk membantu mempermudah memahami materi cara bermain dan peraturan permainan *korfball*.

Produk buku saku “Peraturan *Korfball*” yang dihasilkan peneliti dalam penelitian ini memiliki spesifikasi antara lain:

1. Buku saku “Peraturan *Korfball*” memiliki ukuran 10 cm x 15 cm
2. Buku saku ini memuat materi area lapangan, peralatan, perlengkapan, cara bermain, pelanggaran aturan permainan, sanksi dan disipliner, serta waktu bermain
3. Terdapat gambar yang jelas pada materi sehingga mempermudah pembaca dalam memahami dan mengingat materi
4. Buku saku ini dapat digunakan atlet sebagai buku pegangan untuk mempelajari cara bermain dan peraturan permainan bola keranjang (*korfball*)
5. Buku saku ini dapat juga digunakan oleh pelatih, wasit, serta umum untuk dijadikan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media di tahap awal menghasilkan nilai yang menunjukkan bahwa buku saku dalam persentase “Layak”. Penilaian ahli materi pada aspek kebenaran konsep dan materi diperoleh persentase pencapaian sebesar 90% kategori layak, dan pada aspek tata bahasa memperoleh persentase 100% kategori layak. Sedangkan penilaian validasi pertama ahli media terhadap produk buku saku “peraturan *korfball*” pada aspek tampilan memperoleh persentase 53% dalam kategori kurang layak, aspek penggunaan memperoleh 50% dalam kategori kurang layak, dan pada aspek tata penulisan memperoleh 51% dalam kategori kurang layak. Pada validasi kedua

oleh ahli media pada aspek tampilan memperoleh persentase 89% dalam kategori layak, pada aspek penggunaan memperoleh persentase 90% dalam kategori layak, dan pada aspek tata penulisan memperoleh persentase sebesar 87% dalam kategori layak.

Uji coba produk dilakukan satu kali yaitu dengan uji coba skala besar yang menggunakan responden berjumlah 20 orang atlet *korfball* tim Jawa Tengah. Uji coba responden menghasilkan penilaian terhadap buku saku “Peraturan *Korfball*” oleh atlet tim *korfball* Jawa Tengah pada aspek tampilan memperoleh persentase 88,25% kategori layak, aspek materi persentase sebesar 86% kategori layak, dan aspek bahasa diperoleh 87,5 % dalam kategori layak.

#### **E. Pembahasan**

Dari deskriptif hasil uji coba yang telah peneliti lakukan, terkait media edukasi peraturan permainan *korfball* berbasis buku saku, yang dilakukan pada pemain putra dan putri tim *korfball* Jawa Tengah yang berusia 19-29 tahun dan pelatih, asisten pelatih, manager dan 2 pembantu tim. Diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa buku saku dikategorikan “Layak” digunakan untuk atlet, pelatih, wasit, dan umum sebagai buku tambahan, dengan diperoleh rata-rata persentase keseluruhan uji coba sebesar 87%. Hasil tersebut ditentukan melalui rujukan penelitian yang dilakukan Suharsimi, yang menyatakan dengan menggunakan kategori “Tidak Layak” yaitu persentase sebesar 0-39%, kemudian kategori “Kurang Layak” yaitu persentase sebesar 40-55%, kemudian pada kategori “Cukup Layak” persentase sebesar 56-75%, dikategorikan “Layak” persentase sebesar 76-100%.

Dalam uji coba yang telah dilakukan, responden memberikan tanggapan positif serta masukan kepada peneliti mengenai media edukasi yang telah dibuat. Tanggapan positif seperti resolusi gambar tinggi dan gambar yang dimuat mempermudah pembaca dalam memahami dan mengingat materi. Terdapat saran berupa pembenaran pada tanda baca. Menurut Sanjaya dalam (Haryono,2015:47) media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu mencapai pemahaman materi pada proses pembelajaran. Relevan dengan pendapat tersebut yaitu media edukasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, dimana media edukasi sebagai alat untuk membantu mengedukasi mengenai ilmu peraturan permainan *korfball* untuk mencapai tujuan dan meningkatkan kualitas pemahaman pembaca.

Dalam pengembangan uji coba media edukasi peraturan permainan *korfball* terdapat kelebihan dan kekurangan pada produk, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Kelebihan

Dalam pembuatan media edukasi peraturan permainan *korfball* berupa buku saku ini memiliki kelebihan diantaranya:

- a. Menggunakan peraturan terbaru pada IKF Rules
- b. Produk berdimensi kecil sehingga dapat mempermudah pembawaannya, dapat digunakan belajar dimanapun dan kapanpun
- c. Materi didukung dengan gambar yang jelas sehingga mempermudah pembaca dalam memahami materi
- d. Desain buku yang menarik pembaca

## 2. Kekurangan

Dalam pembuatan media edukasi peraturan permainan *kofball* berupa buku saku ini memiliki kekurangan diantaranya:

- a. Meskipun kertas yang digunakan lebih tebal dari kertas HVS pada umumnya, namun kertas ini masih rawan untuk rusak atau sobek
- b. Apabila buku diberikan highlight menggunakan tinta, tinta harus ditunggu sampai benar-benar kering. Jika tidak kering, tinta akan mengenai kertas yang lainnya

## F. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai tahap mengetahui kelayakan buku saku saja, tidak untuk mengetahui efektivitas atlit setelah menggunakan buku saku yang telah dibuat peneliti
2. Subjek uji coba produk buku saku sangat terbatas
3. Validasi produk hanya melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media, akan lebih valid dan berkualitas jika ahli lebih dari satu.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Telah dikembangkannya buku saku peraturan permainan bola keranjang (*korfball*). Tahap pengembangan produk dimulai dari: (1) studi literasi, (2) desain draf awal, (3) validasi oleh para ahli dan revisi, (4) uji coba produk; uji coba skala kecil/revisi dan uji coba skala besar/revisi, (6) produk akhir.
2. Buku saku “Peraturan *Korfball*” layak digunakan sebagai sumber edukasi tambahan untuk para atlet kelayakan tersebut didasarkan oleh:
  - a. Hasil validasi produk awal oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 93% dalam kategori “Layak”
  - b. Hasil validasi produk awal oleh ahli media memperoleh persentasi sebesar 89% dalam kategori ‘Layak”
  - c. Hasil uji coba produk skala kecil memperoleh penilaian persentase sebesar 87% dalam kategori “Layak”.
  - d. Hasil uji coba produk skala besar memperoleh penilaian kelayakan sebesar 87% dalam kategori “Layak”

#### B. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran pemanfaatan produk buku saku “Peraturan *Korfball*” yang dapat peneliti ajukan antara lain:

1. Produk buku saku peraturan *korfball* dapat digunakan atlet, pelatih, wasit, dan umum sebagai sumber edukasi tambahan dalam mempelajari dan memahami materi permainan *korfball*.
2. Buku saku peraturan *korfball* dapat mempermudah pembacanya dalam mempelajari peraturan *korfball* karena terdapat gambar yang jelas.
3. Perlu diadakannya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas produk buku saku peraturan *korfball*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, B., & Lestari, B. (2023), *Peraturan Umum Permainan Korfball*. Tasikmalaya : Langgam Pustaka.
- Fathurrahman, M. I., Aryadi, D., & Rahmat, A. Peranan olahraga dalam meningkatkan kesehatan dimasyarakat Kabupaten Lebak. *De Banten-Bode: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Setiabudhi*. (2020) : 84-90.
- Indriharta, L. Bola Keranjang Sebagai Alternatif Pembelajaran Pendidikan Jasmani Disekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 5 No 1. (2006)
- International Korfball Federation (2022). *Ball Regulations*. <https://korfball.sport/wp-content/uploads/2021/01/IKF-Ball-regulations-2021.pdf>
- International Korfball Federation (2022). *IKF-The Rules of Korfball*. <https://korfball.sport/wp-content/uploads/2022/05/The-Rules-of-Korfball-2022.pdf>
- Kemenpora RI. (2010). *Undang-undang RI Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Biro Humas dan Hukum Kemenpora RI.
- Ki Hajar Dewantara. (1967). *Kebudayaan*. Jogjakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Lutan, Rusli dkk., (1992). *Manajemen dan Olahraga*. Bandung : ITB dan FPOK IKIP Bandung.
- Murtiyono, A. T. *Pengembangan Buku Saku Permainan Sepakbola Pada Siswa Di Sd Negeri Temanggung I Kabupaten Temanggung Jawa Tengah*. PGSD Penjaskes Vol (3). (2016)
- Pane, B. S. Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(79), 1-4 (2015)
- Senjaya, Rudi. (2008). *Penerapan Penelitian dan Pengembangan (Litbang) dalam Penyelenggaraan Pemerintah Daerah*. [www.bapedakabtasik.wordpress.com/persfektif-penerapan-penelitiandan-pengembangan-litbang-dalam-penyelenggaraan-pemerintah-daerah](http://www.bapedakabtasik.wordpress.com/persfektif-penerapan-penelitiandan-pengembangan-litbang-dalam-penyelenggaraan-pemerintah-daerah).
- Setyono, dkk. Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education*. Volume 4 No 1. (2013)
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-jenis media dalam pembelajaran. Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.

- Tena, Fransiska Ule. (2016). *Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Menulis Ringkasan Siswa Kelas V Sd Negeri Tambakaji 04*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Wahyono, P. T. (2021). *Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Wisnubrata. (2019) *Membangkitkan Hormon Endorfin Lewat Olahraga*. *KOMPAS*.<https://lifestyle.kompas.com/read/2019/09/14/142827420/membangkitkan-hormon-endorfin-lewat-olahraga>
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media audio visual menggunakan videoscribe sebagai penyajian informasi pembelajaran pada kelas sistem operasi. *Technomedia Journal*, 1 (1 Agustus), 126-138.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
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/1389/UN34.16/PT.01.04/2023

26 Juni 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Tri Wahyuningsih  
Jl. Cempaka No.29, RT.03/RW.05, Ngepos, Klaten, Kec. Klaten Tengah, Kabupaten Klaten,  
Jawa Tengah

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

Nama : Ninda Amaliyah  
NIM : 19602244065  
Program Studi : Pendidikan Keperawatan Olahraga - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Bola Keranjang (Korfball)  
Waktu Penelitian : Selasa, 27 Juni 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Mahasiswa dan Alumni,

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

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

### PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

Hal : Permohonan Kescediaan Validasi Instrumen  
Lampiran : 4 Bendel

Yth. Ibu  
Bhukti Lestari, S.Pd., M.Kes.  
Dosen PKO FIKK UNESA

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Bola Keranjang (*Korfbal*)", dengan ini saya:

Nama : Ninda Amaliyah  
NIM : 19602244065  
Prodi/ Jurusan : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga  
Pembimbing Skripsi : Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd.

Mohon berkenan Ibu sebagai dosen ahli materi untuk validasi instrumen yang saya buat dalam media edukasi untuk mempermudah mempelajari permainan *korfbal*.

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

Yogyakarta, 31 Mei 2023

Mengetahui,  
Dosen pembimbing

  
Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 196902152000121001

Peneliti

  
Ninda Amaliyah  
NIM. 19602244065

### Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Media

#### PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Hal : Permohonan Kesiediaan Validasi Instrumen  
Lampiran : 4 Bendel

Yth. Bapak  
Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or.  
Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Bola Keranjang (*Korfball*)", dengan ini saya:

Nama : Ninda Amaliyah  
NIM : 19602244065  
Prodi/ Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Pembimbing Skripsi : Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd.

Mohon berkenan bapak sebagai dosen ahli media untuk validasi instrumen yang saya buat dalam media edukasi untuk mempermudah mempelajari permainan *korfball*.

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

Yogyakarta, 31 Mei 2023

Mengetahui,  
Dosen pembimbing



Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 196902152000121001

Peneliti



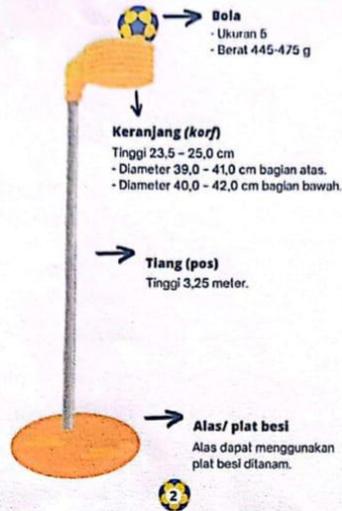
Ninda Amaliyah  
NIM. 19602244065

Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		STS	TS	S	SS
	<b>KEBENARAN KONSEP DAN MATERI</b>				
1	Ketepatan pemilihan materi yang dicantumkan dalam media sudah memenuhi kebutuhan				√
2	Tingkat kebenaran materi pada media sudah baik			√	
3	Tingkat kelayakan materi yang disajikan pada media sudah baik			√	
4	Tingkat kemudahan dalam memahami materi pada media sudah baik				√
5	Daya tarik materi yang disajikan pada media sudah baik				√
6	Ilustrasi gambar pada materi sudah sesuai			√	
7	Kejelasan ilustrasi gambar menambah kemudahan dalam memahami materi pada media sudah baik			√	
8	Kesesuaian isi materi dengan panduan IKF <i>RULES</i> 2022				√
9	Media buku saku bermanfaat untuk sasaran pengguna				√

10	Informasi yang disediakan dalam media buku saku sesuai untuk pemain <i>korfball</i>				√
<b>TATA BAHASA</b>					
11	Bahasa yang digunakan dalam penyusunan materi sudah sesuai dengan kaidah dan dapat dipahami dengan mudah				√
12	Penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami				√
13	Penggunaan tanda baca sudah tepat				√
14	Penggunaan bahasa asing dapat dipahami dengan mudah				√
15	Penggunaan istilah dalam <i>korfball</i> yang tepat				√

## B. PERALATAN



Plat besi tidak ditanam kecuali pada nomor *beach korfbal*. Namun, tiang bisa ditanam tanpa plat tetapi tidak mengurangi ketinggian standar dari atas permukaan lantai hingga bibir korf paling atas (tambahkan keterangan tinggi pos dari atas lantai hingga bibir korf paling atas)

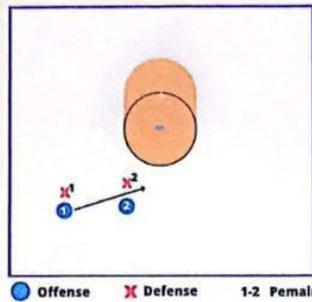
## H. WAKTU BERMAIN

Ketika permainan memperoleh poin imbang maka keputusan diperoleh dengan memainkan periode *golden goal* selama 10 menit (waktu kotor).

- Permainan harus dimulai kembali setelah istirahat satu menit.
- Permainan dimulai kembali dengan *throw off* oleh tim yang terakhir kali menguasai bola pada akhir permainan normal.
- Kedua tim harus menyerang korf yang sama seperti pada akhir permainan reguler.
- *Line-up* yang sama harus dimainkan di zona yang sama seperti pada akhir permainan reguler.
- Permainan berakhir setelah salah satu tim mencetak gol pertama kali dan tim pencetak skor adalah pemenangnya.

Revisi kalimat menjadi: Ketika permainan berakhir dengan skor/poin imbang, maka keputusan pemenang diperoleh dengan .....

### Komentar dan Saran



Cutting: buat tanda yang menggambarkan ke arah benturan, (X1 geser ke kanan)

### 3. Posisi bertahan yang salah

- Secara aktif mencoba memblokir bola.
- Dalam jarak panjang 1 lengan dengan penyerang.
- Lebih dekat dengan tiang atau pos dari pada penyerang.
- Wajahnya mengarah ke penyerang.



Ini adalah ketentuan posisi bertahan/penjagaan defender terhadap shooter yang sah, sehingga ketika shooter menembakkan bola ke arah korf maka shooter tersebut telah melanggar peraturan menembak dari posisi dijaga.

### 3. Free pass

*Free pass* dilakukan di dalam area *free pass*, dan dilakukan dengan satu kaki segera di belakang titik penalti.



Kondisi melakukan *free pass*

- Pengambil *free pass* harus berdiri dengan satu kaki segera di belakang titik penalti.
- Pemain penyerang dan bertahan lainnya, harus berdiri di luar area atau garis *free pass*.
- Setelah wasit meniup peluit untuk pelaksanaan *free pass* pengambil *free pass* harus passing bola kepada rekan satu tim dalam waktu tidak lebih dari 4 detik.

20/28

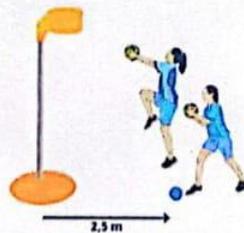


17

Ilustrasi gambar diperjelas di atas area *free pass*, bisa ditambah atau diganti dengan ilustrasi pola lapangan. Ada peraturan jarak antar pemain bertahan silahkan untuk dicantumkan (cari di dokumen peraturan).

### 4. Pinalti

Setelah terjadi pelanggaran yang menghilangkan kesempatan mencetak skor atau pelanggaran yang menghalangi penyerang dengan tidak adil. Penalti dilakukan di area penalti oleh pemain dari zona serang berdiri segera di belakang titik penalti. Tidak ada batasan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan penalti. Bola kembali ke permainan segera setelah bola terlepas dari tangan pengambil penalti.



Gambar bisa ditambahkan ilustrasi lapangan, karena pada pinalti semua pemain harus keluar dari area orange.

**6. Menghalangi lawan yang berbeda jenis kelamin saat melempar bola**

Ketika seorang pemain melakukan penghalangan terhadap pemain lawan yang berjenis kelamin berbeda dan memenuhi syarat berikut ini:

- Pemain yang menguasai bola sedang mencoba melempar bola.
- Jarak kedua pemain kurang dari satu lengan tangan.



Tambah ilustrasi sesuai penjelasan syarat tersebut.

**Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

- Layak diuji coba tanpa revisi
- Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba

Surabaya, 5 Juni 2023  
Ahli Materi

Bhekti Lestari, S.Pd., M.Kes.  
NIP. 199105232022032017

Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1

NO	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN			
		STS	TS	S	SS
	<b>TAMPILAN</b>				
1	Desain media edukasi (tingkat kemenarikan dan tampilan gambar) sudah sesuai		✓		
2	Proporsi ukuran gambar dan jenis huruf yang digunakan pada media sudah sesuai		✓		
3	Perpaduan dan komposisi warna yang digunakan pada media sudah sesuai			✓	
4	Tata letak gambar pada media sudah sesuai		✓		
5	Tata letak gambar pada isi materi sudah sesuai		✓		
6	Tata letak teks pada media sudah sesuai		✓		
7	Resolusi gambar yang ditampilkan pada media sudah baik		✓		
	<b>PENGGUNAAN</b>				
8	Kesuaian tampilan ratio pada media buku		✓		
9	Pembuatan media sudah sesuai dengan tujuan		✓		
10	Media edukasi lebih praktis dan mudah digunakan		✓		

11	Gambar yang ditampilkan dapat mempermudah memahami materi yang disajikan		✓		
12	Media edukasi dapat digunakan sesuai dengan tujuan		✓		
<b>TATA PENULISAN</b>					
13	Spasi antar huruf normal		✓		
14	Spasi antar baris teks normal		✓		
15	Penggunaan bahasa pada media sudah sesuai		✓		
16	Penggunaan tanda baca sudah sesuai		✓		

Komentar dan Saran

- Desain cover kurang menarik → Belum mencerminkan
- Bagaimana membuat judul menarik. (fond).
- Keterangan di beri dibawah, jangan di lapangan.
- Banyak yang masih di tampilan
- Jangan ada yang kosong.

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- Layak diuji coba tanpa revisi
- Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba

Yogyakarta,.....  
Ahli Media



Dr. Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.  
NIP. 198405212008121001

Lampiran 6. Validasi Ahli Media Tahap 2

NO	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN			
		STS	TS	S	SS
<b>TAMPILAN</b>					
1	Desain media edukasi (tingkat kemenarikan dan tampilan gambar) sudah sesuai				✓
2	Proporsi ukuran gambar dan jenis huruf yang digunakan pada media sudah sesuai			✓	
3	Perpaduan dan komposisi warna yang digunakan pada media sudah sesuai				✓
4	Tata letak gambar pada media sudah sesuai			✓	
5	Tata letak gambar pada isi materi sudah sesuai				✓
6	Tata letak teks pada media sudah sesuai			✓	
7	Resolusi gambar yang ditampilkan pada media sudah baik				✓
<b>PENGGUNAAN</b>					
8	Kesuaian tampilan ratio pada media buku				✓
9	Pembuatan media sudah sesuai dengan tujuan			✓	
10	Media edukasi lebih praktis dan mudah digunakan				✓

11	Gambar yang ditampilkan dapat mempermudah memahami materi yang disajikan				✓
12	Media edukasi dapat digunakan sesuai dengan tujuan			✓	
<b>TATA PENULISAN</b>					
13	Spasi antar huruf normal				✓
14	Spasi antar baris teks normal			✓	
15	Penggunaan bahasa pada media sudah sesuai				✓
16	Penggunaan tanda baca sudah sesuai			✓	

Komentar dan Saran

Kesimpulan  
Produk ini dinyatakan:

- Layak diuji coba tanpa revisi
- Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba

Yogyakarta,.....  
Ahli Media



Dr. Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.  
NIP. 198405212008121001

## Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

### SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bhekti Lestari, S.Pd., M.Kes.

NIP : 199105232022032017

Menerangkan bahwa benar-benar telah memvalidasi penelitian Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Bola Keranjang (*Korfball*) mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ninda Amaliyah

NIM : 19602244065

Jurusan : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Demikian pernyataan yang saya berikan dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 5 Juni 2023

Validator



Bhekti Lestari, S.Pd., M.Kes.

NIP. 199105232022032017

## Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Ahli Media

### SURAT KETERANGAN VALIDASI MEDIA

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Dr. Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.*  
NIP : 198405212008121001

Menerangkan bahwa benar-benar telah memvalidasi penelitian Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Bola Keranjang (*Korfball*) mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ninda Amaliyah  
NIM : 19602244065  
Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Demikian pernyataan yang saya berikan dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, *08 Juni 2023*

Validator



Dr. Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.  
NIP. 198405212008121001

## Lampiran 9. Lembar Hasil Penilaian Uji Coba

### KUISIONER PENILAIAN RESPONDEN

Saudara yang saya hormati, pada kesempatan ini, saya mohon kesediaan saudara sebagai pelatih dan wasit bola keranjang (*korfball*) Jawa Tengah untuk memberikan tanggapan terhadap produk yang akan saya kembangkan yaitu “Pengembangan Buku Saku Peraturan Permainan Bola Keranjang (*Korfball*)”, penilaian dan masukan dari saudara sangat berguna bagi saya untuk mendapatkan standarisasi buku saku peraturan permainan bola keranjang (*korfball*).

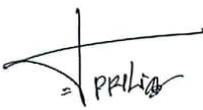
#### Identitas Responden

Nama : Putri Safira Aprilia  
Usia : 21  
Kontingen : Jawa Tengah

#### Petunjuk penilaian instrumen

1. Lembar penilaian diisi oleh responden selaku pemain bola keranjang (*korfball*)  
Berilah tanda ceklis ( ✓ ) pada kolom penilaian yang saudara anggap sesuai dengan pernyataan
2. Jika perlu berikan saran dan komentar pada kolom yang tersedia
3. Keterangan penilaian  
STS (1) : Sangat Tidak Setuju  
KS(2) : Kurang Setuju  
S (3) : Setuju  
SS (4) : Sangat Setuju

Karanganyar,.....

  
(...Putri Safira Aprilia.....)

**KUISIONER PENILAIAN RESPONDEN**

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN			
		STS	TS	S	SS
	<b>TAMPILAN</b>				
1	Desain pada media edukasi ini memiliki tampilan yang nyaman baik dari komposisi warna dan kejelasan teks			✓	
2	Resolusi gambar yang disajikan pada media sudah sesuai dan jelas			✓	
3	Penempatan gambar pada media dapat terlihat dengan jelas dan baik				✓
4	Ukuran teks sudah baik sehingga memudahkan dalam membaca materi				✓
5	Layout keseluruhan materi dan gambar sudah sesuai			✓	
	<b>MATERI</b>				
6	Bahasa Indonesia yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah dan dapat dipahami dengan mudah			✓	

7	Buku saku ini memiliki tingkat kebenaran informasi yang baik			✓	
8	Informasi yang disediakan mudah dipahami untuk pembaca			✓	
9	Informasi yang disediakan dapat dijadikan pedoman dalam pengenalan peraturan permainan <i>korfball</i> bagi atlet, pemula, maupun umum			✓	
10	Materi yang disajikan dapat meningkatkan minat belajar bagi pengguna buku				✓
11	Materi yang disajikan dapat dipelajari dengan mudah secara mandiri oleh pembaca			✓	
12	Buku saku ini menyediakan informasi yang jelas mengenai peraturan permainan <i>korfball</i>			✓	
13	Media edukasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran secara mandiri oleh pengguna				✓

	BAHASA				
14	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik sehingga mempermudah dalam memahami materi yang disajikan			✓	
15	Penyusunan kalimat yang baik sehingga tidak menimbulkan kalimat yang berbelit			✓	

**Komentar dan Saran**

Penggunaan media buku saku sebagai sarana untuk mempelajari permainan korfball cukup efektif dalam memperoleh informasi mengenai peraturan korfball. Pemberian gambar pada buku dapat menarik pembaca untuk mempelajari permainan korfball

Karanganyar,.....  
Responden



(.....Putri Safira Aprilia.....)

Lampiran 10. Lembar Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil

NO	NAMA	NILAI		
		TAMPILAN	MATERI	BAHASA
1	Hari Susanto	18	29	7
2	Thomas Tendha	16	26	7
3	Aditya Lutfi	19	30	7
4	Sigit Ritanto	18	27	6
5	Indra	18	28	7
<b>TOTAL</b>		<b>89</b>	<b>140</b>	<b>34</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>89%</b>	<b>87,50%</b>	<b>85%</b>

Lampiran 11. Lembar Hasil Penilaian Uji Coba Skala Besar

NO	NAMA	NILAI		
		TAMPILAN	MATERI	BAHASA
1	Nindia Rizma	19	29	7
2	Putri Retno	18	27	7
3	Putri Safira	17	26	6
4	Rida Yure	19	27	7
5	Rival	19	29	7
6	Al Reza	19	29	7
7	Y. Sherpa	17	26	8
8	Purnamasari	16	30	7
9	Riski Ardi	16	29	7
10	David	19	29	7
11	Dyas Hanang	16	29	7
12	Prasetyo	18	26	7
13	Dina Ayu	17	28	7
14	Andhie	18	27	7
15	Ani Tri	20	27	7
16	Anggita	18	26	7
17	Angel	17	28	7
18	Lenia	18	27	7
19	Niluh	17	26	8
20	Ridha Aulia	15	26	6
<b>TOTAL</b>		<b>353</b>	<b>551</b>	<b>140</b>
<b>PERSENTSE</b>		<b>89,50%</b>	<b>86%</b>	<b>87%</b>