

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

SKRIPSI

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



Oleh :  
Kusuma Dewi  
NIM. 11601244007

PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

SKRIPSI

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



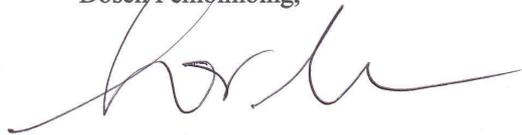
Oleh :  
Kusuma Dewi  
NIM. 11601244007

PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Melalui *CD* Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Materi Permainan Bolabasket untuk Kelas X SMA/ SMK/ MA” ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 18 Mei 2015  
Dosen Pembimbing,



**Herka Maya Jatmika, M.Pd.**  
**NIP.19820101 200501 1 001**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Melalui *CD* Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Materi Permainan Bolabasket Untuk Kelas X SMA/ SMK/ MA” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 15 Mei 2015  
Yang membuat pernyataan,



**Kusuma Dewi**  
**NIM. 11601244007**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Materi Permainan Bolabasket untuk Kelas X SMA/ SMK/ MA” yang disusun oleh Kusuma Dewi, NIM. 11601244007, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 3 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Herka Maya Jatmika, M. Pd	Ketua Penguji		23-06-2015
Aris Fajar, M. Or	Sekretaris Penguji		23-06-2015
Tri Ani Hastuti, M. Pd	Penguji I (Utama)		22-6-2015
Saryono, M. Or	Penguji II (Pendamping)		22-06-2015

Yogyakarta, Juni 2015  
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

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

## MOTTO

1. Bersemangatlah dalam perkara yang bermanfaat bagimu dan senantiasa mintalah pertolongan ALLAH, serta janganlah (bersikap) lemah (HR Muslim: 2664).
2. Senantiasa bersyukur kepada ALLAH dan percaya segala sesuatu yang dilimpahkan merupakan pilihan terbaik-NYA.
3. Setiap kemauan yang kuat pasti ada jalan untuk mencapainya, jika senantiasa berdoa dan berusaha.

## PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Beliau yang selalu bersabar dan tak henti menuntun setiap jejak dalam langkahku, Simbah Putri (Sukemi) dan Sibah Kakung (Kelik Warsono).
2. Tak lupa kedua orang tuaku (Ibu Nur Retno Wati dan Bapak Suyadi), yang senantiasa mengiringi setiap langkahku dengan doa dalam setiap sujudnya.
3. Serta adik-adikku tersayang (Puspitaningsih dan Wahyu Anggoro Ngibadi Rohman), semoga lekas menyusul jejakku.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

Oleh  
Kusuma Dewi  
11601244007

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan CD pembelajaran interaktif dengan materi Permainan bolabasket dilatar belakangi oleh hasil wawancara dengan beberapa guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bahwa guru kurang kreatif dan inovatif dalam menyajikan media pembelajaran dan research yang dilakukan peneliti saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan serta saat mengajar bahwa peserta didik merasa bosan dengan hanya disajikan materi melalui media gambar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan CD pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk kelas X SMA/ SMK/ MA materi permainan bolabasket yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan yang dikembangkan berdasarkan pendapat Sugiyono: pendahuluan, pengembangan desain, dan evaluasi produk. Setelah melalui tahap pendahuluan, dihasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, produk diujicobakan kepada peserta didik kelas X SMK Ma'arif 1 Temon melalui uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok besar. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penelitian kualitas produk CD pembelajaran interaktif dan data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

Hasil validasi produk oleh ahli materi adalah “sangat baik”, sedangkan oleh ahli media adalah “sangat baik”. Penilaian peserta didik secara keseluruhan adalah “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk kelas X SMA/ SMK/ MA.

Kata Kunci: pengembangan, CD pembelajaran interaktif, permainan bolabasket.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan kepada umatnya.

Setelah bersabar dan berusaha cukup lama akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Materi Permainan Bolabasket untuk Kelas X SMA/ SMK/ MA. Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Rochmat Wahab, M. Pd., MA, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan penulis untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan layanan fasilitas selama penulis belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M. Si., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan lancar.

4. Bapak Agus Sumhendartin Suryobroto, M. Pd., Penasehat Akademik yang selalu menjadi orang tua kedua bagi penulis di Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Herka Maya Jatmika, M. Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat sabar memberikan bimbingan serta semangat sehingga Tugas Akhir Skripsi (TAS) dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Karyawan, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan lancer.
7. Ibu Tri Ani Hastuti M. Pd., Dosen Ahli Materi dan Bapak Saryono, M. Or., Dosen Ahli Media yang telah membantu proses evaluasi produk serta memberikan berbagai masukan untuk kesempurnaan produk.
8. Teman-teman PJKR C 2011, PJKR B 2011, serta BEM FIK 2013 yang turut membantu melalui diskusi-diskusi yang membangun.
9. Dan seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS), yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak, terutama dalam bidang pendidikan.

Yogyakarta, 15 Mei 2015

Kusuma Dewi

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN .....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK .....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI .....	x
DARTAR TABEL .....	xiii
DARTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAF LAMPIRAN .....	xix
BAB I. PENDAHULUAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
C. Batasan Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
D. Perumusan Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
E. Tujuan Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	Error! Bookmark not defined.
G. Manfaat Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Kurikulum 2013 dengan Pendekatan Pembelajaran Saintifik.....	Error! Bookmark not defined.
a. Kurikulum 2013 .....	10
b. Pendekatan Pembelajaran Saintifik....	Error! Bookmark not defined.
c. Melakukan Pengamatan atau Observasi.....	12

2.	Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
a.	Teori Disiplin Mental	13
b.	Teori Behaviorisme	Error! Bookmark not defined.
c.	Teori Kognitivisme	Error! Bookmark not defined.
d.	Teori Konstruktivisme	Error! Bookmark not defined.
3.	Media Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
a.	Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
b.	Pengertian Multimedia Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
c.	Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
d.	Adobe Flash CS4 Professional	Error! Bookmark not defined.
4.	Silabus Kurikulum 2013 Tentang Permainan Bolabasket	Error! Bookmark not defined.
5.	Permainan Bolabasket	22
a.	Hakikat Permainan Bolabasket	22
b.	Teknik Dasar Permainan Bolabasket	26
c.	Variasi Pembelajaran Permainan Bolabasket	34
d.	Kombinasi Pembelajaran Permainan Bolabasket	38
B.	Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
C.	Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III. METODE PENELITIAN		41
A.	Desain Penelitian	41
B.	Prosedur Penelitian	42
1.	Pendahuluan	42
2.	Pengembangan Desain	42
3.	Evaluasi Produk	42
4.	Produksi Masal	Error! Bookmark not defined.
C.	Desain Operasional Variabel	Error! Bookmark not defined.
D.	Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
1.	Desain uji coba	Error! Bookmark not defined.
2.	Subjek uji coba	Error! Bookmark not defined.

- E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data ..... Error! Bookmark not defined.
- F. Teknik Analisis Data..... Error! Bookmark not defined.

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN** Error! Bookmark not defined.

- A. Data Uji Coba ..... Error! Bookmark not defined.
  - 1. Data Validasi Ahli Materi ..... Error! Bookmark not defined.
  - 2. Data Validasi Ahli Media..... Error! Bookmark not defined.
  - 3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu ..... Error! Bookmark not defined.
  - 4. Data Uji Coba Kelompok Besar ..... 71
- B. Analisis Data..... Error! Bookmark not defined.
  - 1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi. Error! Bookmark not defined.
  - 2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media. Error! Bookmark not defined.
  - 3. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Error! Bookmark not defined.
  - 4. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar ..... 90
- C. Revisi Produk..... Error! Bookmark not defined.
  - 1. Data Analisis Kebutuhan..... Error! Bookmark not defined.
  - 2. Deskripsi Produk Awal ..... Error! Bookmark not defined.
  - 3. Revisi ..... Error! Bookmark not defined.
    - a. Revisi Berdasarkan Ahli Materi ..... Error! Bookmark not defined.
    - b. Revisi Berdasarkan Ahli Media..... Error! Bookmark not defined.
    - c. Revisi Menurut Hasil Uji Coba ..... Error! Bookmark not defined.
- D. Kajian Produk Akhir ..... Error! Bookmark not defined.

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**..... Error! Bookmark not defined.

- A. Kesimpulan..... Error! Bookmark not defined.
- B. Implikasi ..... Error! Bookmark not defined.
- C. Keterbatasan ..... Error! Bookmark not defined.
- D. Saran..... Error! Bookmark not defined.

**DAFTAR PUSTAKA** ..... Error! Bookmark not defined.

## DARTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1.	Kriteria Penilaian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.	Skor Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap I.....	50
Tabel 3.	Skor Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap I.....	51
Tabel 4.	Kategori Penilaian .....	52
Tabel 5.	Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6.	Saran Perbaikan Materi Permainan Bolabasket dari Ahli Materi Tahap I.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7.	Skor Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap II.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8.	Skor Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh ahli Materi Tahap II.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9.	Saran Perbaikan Materi Permainan Bolabasket dari Ahli Materi Tahap II .....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10.	Skor Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap III.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11.	Skor Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap III.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 12.	Skor Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap I.....	60
Tabel 13.	Skor Aspek Pemrograman Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap I .....	61
Tabel 14.	Saran Perbaikan Kualitas Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket dari Ahli Media Tahap I.....	62
Tabel 15.	Skor Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap II.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 16.	Skor Aspek Pemrograman Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap II.....	Error! Bookmark not defined.

Tabel 17.	Saran Perbaikan Kualitas Media Materi Permainan Bolabasket dari Ahli Media Tahap II .....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 18.	Skor Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap III.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 19.	Skor Aspek Pemrograman Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap III.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 20.	Skor Penilaian Aspek Tampilan CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu .....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 21.	Skor Penilaian Aspek Isi Materi CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu .....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 22.	Skor Penilaian Aspek Pembelajaran CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 23.	Skor Penilaian Aspek Tampilan CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar .....	71
Tabel 24.	Skor Penilaian Aspek Isi Materi CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar .....	72
Tabel 25.	Skor Penilaian Aspek Pembelajaran CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar .....	72
Tabel 26.	Rerata Skor Data Validasi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 27.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi .....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 28.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi .....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 29.	Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi .....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 30.	Rerata Skor Data Validasi Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 31.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media .....	81
Tabel 32.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media .....	82

- Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media .... Error! Bookmark not defined.
- Tabel 34. Penilaian Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu ..... Error! Bookmark not defined.
- Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu..... Error! Bookmark not defined.
- Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu..... Error! Bookmark not defined.
- Tabel 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu..... Error! Bookmark not defined.
- Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu..... Error! Bookmark not defined.
- Tabel 39. Penilaian Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar ..... 91
- Tabel 40. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar..... 92
- Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar..... 92
- Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar..... Error! Bookmark not defined.
- Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar..... Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Komponen Aktivitas Ilmiah .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. Gambar Lengkap Lapangan Permainan Bolabasket .....	24
Gambar 3. Tahapan Gerak Dasar Mengoper Bola Setinggi Dada .....	28
Gambar 4. Tahapan Gerak Dasar Mengoper Bola dengan Pantulan.....	29
Gambar 5. Tahapan Gerak Dasar Mengoper dengan Dua Tangan (Over head pass) .....	30
Gambar 6. Tahapan Gerak Dasar Menggiring Bola.....	3Error! Bookmark not defined.
Gambar 7. Tahapan Gerak Dasar Menembak dengan Dua Tangan (Two Hand Shoot).....	32
Gambar 8. Tahapan Gerak Dasar Menembak dengan Satu Tangan (One Hand Shoot).....	33
Gambar 9. Tahapan Gerak Dasar Menembak dengan Tiga Langkah (Lay Up Shoot).....	33
Gambar 10. Mengoper Bola Kepada Teman .....	34
Gambar 11. Mengoper dan Menangkap Bola .....	35
Gambar 12. Menggiring Bola Simpang Siur .....	35
Gambar 13. Menggiring Bola Zig-Zag.....	36
Gambar 14. Menembak Kepada Teman .....	37
Gambar 15. Lay Up Shoot Kepada Teman .....	37

Gambar 16.	Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D).....	41
Gambar 17.	Bagan prosedur pengembangan multimedia melalui CD pemebelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi gerak dasar permainan bolabasket SMA/ MA/ SMK.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19.	Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 21.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 22.	Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media.....	81
Gambar 24.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media.....	82
Gambar 25.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 27.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 28.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar .....	93

Gambar 31.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 33.	Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 34.	Intro Produk Awal.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 35.	Tampilan Menu Utama Produk Awal .....	100
Gambar 36.	Petunjuk Penggunaan Menu Produk Awal.....	100
Gambar 37.	Profil Produk Awal .....	101
Gambar 38.	Tampilan Menu Kompetensi Inti Produk Awal.....	101
Gambar 39.	Materi pada Menu Materi Produk Awal.....	102
Gambar 40.	Video pada Menu Materi Produk Awal .....	102
Gambar 41.	Evaluasi Produk Awal .....	103
Gambar 42.	Game (Teka Teki Silang) Produk Awal .....	103
Gambar 43.	Perubahan Materi yang Disajikan ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 44.	Pemberian Tahapan Gerak.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 45.	Penggantian Video yang Lebih Menuju ke Variasi dan Kombinasi Permainan Bolabasket .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 46.	Penambahan Materi pada Hakikat Permainan Bolabasket .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 47.	Memperbesar Tulisan dan Menambah Gambar Pendukung....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 48.	Memperjelas Warna Tombol .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 49.	Perbaikan Tampilan Video .....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 50.	Perubahan Background Tampilan Evaluasi Sumber: Dokumen Pribadi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 51.	Perubahan Foto Profil menjadi Lebih Formal Sumber: Dokumen Pribadi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 52.	Mengurutkan Tombol Menu.....	Error! Bookmark not defined.
	Sumber: Dokumen Pribadi .....	Error! Bookmark not defined.

- Gambar 53. Penyesuaian Judul dan Pemberian Tingkat Satuan Pendidikan pada Intro ..... Error! Bookmark not defined.
- Gambar 54. Penambahan Profil Dosen ..... Error! Bookmark not defined.
- Gambar 55. Tampilan Intro Produk Akhir ..... Error! Bookmark not defined.
- Gambar 56. Tampilan Menu Utama Produk Akhir..... Error! Bookmark not defined.
- Gambar 57. Tampilan Profil Pengembang Produk Akhir . Error! Bookmark not defined.
- Gambar 58. Tampilan Kompetensi Produk akhir Error! Bookmark not defined.
- Gambar 59. Tampilan Kompetensi Produk akhir Error! Bookmark not defined.
- Gambar 60. Tampilan Video Produk Akhir..... Error! Bookmark not defined.
- Gambar 61. Tampilan Evaluasi Produk Akhir.... Error! Bookmark not defined.
- Gambar 62. Tampilan Teka Teki Silang Produk Akhir .... Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat-Surat Keterangan Observasi .....	132
Lampiran 2 Surat-Surat Ijin Penelitian.....	135
Lampiran 3 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator.....	138
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	140
Lampiran 5 Flowchart .....	145
Lampiran 6 Data Validasi Ahli Materi.....	146
a. Surat Permohonan Validasi Media.....	146
b. Lembar Kuisisioner untuk Ahli Materi.....	147
Lampiran 7 Data Validasi Ahli Media .....	159

a. Surat Permohonan Validasi Media .....	159
b. Lembar Kuisisioner untuk Ahli Media .....	160
Lampiran 8    Data Uji Coba Satu Lawan Satu .....	172
a. Lembar Kuisisioner untuk Peserta Didik .....	172
b. Skor Uji Coba Satu Lawan Satu.....	178
c. Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Satu Lawan Satu.....	179
Lampiran 9    Data Uji Coba Kelompok Besar.....	181
a. Lembar Kuisisioner untuk Peserta Didik .....	181
b. Skor Uji Coba Kelompok Besar.....	187
c. Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar .....	188
Lampiran 10   Dokumentasi Penelitian.....	191

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permainan bolabasket merupakan salah satu materi pembelajaran pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terdapat dalam silabus kurikulum 2013 kelas X SMA/ MA/ SMK yang tergolong dalam permainan bola besar. Dalam buku guru dan buku siswa kurikulum 2013 materi permainan bolabasket yang disajikan adalah sebagai berikut: 1) keterampilan gerak mengoper bola, 2) keterampilan gerak menggiring bola, 3) keterampilan gerak menembak bola ke ring/keranjang, 4) pembelajaran variasi gerak dasar permainan bolabasket, dan 5) pembelajaran kombinasi gerak dasar permainan bolabasket. Materi pembelajaran permainan bolabasket juga dijelaskan dalam Silabus Kurikulum 2013 yang tertera pada Kompetensi Dasar 3.1.4 yaitu menganalisis variasi keterampilan gerak permainan bola besar melalui permainan bolabasket dan Kompetensi Dasar 3.1.5 yaitu menganalisis kombinasi keterampilan gerak permainan bola besar menggunakan bolabasket.

Kurikulum 2013 memiliki konsep baru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, yaitu menggunakan prinsip 5M. Hal ini sesuai dengan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 (2013: 3) yang menyatakan bahwa keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”. Proses mengamati merupakan langkah awal peserta didik dalam memperoleh informasi materi pembelajaran. Di samping

itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam menyajikan media pembelajaran agar peserta didik mudah mencerna materi pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, setelah dilakukan wawancara dengan guru-guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di beberapa sekolah diperoleh hasil bahwa guru di masing-masing sekolah tersebut kurang kreatif dalam menciptakan media pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan Bapak Simo Alam, S. Pd guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA Negeri 2 Wates, beliau mengatakan bahwa pernah ketika awal pembelajaran dengan kurikulum 2013 diterapkan di SMA Negeri 2 Wates dalam proses mengamati menggunakan LCD dan proyektor ditayangkan gambar-gambar materi yang akan dipelajari, namun peserta didik mengaku bosan dan ingin segera mempraktekkannya. Untuk saat ini yang biasanya digunakan adalah media gambar berupa selembur kertas yang harus diamati oleh peserta didik. Lain halnya dengan Ibu Dra Isti Budi Wahyuni guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA Negeri 1 Lendah, beliau mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah buku pegangan siswa kurikulum 2013 dan kadang peserta didik diberi tugas untuk mencari di internet terkait materi yang akan dipelajari minggu depan. Sedangkan menurut Bapak Drs. Agus Suharta guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA Negeri 1 Galur menyatakan bahwa, media pembelajaran yang digunakan adalah buku pegangan siswa kurikulum 2013 dan jika peserta didik kurang paham dengan materi yang dipelajari, guru menunjuk salah satu temannya yang dianggap paling bisa untuk mencontohkan gerakan.

Lain halnya dengan research yang peneliti lakukan di SMP Negeri 2 Pengasih dalam program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) selama 3 bulan dan research selama mengajar di SMK Ma'arif 1 Temon yang menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran, peserta didik pada pertemuan pertama dan kedua merasa antusias dalam proses mengamati dengan menggunakan media gambar yang disajikan. Namun ketika media gambar ini digunakan dalam pertemuan selanjutnya, peserta didik merasa bosan dan cenderung malas untuk mengamati media gambar tersebut. Alasannya karena media gambar hanya berisikan rangkaian gerak dan tidak bisa disajikan contoh gerak secara langsung. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung ingin segera bergerak untuk mempraktekkan materi yang diajarkan ketika guru menyajikan media gambar dan peserta didik cenderung tidak mau memperhatikan rangkaian gerak yang disajikan dalam media gambar tersebut.

Berdasarkan hasil research lainnya, peneliti menemukan fakta bahwa pada kenyataannya materi permainan bolabasket yang tercantum dalam Silabus dan Kompetensi kurikulum 2013 kelas X SMA/MA/SMK tersebut, belum pernah diberikan kepada peserta didik saat pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMK Ma'arif 1 Temon. Hal ini disebabkan karena keterbatasan sarana dan prasarana di SMK Ma'aif 1 Temon. Namun pada semester ii guru berencana akan memberikan materi permainan bola basket tersebut dikarenakan sarana dan prasarana yang sudah tersedia di sekolah.hihh

Rencana tersebut ternyata tidak semudah yang dibayangkan. Guru penjasorkes di SMK Ma'Arif 1 Temon belum memiliki inovasi media pendukung pembelajaran baru yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Padahal jika kita lebih teliti, ada satu jenis dari berbagai macam media yang ada yang jika dapat dikembangkan akan dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan ketersediaan sarana pendukung yang ada di sekolah. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah multimedia interaktif yang disajikan dalam bentuk CD pembelajaran interaktif. Daryanto (2010: 52) juga menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat disajikan dalam bentuk CD pembelajaran interaktif agar peserta didik lebih mudah dalam belajar dan peserta didik tidak mudah bosan dalam memahami materi, karena di dalam CD pembelajaran interaktif selain disajikan materi pokok pembelajaran juga dapat ditambahkan animasi, video, gambar, dan sebagainya untuk menjadikan tampilan materi menjadi menarik dan mudah dipelajari. Materi permainan bolabasket juga dapat disajikan dalam bentuk CD pembelajaran interaktif ini. Dengan hal tersebut, harapannya peserta didik tertarik dalam proses mengamati dan peserta didik mudah dalam mencerna materi pembelajaran permainan bolabasket.

Melihat kondisi tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media berupa CD pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket untuk kelas X SMA/ SMK/ MA yang nantinya diharapkan akan sangat bermanfaat dan membantu guru penjas dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah media berupa CD pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket untuk SMA kelas X SMA/ SMK/ MA yang efektif serta mudah dipahami oleh peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Dari hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan se sebagian besar guru saat melaksanakan proses belajar mengajar kurang kreatif dan inovatif dalam menyajikan media pembelajaran sebagaimana dianjurkan dalam kurikulum 2013.
2. Pesertadidik SMK Ma'arif 1 Temon belum pernah diberikan materi permainan bolabasket yang tercantum dalam silabus kurikulum 2013.
3. Dari hasil pengalaman lapangan peserta didik merasakan kebosanan dalam proses mengamati menggunakan media gambar.

4. Belum ada media pembelajaran berupa CD pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket bagi peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK.

#### C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah agar fokus penelitian lebih jelas. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada permasalahan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket untuk kelas X SMA/ MA/ SMK.

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah seperti yang diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

“Bagaimana mengembangkan media berupa CD pembelajaran interaktif mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket untuk kelas X SMA/ SMK/ MA yang layak digunakan pada proses pembelajaran?”

#### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk CD pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket untuk kelas X SMA/ MA/ SMK.

## F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk CD pembelajaran interaktif yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki spesifikasi antara lain :

1. Produk CD pembelajaran interaktif ini berisi tentang materi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket yang dilengkapi dengan video proses pembelajaran.
2. Produk CD pembelajaran interaktif ini disimpan dalam bentuk kepingan CD dan dapat dijadikan hanya dengan menggunakan perangkat komputer yang berupa CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory) apabila perlu ditampilkan di depan kelas maka dapat menggunakan media tambahan, yakni LCD (Liquid Crystal Display), proyektor, dan pengeras suara.
3. Produk pengembangan ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar, karena disertai :
  - a. Petunjuk penggunaan.
  - b. Pendahuluan yang berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
  - c. Isi, yaitu materi bahasan.
  - d. Bahan penarik perhatian yang berupa gambar animasi, warna yang menarik, nada suara, musik, video, game, dan teks penjelasan.
  - e. Soal latihan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran.

Materi yang disajikan dalam CD pembelajaran interaktif ini adalah mengenai permainan bolabasket bagi untuk kelas X SMA/ MA/ SMK. CD pembelajaran interaktif ini merupakan bahan pendamping pembelajaran karena tidak seluruh materi pembelajaran dimasukkan dalam CD ini. Dalam CD pembelajaran interaktif hanya dimasukkan masalah-masalah yang pokok dan hanya terbatas untuk kebutuhan pembelajaran.

#### G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

##### 1. Secara Teoritik

Dengan bukti penulisan ilmiah berupa Tugas Akhir Skripsi (TAS) dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian dan pengembangan lainnya.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Peneliti berkesempatan melaksanakan penelitian dan pengembangan yang didasarkan pada kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi di lapangan dan menghasilkan sebuah produk hasil penelitian dan pengembangan. Selain itu, peneliti berkesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dalam kerangka penulisan ilmiah.

###### b. Bagi Sekolah

Produk hasil penelitian dan pengembangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah terkait dan motivasi bagi lembaga terkait dalam hal pengembangan media pembelajaran.

c. Bagi Guru

Hasil dari penelitian dan pengembangan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Selain itu, langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat dijadikan referensi dalam hal mengembangkan media gambar dengan materi yang berbeda.

d. Bagi Peserta Didik

Media yang dihasilkan akan meningkatkan pemahaman serta ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran dan tidak menutup kemungkinan bila peserta didik akan termotivasi untuk menggali informasi lebih dalam.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Kurikulum 2013 dengan Pendekatan Pembelajaran Saintifik

##### a. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sesuai dengan yang seharusnya, yakni sebagai kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Ridwan Abdullah Sani, 2014: 45)

Acuan penyusunan Kurikulum 2013 berdasarkan pada Pasal 36 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, yang menyatakan penyusunan kurikulum harus memperhatikan peningkatan iman dan takwa, peningkatan akhlak mulia, peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik, keragaman potensi daerah dan lingkungan, tuntutan pembangunan daerah dan nasional, tuntutan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, agama, dinamika perkembangan global, dan persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.

Tujuan pembelajaran dengan Kurikulum 2013 disesuaikan dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

##### b. Pendekatan Pembelajaran Saintifik

Pendekatan saintifik berkaitan erat dengan metode saintifik. Metode saintifik (ilmiah) pada umumnya melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan



Berdasarkan beberapa teori di atas maka disimpulkan bahwa komponen yang paling berpengaruh dalam pembelajaran adalah pada proses pengamatan atau observasi. Dimana dalam proses ini peserta didik mengamati sebuah media yang disajikan oleh peserta didik atau contoh yang diperagakan oleh guru maupun peserta didik.

c. Melakukan Pengamatan atau Observasi

Ridwan Abdullah Sani (2014: 54) Observasi adalah menggunakan panca indra untuk memperoleh informasi. Ridwan Abdullah Sani (2014: 54-55) juga menyatakan bahwa pengamatan dapat dilakukan secara kualitatif atau kuantitatif. Pengamatan kualitatif mengandalkan panca indra dan hasilnya dideskripsikan secara naratif. Sementara itu, pengamatan kuantitatif untuk melihat karakteristik benda pada umumnya menggunakan alat ukur karena dideskripsikan menggunakan angka. Sedangkan, Herry Widyastono (2014: 207) menyatakan bahwa dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca.

Data yang diamati dalam observasi sebaiknya merupakan variable, yakni data yang bervariasi untuk sebuah karakteristik. Variable yang akan diamati dapat merupakan variable terikat atau variable bebas (Ridwan Abdullah Sani, 2014: 55). Pengamatan yang dilakukan tidak terlepas dari keterampilan lain, serta melakukan

pengelompokkan dan membandingkan (Ridwan Abdullah Sani, 2014: 55). Pengamatan yang cermat sangat dibutuhkan untuk dapat menganalisis suatu permasalahan dan fenomena. (Ridwan Abdullah Sani, 2014: 55).

## 2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran membutuhkan suatu landasan teori yang tepat. Suyono dan Hariyanto (2014: 56-124) menyebutkan beberapa teori belajar, diantaranya:

### a. Teori Disiplin Mental

Teori ini menganggap bahwa dalam belajar, mental peserta didik harus didisiplinkan atau dilatih. Aliran psikologi daya menyatakan bahwa individu memiliki sejumlah daya, mengenal, mengingat, menanggapi, mengkhayal, berpikir, merasakan, berbuat dan lain-lain. Daya-daya itu dapat dikembangkan melalui latihan-latihan dalam bentuk ulangan-ulangan.

Jean-Jacques Rousseau dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 57) Anak-anak memiliki potensi-potensi yang masih terpendam. Melalui belajar, anak harus diberi kesempatan mengembangkan atau mengaktualkan potensi-potensi tersebut. Sesungguhnya anak memiliki kekuatan sendiri untuk mencari, mencoba, menemukan, dan mengembangkan dirinya sendiri. Anak-anak akan berkembang secara ilmiah (natural unfoldment). Pendidik tidak perlu banyak turut campur mengatur anak, biarkan dia belajar sendiri, yang penting perlu diciptakan situasi belajar yang rileks, menarik, dan bersifat alamiah.

### b. Teori Behaviorisme

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam kegiatan belajar. Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Bandura dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 66) memandang bahwa perilaku individu tidak semata-mata reflex otomatis terhadap stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat dari reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Hal ini belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (imitation) dan penyajian contoh perilaku (modeling).

Melalui pembelajaran observasional yang disebut modeling atau menirukan perilaku manusia model, Bandura mengembangkan teori pembelajaran social. Perilaku peserta didik pengamat dapat dipengaruhi oleh model dalam bentuk akibat-akibat positif (vicarious reinforcement, penguatan yang seolah-olah dialaminya sendiri) maupun dalam bentuk akibat-akibat negative (vicarious punishment).

Proses modeling terjadi dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

- 1) Atensi (perhatian), jika ingin mempelajari sesuatu harus memperhatikannya dengan seksama, berkonsentrasi, jangan banyak hal yang menggagu pikiran.
- 2) Retensi (ingatan), kita harus mampu mempertahankan, mengingat apa yang telah diperhatikan dengan seksama tadi.
- 3) Produksi, kita hanya perlu duduk dan berkhayal untuk menerjemahkan citraan atau deskripsi model ke dalam perilaku actual. Aspek paling penting di sini adalah kemampuan kita berimprovisasi ketika kita membayangkan diri kita sebagai model.
- 4) Motivasi, adanya dorongan atau alasan-alasan tertentu untuk berbuat meniru model. Ada tiga hal yang merupakan motivasi, yaitu: a) dorongan masa lalu, b) dorongan yang dijanjikan (insentif) yang dapat kita bayangkan, dan c) dorongan-dorongan yang kentara (tangible), seperti melihat atau mengingat model-model yang patut ditiru.

Berikut ini merupakan sejumlah prinsip-prinsip panduan (guiding principle) yang melatarbelakangi pembelajaran social atau pembelajaran observasional.

- 1) Pengamat akan mencotoh perilaku model jika model memiliki karakteristik seperti talenta, kecerdasan, kekuatan, penampilan yang baik, atau popularitas, yang diinginkan atau menarik perhatian peserta didik pengamat.
- 2) Pengamat akan bereaksi sesuai dengan cara model diperlakukan dan menirukan perilaku model.

- 3) Ada perbedaan dari perilaku yang didapat pengamat dengan perilaku yang dilakukan pengamat. Melalui observasi, pengamat dapat menerima perilaku tanpa harus melakukannya.
- 4) Atensi dan pengingatan berkaitan dengan penerimaan pembelajaran dari perilaku model, sedangkan produksi dan motivasi akan mengontrol kinerja.
- 5) Perkembangan manusia merefleksikan interaksi kompleks antarpribadi, perilaku seseorang dan lingkungannya. Hubungan antar unsur-unsur ini disebut determinisme resiprokal, penentuan timbal-balik (reciprocal determinism). Keckapan kognitif seseorang, karakteristik fisik, kepribadian, kepercayaan, dan sikap berpengaruh terhadap perilaku dan lingkungannya.

c. Teori Kognitivisme

Budiningsih dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 75) menyatakan bahwa teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

Menurut pendekatan kognitif, dalam kaitan teori pemrosesan informasi, unsur terpenting dalam proses belajar adalah pengetahuan yang dimiliki setiap individu sesuai dengan situasi belajarnya. Apa yang telah diketahui peserta didik akan menentukan apa yang akan diperhatikannya, dipersepsi olehnya, dipelajari, diingat atau bahkan dilupakan (unlearn).

d. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, menkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup.

Merril dalam Suyono dan Hariyanto (2014: 106) mengemukakan bahwa asumsi-asumsi dasar dari konstruktivisme adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan dikonstruksikan melalui pengalaman;
- 2) Belajar adalah penafsiran personal tentang dunia nyata;
- 3) Belajar adalah sebuah proses aktif di mana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman;

- 4) Pertumbuhan konseptual berasal dari negosiasi makna, saling berbagi tentang perspektif ganda dan perubahan representasi mental melalui pembelajaran kolaborasi.
- 5) Belajar dapat dilakukan dalam setting nyata, ujian dapat diintegrasikan dengan tugas-tugas dan tidak merupakan aktivitas yang terpisah (penilaian autentik).

### 3. Media Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Criticos dalam Daryanto (2010: 4-5) menyatakan bahwa media merupakan salah satu koponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Daryanto (2010:5) menyatakan bahwa media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Sedangkan Arsyad (2010:3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali indormasi visual dan verbal. Lain halnya Sadiman dalam Jakta Putra (2010:20) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, sehingga pesan dari pendidik dapat disalurkan kepada peserta didik.

## b. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Munir (2013:2) menyatakan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Sedangkan Gayeski dalam Munir (2013:2) menyatakan bahwa multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan system komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, mengantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kumpulan dari berbagai media yang dikemas dalam bentuk file digital (komputerisasi) dan memiliki fungsi untuk mengantarkan informasi kepada peserta didik.

Munir (2014:45) menyatakan bahwa dalam multimedia pembelajaran, informasi disajikan dengan menggunakan dua atau lebih format, diantaranya berupa tulisan dan berupa gambar. Sedangkan Richard E. Mayer (2009: 1) menyatakan bahwa proses multimedia learning bisa dipandang sebagai akuisisi informasi (pesan-pesan multimedia adalah kendaraan pengirim informasi), atau sebagai konstruksi pengetahuan (pesan-pesan multimedia adalah alat bantu untuk menciptakan penalaran).

Multimedia pembelajaran merupakan informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar sebagai alat bantu peserta didik untuk menciptakan penalaran.

c. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Daryanto (2010:51) mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Munir (2013: 110) juga mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Lain halnya yang dikemukakan oleh Reddi dan Mishra dalam Munir (2013: 111) multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Multimedia Interaktif adalah gabungan dari beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) yang dikemas dalam sebuah informasi dalam bentuk tampilan multimedia yang dilengkapi

dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya, sehingga pengguna dapat memilih proses selanjutnya untuk dipelajari.

d. Adobe Flash CS4 Professional

Pada penelitian pengembangan ini software yang digunakan untuk pembuatan CD pebelajaran interaktif adalah Adobe Flash CS4 Professional. Madcoms (2009:1) menyatakan bahwa Adobe Flash CS4 Professional telah membuktikan dirinya sebagai program animasi dua dimensi berbasis vector dengan kemampuan profesional. Lebih lanjut Madcoms (2009:1) menyatakan bahwa hebatnya lagi dengan menggunakan Adobe Flash CS4 Professional, berbagai animasi 2D dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita.

Madcoms (2009:1-2) menyatakan bahwa banyak sekali keunggulan dan kecanggihan flash dalam membuat dan mengelola animasi, seperti:

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau obyek yang lain.
- b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
- c. Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d. Membuat animasi transformasi 3D dan animasi dekorasi yang merupakan salah satu fitur terbaru.
- e. Mampu membuat animasi Bone yang mengadopsi dari sistem pertulangan sehingga menghasilkan animasi yang semakin atraktif.
- f. . Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- g. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe diantaranya adalah: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.
- h. Dapat mengolah dan membuat animasi dari obyek Bitmap.

- i. Flash program animasi berbasis vector mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan obyek-obyek vector.
- j. Terintegrasi dengan Adobe Photoshop dan Illustrator.
- k. Mempunyai fasilitas tema warna online yang terhimpun dalam komunikasi kurel.
- l. Dan banyak lagi keunggulan-keunggulan dari flash.

Adobe Flash CS4 Professional ditampilkan dengan berbagai pilihan variasi dalam pembuatan animasi, sehingga dalam mengolah data dan lembar kerja lebih mudah dan dapat disesuaikan dengan ide-ide atau rancangan yang kita inginkan.

#### 4. Silabus Kurikulum 2013 Tentang Permainan Bolabasket

Dunia pendidikan Indonesia telah menjadikan bolabasket sebagai olahraga pendidikan dengan tercantumnya kompetensi tentang permainan bolabasket pada kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 permainan bolabasket tercantum pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam kategori permainan bola besar. Pokok bahasan untuk kelas X SMA/ SK/ MA tentang permainan bolabasket dalam silabus kurikulum 2013 adalah tentang menganalisis kesalahan-kesalahan keterampilan gerak dalam permainan bolabasket sehingga peserta didik mampu mengasihkan koordinasi gerakan yang benar serta mempraktikkan variasi dan kombinasi dari berbagai teknik dasar permainan bolabasket. Untuk lebih jelasnya, berikut ditampilkan silabus mengenai materi permainan bolabasket jenjang SMA kelas X yang disalin dari Tim Penyusun Silabus (2013: 1-4)

SILABUS  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
SMA/ SMK/ MA

Nama Sekolah : SMA/ SMK/ MA .....

Kelas/Semester : X/ 2

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p> <p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah.</p>	<p>1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai.</p> <p>1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta.</p> <p>2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.</p> <p>2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.</p> <p>2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.4 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam penggunaan peralatan dan kesempatan.</p> <p>2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.7 Belajar menerima kekalahan dan kemenangan dari suatu permainan.</p> <p>3.1 Menganalisis kesalahan-kesalahan keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik.</p>

## 5. Permainan Bolabasket

### a. Hakikat Permainan Bolabasket

#### 1) Pengertian Permainan Bolabasket

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 13) menyatakan permainan bolabasket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu putra maupun putri, yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Tujuan permainan basket adalah membuat angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket/ keranjang lawan dan mencegah pemain lawan untuk membuat angka/ memasukkan bola ke basket/ keranjang regu kita.

Peraturan Resmi Bolabasket (2012: 1) menyatakan bola basket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan untuk mencetak angka.

#### 2) Cara Memainkan Bola dalam Permainan Bolabasket

PERBASI (2012) menyatakan bahwa selama pertandingan, bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dapat dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau digiring ke segala arah, sesuai dengan batasan dalam peraturan. Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola (tanpa menggiring bola) serta dengan

sengaja menendang atau menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergegangam.

PERBASI (2012) menyatakan bahwa bola masuk akan dihitung untuk tim yang menyerang ke keranjang lawan dimana bola telah masuk, dengan ketentuan sebagai berikut:

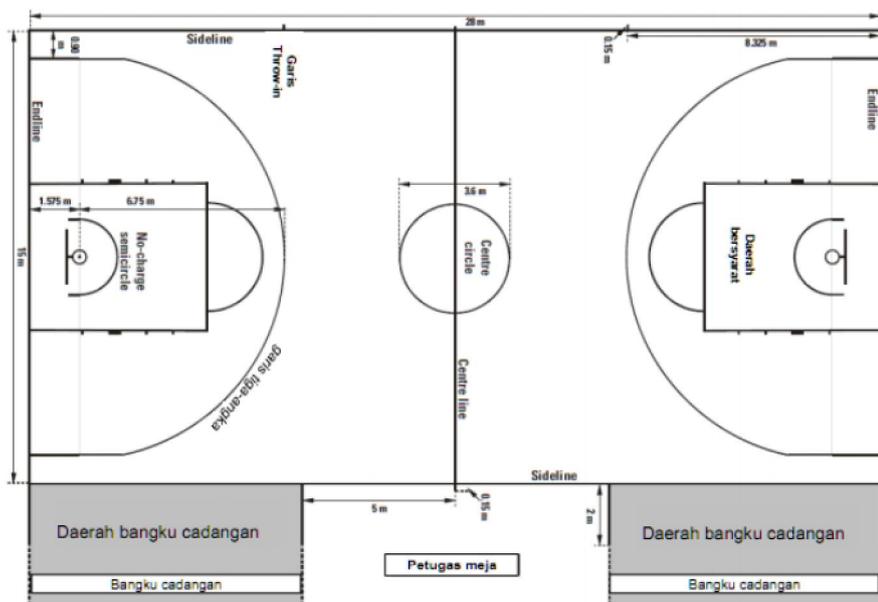
- a) Bola masuk dari free-throw dihitung satu (1) angka.
- b) Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak dua angka dihitung dua (2) angka.
- c) Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak tiga angka dihitung tiga (3) angka.
- d) Setelah bola menyentuh ring pada free-throw terakhir atau satu-satunya dan disentuh secara sah oleh pemain penyerang atau bertahan sebelum bola masuk ke keranjang, bola masuk dihitung dua (2) angka.

Jon Oliver (2007) menyatakan bahwa para pemain bertahan bias menggunakan segala jenis pertahanan yang mereka inginkan (satu lawan satu, zona, kombinasi, tekanan, menjebak, dan sebagainya) dalam upaya merebut bola dari tim penyerang. Setiap tim boleh meminta time out selama pertandingan (waktu time out adalah satu menit). Time out bias digunakan untuk mengatur permainan, beristirahat sejenak, berusaha membekukan seorang pemain yang melakukan tembakan bebas dalam pertandingan yang ketat, atau menghambat bertambahnya skor oleh lawan dengan menghentikan momentum mereka.

### 3) Lapangan Permainan Bolabasket

PERBASI (2012: 1) menyatakan bahwa Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan

lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Garis tengah akan dibuat sejajar dengan endl ine dari titik tengah kedua side line. Garis tengah akan diperpanjang 0,15m dari masing-masing side line. Garis tengah adalah bagian dari backcourt. Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan permainan dan mempunyai jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran. Jika bagian dalam lingkaran tengah diwarnai, warnanya harus sama dengan daerah bersyarat. Setengah lingkaran free-throw dibuat di lapangan permainan dengan jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis free-throw. Untuk lebih jelasnya, berikut ditampilkan gambar mengenai lapangan permainan bolabasket yang termuat dalam PERBASI (2012)



Gambar 2. Gambar Lengkap Lapangan Permainan Bolabasket  
Sumber: PERBASI (2012)

#### 4) Perlengkapan Permainan Bolabasket

Jon Oliver (2007) menyatakan bahwa para pemain harus menggunakan sepatu yang mendukung dan dilengkapi bantalan yang sesuai untuk gerakan-gerakan dinamis yang dibutuhkan dalam permainan. Pemain harus mengenakan pakaian olahraga yang tidak membatasi gerak yang telah diatur oleh liga atau asosiasi pendukung (celana pendek, kaos seragam, pelindung, kaos kaki, dan jika mengenakan aksesoris harus yang terbuat dari karet bukan yang terbuat dari logam) yang sesuai untuk gerakan dan kegiatan pertandingan pada umumnya.

#### 5) Waktu Pertandingan Bolabasket

PERBASI (2012) menyatakan bahwa permainan akan terdiri dari empat (4) periode dengan masing-masing periode sepuluh (10) menit. Ada jeda permainan selama dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai. Ada juga jeda permainan selama dua (2) menit diantara periode pertama dan kedua (babak pertama), diantara periode ketiga dan keempat (babak kedua), dan sebelum tiap periode tambahan. Selain ada jeda permainan paruh waktu selama lima belas (15) menit. Jika angkaimbang di akhir waktu permainan periode keempat, pertandingan akan dilanjutkan dengan periode tambahan selama lima (5) menit sebanyak yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.

## 6) Permulaan dan Akhiran Pertandingan Bolabasket

PERBASI (2012) menyatakan bahwa pertandingan dimulai ketika bola lepas dari tangan (kedua tangan) referee (wasit utama) pada suatu jump ball. Cara lainnya dimulai ketika bola telah diserahkan atau berada pada pegangan pemain yang melakukan throw-in. pertandingan tidak dapat dimulai jika salah satu tim tidak berada di lapangan dengan lima (5) orang pemain yang siap untuk bermain. Sebelum pertama dan ketiga, kedua tim berhak untuk pemanasan di setengan lapangan permainan yaitu dimana keranjang lawan berada. Setelah babak kedua maka pemain melakukan pertukaran keranjang. Pertandingan akan berakhir ketika sinyal jam pertandingan berbunyi untuk mengakhiri suatu periode.

### b. Teknik Dasar Permainan Bolabasket

#### 1) Megoper Bola dalam Permainan Bolabasket

Operan merupakan teknik dasar pertama dalam permainan bolabasket. Dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian tembakan (Nuril Ahmadi, 2007: 13). Umpan yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka (Jon Oliver, 2004:35).

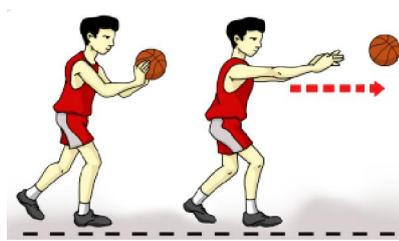
a) Mengoper Bola Setinggi Dada (Chest pass)

Nuril Ahmadi (2007: 13) menyatakan bahwa mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada merupakan operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket. Operan ini berguna untuk jarak pendek. Mengoper bola dengan cara ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan. Jarak lemparan adalah 5 sampai 7 meter. Jon Oliver (2004: 36) juga menyatakan bahwa umpan dada dengan menggunakan dua tangan mungkin merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bola basket. Ini adalah umpan yang bias diandalkan dan dilakukan untuk memindahkan bola dari seorang pemain ke rekan satu timnya, biasanya di bagian daerah perimeter.

Nuril Ahmadi (2007: 14) mengemukakan cara untuk melakukan mengoper bola setinggi dada, yaitu sebagai berikut:

- i. Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang bola basket.
- ii. Siku dibengkokkan ke samping sehingga bola dekat dengan dada.
- iii. Sikap kaki dapat dilakukan sejajar atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu.
- iv. Lutut ditekuk, badan condong ke depan, dan jaga keseimbangan.
- v. Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar.
- vi. Bagi yang baru belajar, gerakan pelurusan dapat dibantu dengan melangkahkan salah satu kaki ke depan.
- vii. Arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima.

viii. Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.



Gambar 3. Tahapan Gerak Dasar Mengoper Bola Setinggi Dada  
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 30)

b) Mengoper Bola dengan Pantulan (Bounce pass)

Jon Oliver (2004: 36) menyatakan bahwa umpan pantul dengan menggunakan dua tangan bisa digunakan untuk mengumpan bola secara berdaya guna ke seorang rekan tim ketika kamu harus menghindari seorang pemain bertahan atau ketika umpan dada langsung bias dengan mudah dipotong.

Nuril Ahmadi (2007: 15) juga menyatakan bahwa operan pantulan dengan dua tangan dilakukan dalam posisi bola di depan dada. Operan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Bola dipantulkan di samping kiri atau kanan lawan dan teman sudah siap menerimanya di belakang lawan. Lemparan ini harus dilakukan dengan cepat agar tidak tertahan/ terserobot lawan.

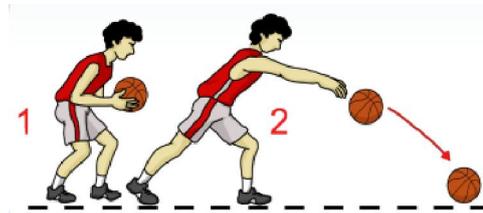
Nuril Ahmadi (2007: 15) mengemukakan cara untuk melakukan mengoper bola dengan pantulan, yaitu sebagai berikut.

- i. Metode pelaksanaannya (sikap permulaan) sama dengan operan setinggi dada.

- ii. Bola dilepaskan atau di dorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira  $\frac{1}{3}$  dari penerima.
- iii. Pandangan mata ke arah bola yang dipantulkan, kemudian ke penerima.
- iv. Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri kaki lawan.

Nuril Ahmadi (2007: 15) juga mengemukakan kesalahan-kesalahan yang dilakukan saat melempar bola pantulan dengan dua tangan, yaitu sebagai berikut.

- i. Titik pantulan terlalu dekat atau terlalu jauh dengan penerima.
- ii. Banyak memberikan putaran pada bola, sehingga mengakibatkan tolakan (pantulan) yang salah.
- iii. Gerakannya bukan menolak bola tetapi membantingnya.



Gambar 4. Tahapan Gerak Dasar Mengoper Bola dengan Pantulan

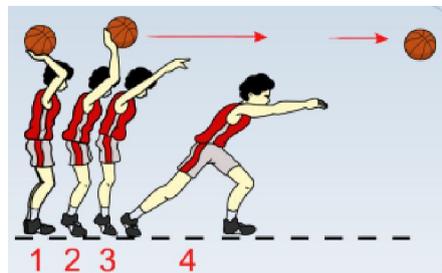
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 31)

#### c) Mengoper Bola dengan Dua Tangan (Over head pass)

Jon Oliver (2007: 38) menyatakan bahwa umpan two-handed overhead pass efektif digunakan ketika kamu harus mengumpankan bola ke seorang rekan melewati kepala pemain bertahan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 31) mengemukakan cara untuk melakukan mengoper bola dengan dua tangan (Overhead Pass), yaitu sebagai berikut.

- i. Persiapan melempar bola dari atas kepala (over head pass):
  - i) Berdiri dengan sikap melangkah ke arah lemparan.
  - ii) Bola dipegang dengan kedua tangan di atas kepala.
  - iii) Badan agak condong ke depan.
- ii. Gerakan melempar bola dari atas kepala (over head pass)
  - i) Ayunkan bola ke depan dengan meluruskan kedua lengan bersamaan kaki belakang dilangkahkan ke depan dan berat badan dibawa ke depan.
  - ii) Lepaskan bola dari kedua tangan setelah kedua lengan lurus.
  - iii) Arah bola lurus dan datar ke arah dada penerima bola.
- iii. Akhir gerakan melempar bola dari atas kepala (over head pass)
  - i) Berat badan dibawa kedepan.
  - ii) Kedua lengan lurus ke depan rileks.
  - iii) Pandangan mengikuti arah gerakan bola.



Gambar 5. Tahapan Gerak Dasar Mengoper dengan Dua Tangan (Over head pass)  
 Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 32)

#### d) Menggiring Bola dalam Permainan Bolabasket

Mendribel adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. (Jon Oliver, 2007: 49)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 33) menyatakan cara mnggiring bola, yaitu:

- i. Diawali dengan persiapan berdiri dengan sikap melangkah.
- ii. Badan agak condong ke depan.
- iii. Berat badan tertumpu pada kaki depan.
- iv. Dengan gerakan mendorong bola menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut dibantu pergelangan tangan diaktifkan.
- v. Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang.
- vi. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan.
- vii. Akhir gerakan kedua tangan rileks dan badan ditegakkan kembali.



Gambar 6. Tahapan Gerak Dasar Menggiring Bola  
 Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 33)

## 2) Menembak Bola dalam Permainan Bolabasket

Macam-macam menembak bola menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 35), yaitu Menembak dengan Dua Tangan (Two Hand Shoot), Menembak dengan Satu Tangan (One Hand Shoot), dan Menembak dengan Tiga Langkah (Lay Up Shoot).

### a) Menembak dengan Dua Tangan (Two Hand Shoot)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 35) menyatakan cara menembak dengan dua tangan (two hand shoot), yaitu:

- i. Diawali dengan persiapan berdiri tegak menghadap arah gerakan dalam sikap melangkah, posisi kaki lurus ke depan.
- ii. Kedua lutut agak direndahkan.

- iii. Bola dipegang pada bagian samping bawah dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka.
- iv. Pandangan ke arah tembakan sasaran.
- v. Dengan gerakan mendorong bola ke depan atas hingga lengan lurus, bersamaan dengan itu pinggul, lutut, dan tumit naik.
- vi. Lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengan lurus dan gerakan pelepasan bola dibantu dengan mengaktifkan pergelangan tangan serta jari-jarinya.
- vii. Bentuk arah bola yang benar adalah menyerupai parabola atas melengkung.
- viii. Akhir gerakan kedua lengan lurus ke depan rileks dan arah pandangan mengikuti arah gerak bola.



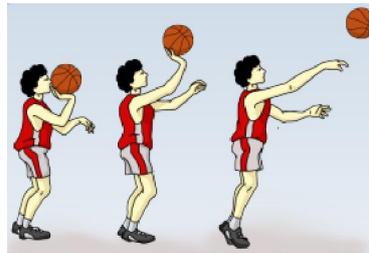
Gambar 7. Tahapan Gerak Dasar Menembak dengan Dua Tangan (Two Hand Shoot)  
 Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 35)

b) Menembak dengan Satu Tangan (One Hand Shoot)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 35) menyatakan cara menembak dengan satu tangan (one hand shoot), yaitu:

- i. Diawali dengan persiapan berdiri tegak, sikap melangkah menghadap arah gerakan bola dan kedua lutut agak rendah.
- ii. Bola dipegang pada bagian bawahnya dengan telapak tangan dan jari-jari.
- iii. Satu terbuka sedangkan yang lainnya membantu menahan bagian samping bola.
- iv. Pandangan ke arah tembakan sasaran.
- v. Dengan gerakan mendorong bola ke depan atas hingga lengan lurus, bersamaan dengan itu pinggul, lutut, dan tumit naik.
- vi. Lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengan lurus.

vii. Gerakan pelepasan bola dibentuk dengan mengaktifkan pergelangan tangan serta jari-jari.



Gambar 8. Tahapan Gerak Dasar Menembak dengan Satu Tangan (One Hand Shoot)

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 36)

c) Menembak dengan Tiga Langkah (Lay Up Shoot)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 37) menyatakan cara menembak dengan tiga langkah (lay up shoot), yaitu:

- i. Berdiri dengan jarak 3-4 meter dari ring dan arahkan pandangan ke ring basket.
- ii. Pegang bola dengan kedua tangan.
- iii. Langkah tungkai dan kaki mengikuti irama langkah kanan-kiri-kanan atau kiri-kanan-kiri mendekati ring.
- iv. Mendarat dengan kedua kaki dan lutut sedikit mengeper dan ikuti dengan langkah kaki untuk menjaga keseimbangan.



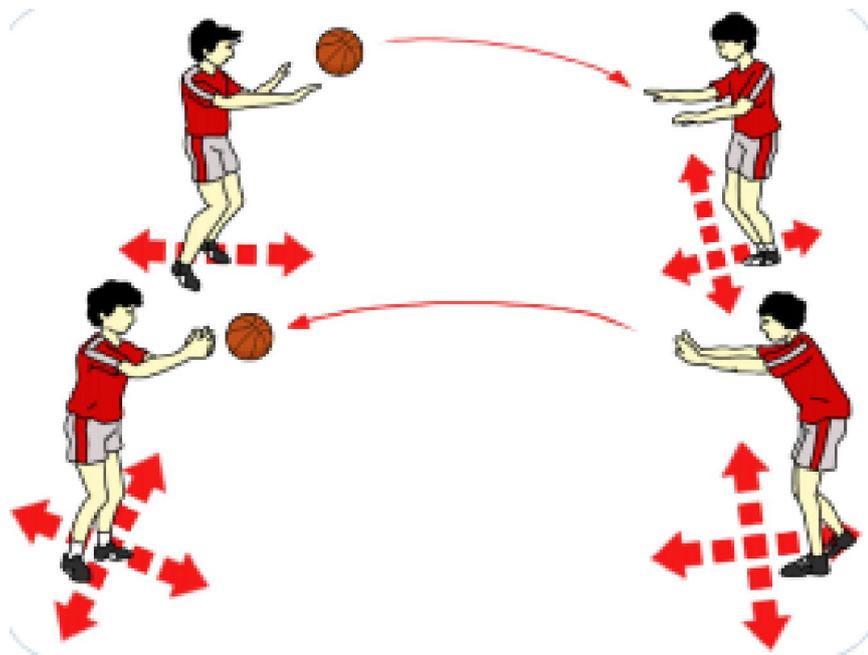
Gambar 9. Tahapan Gerak Dasar Menembak dengan Tiga Langkah (Lay Up Shoot)

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 37)

c. Variasi Pembelajaran Permainan Bolabasket

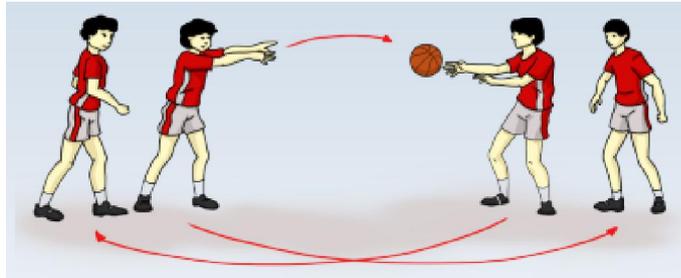
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 34) menyatakan bahwa variasi permainan bolabasket dapat dilakukan dengan:

- 1) Keterampilan gerak menangkap dengan passing
  - a) Berdiri berhadapan dengan jarak  $\pm 5$  m.
  - b) Lempar dan menangkap bolabasket bergerak maju, mundur dan menyamping.
  - c) Lakukan secara berulang-ulang.
  - d) Dilakukan berpasangan atau berkelompok, untuk menanamkan nilai-nilai kerjasama, keberanian, sportivitas, dan kompetitif



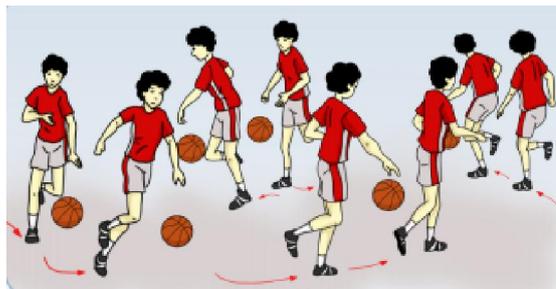
Gambar 10. Mengoper Bola Kepada Teman  
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 38)

- 2) Menangkap dan passing bolabasket pada formasi berbanjar
- Berdiri berhadapan dengan jarak  $\pm 5$  m.
  - Melakukan lemparan bergerak berpindah tempat, dilakukan berpasangan atau berkelompok, untuk menanamkan nilai-nilai kerjasama keberanian, sportivitas, dan kompetitif.



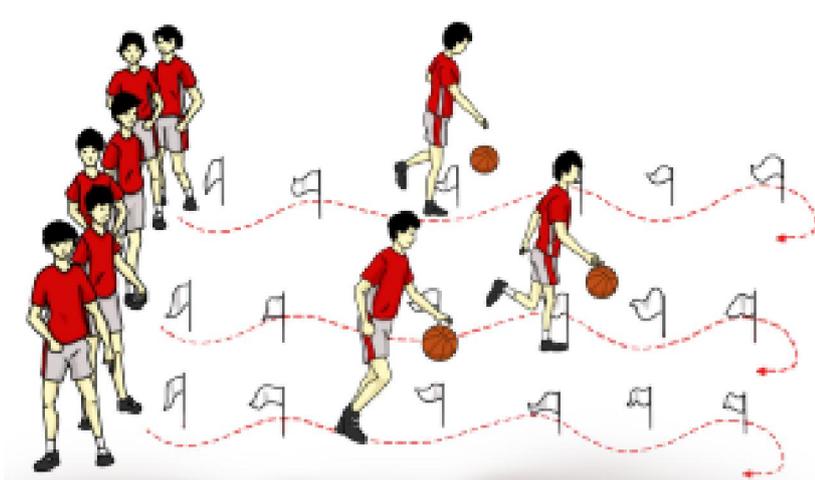
Gambar 11. Mengoper dan Menangkap Bola  
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 39)

- 3) Menggiring bola (dribling) basket mengikuti teman yang di depannya.
- Kamu berdiri bebas sambil memegang bola.
  - Latihan dilakukan berpasangan atau dalam bentuk kelompok, selama melakukan gerakan tidak boleh bersinggungan sesama teman, untuk menanamkan nilai-nilai kerjasama, keberanian, sportivitas, dan kompetitif.



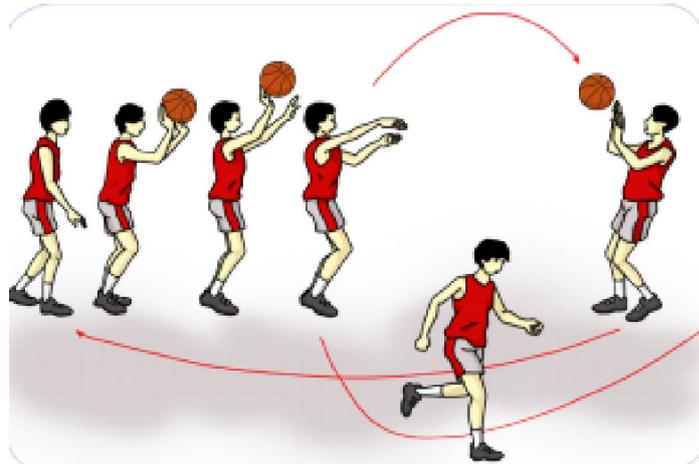
Gambar 12. Menggiring Bola Sempang Siur  
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 39)

- 4) Adu cepat menggiring bolabasket melalui rintangan (zig-zag) dalam bentuk lari berantai.
- Berbaris dengan pormasi berbanjar.
  - Latihan ini dilakukan secara berkelompok (secara estafet/lari berantai), untuk menanamkan nilai-nilai kerjasama, keberanian, sportivitas, dan kompetitif.



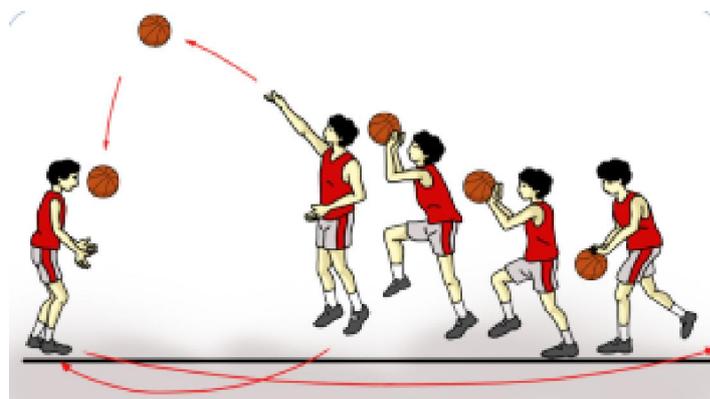
Gambar 13. Menggiring Bola Zig-Zag  
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 34)

- 5) Shooting bolabasket pada formasi berbanjar.
- Berdiri dengan membentuk pormasi berbanjar.
  - Setelah melakukan shooting bergerak lari pindah tempat ke barisan belakang pada barisan di hadapannya.
  - Latihan ini dilakukan berpasangan atau berkelompok, untuk menanamkan nilai-nilai kerjasama, keberanian, sportivitas, dan kompetitif.



Gambar 14. Menembak Kepada Teman  
 Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 36)

- 6) Lay up shoot kepada teman
- a) Berdiri menghada rekan di depan dengan jarak  $\pm 5$  m.
  - b) Gerak melangkah, dilanjutkan dua langkah sambil memegang bolabasket, yang telah melakukan lay-up shoot bergerak berpindah tempat ke barisan menangkap bola.
  - c) Latihan ini dilakukan berpasangan atau kelompok. Untuk menanamkan nilai-nilai kerjasama, keberanian, sportivitas, dan kompetitif.



Gambar 15. Lay Up Shoot Kepada Teman  
 Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 37)

#### d. Kombinasi Pembelajaran Permainan Bolabasket

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 39) menyatakan bahwa setelah mempelajari tentang variasi keterampilan gerak permainan bolabasket, maka akan mempelajari tentang kombinasi gerak. Yaitu menggabungkan beberapa keterampilan gerak, diantara kombinasi gerak tersebut adalah menangkap dan passing, menggiring dan mengoper, menggiring dan menembak, serta mengoper dan menembak.

#### B. Penelitian yang Relevan

Peneliti melakukan penelitian pengembangan ini berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh:

Nur Rohmah Muktiani (2008) dan program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, melakukan penelitian pengembangan mengenai CD pembelajaran interaktif untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan tahapan: pendahuluan, desain pembelajaran, evaluasi, dan revisi. Setelah melalui tahapan produksi dihasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya produk diujicobakan melalui tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Objek coba produk adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta. Data dikumpulkan melalui kuisioner, tes, dan observasi. Data penelitian mengenai kualitas produk, saran perbaikan produk, skor tes, serta data kualitatif lainnya. Data kuantitatif dianalisis statistic deskriptif. Hasil validitas oleh para materi

“sangat baik” (rerata skor 4,28) sedangkan ahli media menilai “sangat baik” (rerata skor 4,98). Penilaian peserta didik pada uji coba lapangan mengenai kualitas multimedia adalah “baik”.

Candra Gamayanti (2009) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah untuk Mahasiswa PJKR”. Pada penelitian tersebut membahas tentang efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran bagi proses perkuliahan. Berdasarkan penelitian tersebut maka peneliti akan melakukan pengembangan multimedia pembelajaran yang akan memenuhi kriteria kualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar mandiri untuk mahasiswa.

### C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan pembelajaran saintifik, pemanfaatan media pembelajaran seharusnya mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung efektifitas kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yaitu penggunaan multimedia dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan

media pembelajaran berupa CD pembelajaran interaktif maka peserta didik dalam belajar dapat menyesuaikan materi yang akan dipelajari dengan kemampuan dan pengalamannya masing-masing. Penggunaan CD pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, karena peserta didik dituntut aktif dan mandiri dalam belajar. Hasil dari belajar menggunakan CD pembelajaran interaktif juga dapat dilihat dengan adanya evaluasi berupa kuisisioner.

Pengembangan multimedia melalui CD pembelajaran interaktif mempunyai banyak manfaat seperti, materi yang disajikan lebih menarik dan aplikatif sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar. Selain itu, juga dapat meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dimeiakan. CD pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, terutama sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas untuk kegiatan belajar mengajar. CD pembelajaran interaktif jika dikemas dengan baik akan menimbulkan daya tarik pada peserta didik, sehingga daya serap murid menjadi lebih baik dan kualitas sumber daya manusia lebih berkualitas.

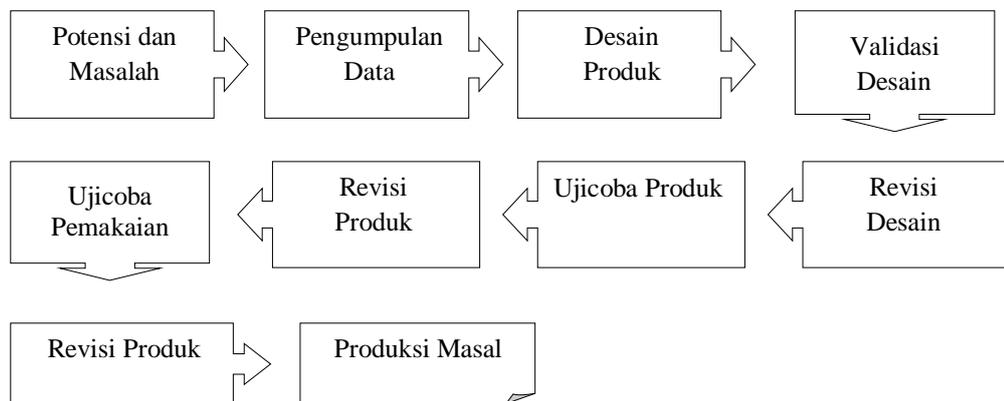
### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian tentang pengembangan CD pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket untuk kelas X SMA/MA/ SMK ini menggunakan pendekatan penelitian researc h and development. Penelitian ini memberikan pengembangan suatu produk media pembelajaran berupa CD pembelajaran interaktif yang ditujukan kepada sampel (peserta didik kelas X SMA/MA/ SMK).

Menurut Sugiyono (2012: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2012: 298) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditunjukkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 16. Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D)  
Sumber: Sugiyono (2012: 298)

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi (validasi) dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari pendapat Sugiyono dan Arief S. Sadiman yaitu:

### 1. Pendahuluan

- a. Mengidentifikasi Potensi dan Masalah, (1) Konseptualisasi masalah yang ada, (2) Identifikasi kebutuhan, (3) Menentukan materi, kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

### 2. Pengembangan Desain

- a. Pengumpulan Data, (1) Mengumpulkan sumber materi yang dimediakan, (2) Mengambil gambar, (3) Menyiapkan software pengolah CD pembelajaran interaktif.
- b. Pembuatan Desain Produk, (1) Membuat desain produk dalam bentuk soft file, (2) Membuat produk awal.
- c. Validasi Desain, (1) Validasi Materi oleh Ahli Materi, (2) Validasi Desain oleh Ahli Media.
- d. Revisi Desain, (1) Melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media, (2) Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.

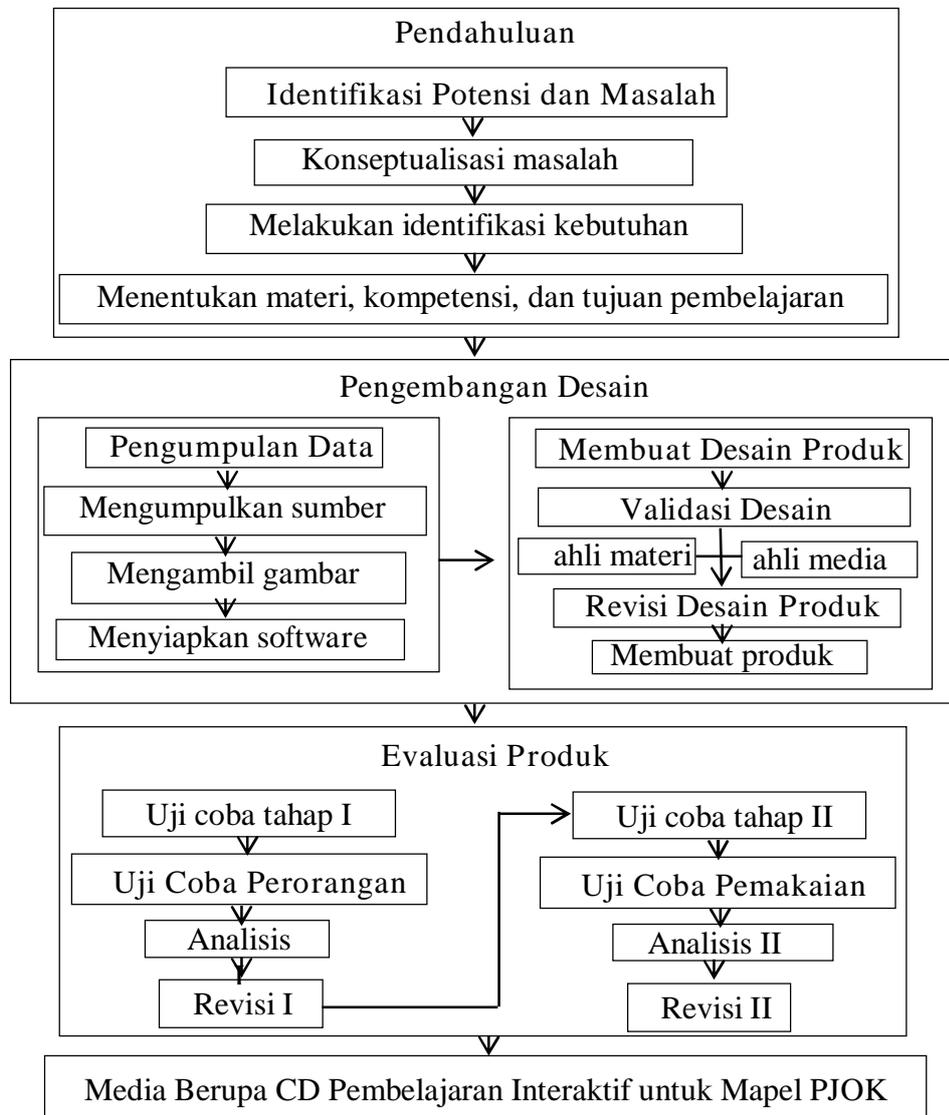
### 3. Evaluasi Produk

- a. Uji Coba Produk, menggunakan uji coba satu lawan satu.
- b. Revisi Produk, (1) Menganalisis hasil uji coba, (2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.

- c. Uji Coba Pemakaian, menggunakan uji coba kelompok besar.
- d. Refisi Produk, (1) Menganalisis hasil uji coba, (2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar responden pada saat uji coba.

4. Produksi Masal

Untuk lebih memperjelas, berikut gambar prosedur tersebut.



Gambar 17. Bagan prosedur pengembangan multimedia melalui CD pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi gerak dasar permainan bolabasket SMA/ MA/ SMK  
 Sumber: Adaptasi dari Sugiyono dan Arief S. Sadiman

### C. Desain Operasional Variabel

Variabel yang diteliti pada pengembangan multimedia melalui CD pembelajaran interaktif ini merupakan variabel tunggal, yaitu pengembangan pengembangan multimedia melalui CD pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket untuk kelas X SMA/ SMK/ MA yang akan dikemas dalam bentuk kepingan CD.

Pengembangan multimedia melalui CD pembelajaran interaktif merupakan suatu proses pembuatan (mendesain, memproduksi, mengevaluasi) media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman pada kurikulum 2013 dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencerna materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Dalam penelitian ini mengambil materi permainan bolabasketi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pada penelitian ini pengembangan bahan multimedia melalui CD pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk kepingan CD.

### D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk CD pembelajaran interaktif yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan CD pembelajaran interaktif yang merupakan produk dalam penelitian ini. Dengan uji coba ini kualitas CD

pembelajaran interaktif yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empirik.

#### 1. Desain uji coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum diuji coba produk dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan saran maka dilakukan revisi-revisi hingga produk CD pembelajaran interaktif layak digunakan untuk uji coba, langkah berikutnya adalah uji coba yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Desain uji coba yang dilakukan peneliti meliputi 2 tahap yaitu uji coba satu lawan satu atau uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba satu lawan satu dilakukan secara individual dengan subjek penelitian 10 peserta didik yang mempunyai ciri-ciri yang berbeda. Sebaiknya mungkin 10 peserta didik tersebut memiliki kecepatan daya serap belajar yang berbeda. Menurut Arief S. Sadiman (2002: 175) uji coba perorangan atau uji coba satu lawan satu dimaksudkan untuk dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Hasil uji coba / evaluasi, dianalisis dan dijadikan sebagai bahan merevisi awal pada produk CD pembelajaran interaktif. Sedangkan tahap yang kedua adalah uji coba kelompok besar, uji

coba ini dilakukan pada sampel yang dipilih secara acak pada lokasi penelitian. Arief S Sadiman (2002: 178) mengungkapkan bahwa uji coba kelompok besar tersebut dimaksudkan untuk menguji efektifitas penggunaan media pada proses pembelajaran yang sesungguhnya. Peneliti memberikan kesempatan dan selalu mendorong peserta didik untuk berkomentar secara leluasa. Komentar selalu dicatat dan disimpulkan sebagai perbaikan kegiatan.

## 2. Subjek uji coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini direncanakan berjumlah 10 peserta didik untuk uji coba perorangan atau satu lawan satu dan 30 peserta didik untuk uji coba kelompok besar. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X SMK Ma'arif 1 Temon.

## E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian kualitas produk CD pembelajaran interaktif. Data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validitas produk dari ahli materi dan ahli media. Instrument yang berupa validitas produk tersebut diperoleh dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan penilaian.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan peserta didik dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk CD pembelajaran interaktif ini. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain : (a) mengumpulkan data kasar, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008 : 80), pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Nilai	Kategori	Interval Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$x > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	$x > 4,21$
B	Baik	$\bar{X}_i + 0,60 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	$3,40 < x \leq 4,21$
C	Cukup Baik	$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < x \leq 3,40$
D	Tidak Baik	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < x \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	$1,79 < x \leq 2,60$
E	Sangat Tidak Baik	$x \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	$x \leq 1,79$

Sumber: Sukardjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008:80)

Keterangan :

$\bar{X}_i$  : rerata ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{Bi}$  : simpanan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

x : skor empirik

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk media berupa CD pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Data Uji Coba

#### 1. Data Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada produk media CD pembelajaran interaktif dilakukan dengan maksud untuk memperoleh masukan yang akurat berdasarkan kepakaran masing-masing dan selanjutnya masukan-masukan tersebut akan digunakan dalam melakukan revisi materi pada media CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Ibu Tri Ani Hastuti, M. Pd.. Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensi beliau dalam bidang bola basket sangat memadai.

Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal yaitu media berupa CD pembelajaran interaktif dan disertai lembar evaluasi untuk ahli materi berupa kuisisioner. Selain itu peneliti juga menyiapkan kelengkapan data-data kompetensi yang berisi materi dan silabus pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dijadikan dasar pemilihan materi yang dimediasikan. Setelah produk awal beserta kelengkapannya dibawa, kemudian peneliti dan ahli materi mengadakan pertemuan untuk mendiskusikan kualitas dan kebenaran isi materi pada produk berupa CD pembelajaran interaktif tersebut. Penilaian dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dituangkan dalam lembar

evaluasi berupa kuisioner yang telah diberikan dan juga disampaikan secara lisan pada saat diskusi. Hasil evaluasi berupa nilai dengan menggunakan skala satu sampai lima.

Evaluasi dari ahli materi dilakukan melalui tiga tahap evaluasi hingga produk dinyatakan layak. Berikut deskripsi data dari ahli materi:

- 1) Tahap I, lembar evaluasi dan media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberikan pada tanggal 31 Maret 2015, dan didapat data sebagai berikut (tabel 2 dan tabel 3):

Tabel 2. Skor Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar						Baik
2	Kesesuaian komptensi inti dan kompetensi dasar						Tidak Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar						Cukup Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan						Cukup Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi						Tidak Baik
6	Kemudahan memilih menu belajar						Cukup Baik
7	Kejelasan contoh						Cukup Baik
8	Pemberian evaluasi						Cukup Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal						Cukup Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi						Cukup Baik
11	Pemberian game						Cukup Baik
12	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi						Tidak Baik
	Jumlah	0	6	24	4	0	
	Jumlah Skor	34					Cukup Baik
	Rerata Skor	2,83					

Skor aspek isi dari ahli materi dapat dilihat dalam (tabel 3) berikut ini.

Tabel 3. Skor Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
13	Kebenaran isi/ konsep						Baik
14	Kedalaman materi						Cukup Baik
15	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi						Cukup Baik
16	Kejelasan materi/ konsep						Cukup Baik
17	Aktualisasi materi						Cukup Baik
18	Kejelasan contoh						Baik
19	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi						Cukup Baik
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Baik
21	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi						Cukup Baik
22	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi						Cukup Baik
23	Kejelasan rumusan soal						Cukup Baik
24	Tingkat kesulitan soal						Cukup Baik
	Jumlah	0	0	27	12	0	
	Jumlah Skor	39					Cukup Baik
	Rerata Skor	3.25					

Kategori akhir dari aspek kualitas dan aspek isi penilaian validitas materi tahap I pada media berupa CD pembelajaran interaktif yang merupakan produk awal dari pengembangan yang berisi materi pembelajaran permainan bolabasket di atas diperoleh dari hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima. Hasil konversi dan kategori penilaian tersebut tercantum dalam tabel 4 sebagai berikut:



$$\begin{aligned}
\text{Baik} &= \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBI} < x \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ SBI} \\
&= 3 + (0,60 * 0,67) < x \leq 4,21 \\
&= 3 + 0,40 < x \leq 4,21 \\
&= 3,40 < x \leq 4,21 \\
\text{Cukup Baik} &= \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBI} < x \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBI} \\
&= 3 - (0,60 * 0,67) < x \leq 3,40 \\
&= 3 - 0,40 < x \leq 3,40 \\
&= 2,60 < x \leq 3,40 \\
\text{Tidak Baik} &= \bar{X}_i - 1,8 \text{ SBI} < x \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBI} \\
&= 3 - (1,8 * 0,67) < x \leq 2,60 \\
&= 3 - 1,21 < x \leq 2,60 \\
&= 1,79 < x \leq 2,60 \\
\text{Sangat Tidak Baik} &= x \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ SBI} \\
&= x \leq 3 - 1,21 \\
&= x \leq 1,79
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, untuk melihat hasil penilaian produk yang dikembangkan maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima tersebut dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel kategori penilaian berikut ini yang selanjutnya akan di gunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek penilaian ke dalam kategori penilaian dengan skala lima (tabel 5).

Tabel 5. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval Skor	Kategori
$x > 4,21$	Sangat Baik
$3,40 < x \leq 4,21$	Baik
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup Baik
$1,79 < x \leq 2,60$	Tidak Baik
$x \leq 1,79$	Sangat Tidak Baik

Selain memberikan penilaian secara kuantitatif, ahli materi juga memberikan saran perbaikan dan komentar terhadap media berupa CD pembelajaran interaktif yang akan dijadikan pedoman perbaikan bagi peneliti. Berikut akan disampaikan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi (tabel 6).

Tabel 6. Saran Perbaikan Materi Permainan Bolabasket dari Ahli Materi Tahap I

No	Saran	Revisi
1	Interpretasi Kompetensi Dasar dirubah dari teknik dasar permainan bolabasket menjadi variasi dan kombinasi permainan bolabasket.	Menambahkan materi tentang variasi dan kombinasi permainan bolabasket. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 28)
2	Materi kurang sesuai dengan tingkat satuan pendidikan.	Mengubah materi dari gerak dasar permainan bolabasket menjadi variasi dan kombinasi permainan bolabasket. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 28)
3	Evaluasi kurang proposional (isi: C2, C3, dan C4).	Menghilangkan unsur C1 dan mengisi dengan soal yang memiliki unsur C2, C3, dan C4.
4	Belum tertulis aktualisasi materi.	Mencantumkan sumber materi.
5	Gambar belum metodis.	Ditambahkan gambar tahap-tahap gerakan. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 29)

Kesimpulan dari saran ahli materi pada validitas materi tahap I adalah perlu dilakukan revisi dan kajian ulang pada media yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada responden.

Setelah proses revisi dari validitas materi tahap I selesai dilakukan, kemudian produk kembali divalidasikan kepada ahli materi untuk kembali mendapatkan nilai.

- 2) Tahap II, lembar evaluasi berupa kuisioner dan media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberikan kepada ahli materi pada tanggal 17 April 2015, dan kemudian didapatkan data sebagai berikut (tabel 7 & 8):

Tabel 7. Skor Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar						Baik
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar						Cukup Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar						Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan						Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi						Cukup Baik
6	Kemudahan memilih menu belajar						Baik
7	Kejelasan contoh						Cukup Baik
8	Pemberian evaluasi						Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal						Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi						Baik
11	Pemberian game						Baik
12	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi						Cukup Baik
	Jumlah	0	0	12	32	0	
	Jumlah Skor	44					Baik
	Rerata Skor	3,67					

Skor aspek isi dari ahli materi dapat dilihat dalam (tabel 8) berikut ini.

Tabel 8. Skor Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh ahli Materi Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
13	Kebenaran isi/ konsep						Baik
14	Kedalaman materi						Cukup Baik
15	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi						Cukup Baik
16	Kejelasan materi/ konsep						Cukup Baik
17	Aktualisasi materi						Baik
18	Kejelasan contoh						Baik
19	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi						Cukup Baik
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Cukup Baik
21	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi						Cukup Baik
22	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi						Baik
23	Kejelasan rumusan soal						Baik
24	Tingkat kesulitan soal						Baik
	Jumlah	0	0	18	24	0	
	Jumlah Skor	42					Baik
	Rerata Skor	3.50					

Saran perbaikan dari ahli materi untuk media berupa CD pembelajaran interaktif pada validasi materi tahap II akan disajikan dalam (tabel 9) berikut ini.

Tabel 9. Saran Perbaikan Materi Permainan Bolabasket dari Ahli Materi Tahap II

No	Saran	Revisi
1	Video belum mencerminkan variasi dan kombinasi permainan bolabasket serta cari model yang ada di lebih tua seperti pemain NBA.	Mengganti dengan video yang mencerminkan variasi dan kombinasi permainan bolabasket. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 30)
2	Tambahkan materi pada bagian hakikat permainan bolabasket terutama cara memainkan bola (mengoper, menggiring, maupun menembak).	Menambahkan materi pada bagian hakikat permainan bolabasket. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 31)

Kesimpulan dari saran ahli materi secara umum pada validasi materi tahap II adalah sudah baik, namun masih perlu dilakukan revisi materi pada media berupa CD pembelajaran interaktif yang di kembangkan sebelum diuji cobakan kepada responden.

- 3) Tahap III, lembar evaluasi berupa kuisisioner dan media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberikan kepada ahli materi pada tanggal 21 April 2015, dan kemudian didapatkan data sebagai berikut (tabel 10 & 11):

Tabel 10. Skor Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar						Sangat Baik
2	Kesesuaian komptensi inti dan kompetensi dasar						Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar						Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan						Sangat Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi						Baik
6	Kemudahan memilih menu belajar						Sangat Baik
7	Kejelasan contoh						Baik
8	Pemberian evaluasi						Sangat Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal						Sangat Baik
10	Kesesuaian soal dengan materi						Baik
11	Pemberian game						Baik
12	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi						Sangat Baik
	Jumlah	0	0	0	24	30	
	Jumlah Skor	54					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,5					

Skor aspek isi dari ahli materi dapat dilihat dalam (tabel 11) berikut ini.

Tabel 11. Skor Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
13	Kebenaran isi/ konsep						Sangat Baik
14	Kedalaman materi						Sangat Baik
15	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi						Sangat Baik
16	Kejelasan materi/ konsep						Baik
17	Aktualisasi materi						Sangat Baik
18	Kejelasan contoh						Baik
19	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi						Baik
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi						Baik
21	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi						Sangat Baik
22	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi						Sangat Baik
23	Kejelasan rumusan soal						Baik
24	Tingkat kesulitan soal						Baik
	Jumlah	0	0	0	24	30	
	Jumlah Skor	54					Sangat Baik
	Rerata Skor	4.50					

Pada penilaian validasi materi tahap III, ahli materi memberikan apresiasi yang sangat baik pada aspek kualitas materi dan aspek isi materi dari media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Secara keseluruhan kualitas materi yang disajikan pada media berupa CD pembelajaran interaktif masuk pada kategori sangat baik dengan jumlah skor untuk aspek kualitas materi 54 dengan rerata

skor 4,50 dan jumlah skor untuk aspek isi materi 54 dengan rerata 4,50, sehingga layak untuk diuji cobakan pada responden.

## 2. Data Validasi Ahli Media

Validasi media pada produk media CD pembelajaran interaktif dilakukan dengan maksud untuk memperoleh masukan yang akurat berdasarkan kepakaran masing-masing dan selanjutnya masukan-masukan tersebut akan digunakan dalam melakukan revisi pada media CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bapak Saryono, M. Or.. Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensi beliau dalam bidang Teknologi Pembelajaran sangat memadai.

Data diperoleh dengan cara memberikan produk awal yaitu media berupa CD pembelajaran interaktif dan disertai lembar evaluasi untuk ahli media berupa kuisioner. Setelah produk awal beserta kelengkapannya dibawa, kemudian peneliti dan ahli media mengadakan pertemuan untuk mendiskusikan tampilan dan pemrograman media pada produk berupa CD pembelajaran interaktif tersebut. Penilaian dan masukan yang diberikan oleh ahli media dituangkan dalam lembar evaluasi berupa kuisioner yang telah diberikan dan juga disampaikan secara lisan pada saat diskusi. Hasil evaluasi berupa nilai dengan menggunakan skala satu sampai lima.

Evaluasi dari ahli media dilakukan melalui tiga tahap evaluasi hingga produk dinyatakan layak. Berikut deskripsi data dari ahli media:

- 1) Tahap I, lembar evaluasi dan media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberikan pada tanggal 31 Maret 2015, dan didapat data sebagai berikut (tabel 12 dan tabel 13):

Tabel 12. Skor Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/background						Cukup Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan background						Tidak Baik
3	Ketepatan pemilihan musik						Cukup Baik
4	Kejelasan suara video						Cukup Baik
5	Kejelasan animasi						Tidak Baik
6	Ukuran video						Tidak Baik
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)						Cukup Baik
8	Penempatan tombol						Tidak Baik
9	Konsistensi tombol						Tidak Baik
10	Ukuran tombol						Tidak Baik
11	Ketepatan pemilihan warna tombol						Cukup Baik
12	Ketepatan pemilihan teks						Cukup Baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf						Cukup Baik
14	Ketepatan ukuran huruf						Cukup Baik
15	Kejelasan gambar						Tidak Baik
16	Kejelasan warna gambar						Cukup Baik
17	Ketepatan ukuran gambar						Tidak Baik
18	Tampilan desain gambar						Cukup Baik
19	Komposisi tiap slide						Cukup Baik
	Jumlah	0	16	33	0	0	
	Jumlah Skor	49					Kurang Baik
	Rerata Skor	2,58					

Selain memberikan penilaian kuantitatif dalam aspek tampilan media pada CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan, ahli

media juga memberikan penilaian kuantitatif dalam aspek pemrograman media pada CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Berbeda dengan aspek tampilan media yang dinyatakan dengan 19 jenis pernyataan pada kuisioner yang diberi skor oleh ahli media, aspek pemrograman ini dinyatakan dengan tujuh pernyataan dalam kuisioner yang diberi skor oleh ahli media. Skor aspek pemrograman dari ahli media dapat dilihat dalam (tabel 13) berikut ini.

Tabel 13. Skor Aspek Pemrograman Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
20	Kemudahan berinteraksi dengan media						Baik
21	Kejelasan petunjuk penggunaan						Cukup Baik
22	Kejelasan struktur navigasi						Cukup Baik
23	Kemudahan penggunaan tombol						Cukup Baik
24	Efisiensi animasi						Cukup Baik
25	Efisiensi teks						Baik
26	Efisiensi penggunaan slide						Cukup Baik
	Jumlah	0	4	15	0	0	
	Jumlah Skor	19					Cukup Baik
	Rerata Skor	2,71					

Selain memberikan penilaian kuantitatif pada media berupa CD pembelajaran interaktif yang disajikan dalam penilaian aspek tampilan media dan aspek pemrograman media, ahli media juga memberikan penilaian kualitatif pada media berupa CD pembelajaran interaktif yang disajikan dalam beberapa saran. Saran ahli media untuk

media berupa CD pembelajaran interaktif pada validasi media tahap I akan disajikan dalam (tabel 14) berikut ini.

Tabel 14. Saran Perbaikan Kualitas Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket dari Ahli Media Tahap I

No	Saran	Revisi
1	Halaman depan agar diperbesar tulisannya dan ditambahkan gambar.	Memperbesar tulisan selamat belajar dan menambahkan gambar pendukung. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 32)
2	Tombol exit harap diperbaiki.	Mengganti tombol exit, next, dan prev dengan gambar yang jelas dan warnanya kontras dengan background. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 33)
3	Hilangkan warna hitam di video dan tambahkan button stop dan play.	Video di import dengan model eksternal sehingga ukuran video dapat maksimal dan ada button play dan stop secara otomatis. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 34)
4	Pada evaluasi usahakan ganti background dan nomor-nomor dihilangkan.	Mengganti tampilan evaluasi dengan konsep yang baru. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 35)
5	Gunakan foto resmi pada profil.	Mengganti foto profil dengan foto resmi. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 36)
6	Pada materi tambahkan gambar rangkaian geraknya.	Menambahkan gambar rangkaian gerak. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 29)

Kesimpulan dari saran ahli media secara umum, pada validitas media tahap I adalah perlu dilakukan revisi dan kajian ulang pada media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada responden.

Setelah proses revisi dari validitas media tahap I pada media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan selesai dilakukan, kemudian produk kembali divalidasikan kepada ahli media untuk kembali mendapatkan nilai.

- 2) Tahap II, lembar evaluasi berupa kuisioner dan media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberikan kepada ahli

media pada tanggal 17 April 2015, dan kemudian didapatkan data sebagai berikut (tabel 15 & 16):

Tabel 15. Skor Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/background						Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan background						Cukup Baik
3	Ketepatan pemilihan musik						Baik
4	Kejelasan suara video						Baik
5	Kejelasan animasi						Baik
6	Ukuran video						Baik
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)						Cukup Baik
8	Penempatan tombol						Cukup Baik
9	Konsistensi tombol						Cukup Baik
10	Ukuran tombol						Cukup Baik
11	Ketepatan pemilihan warna tombol						Cukup Baik
12	Ketepatan pemilihan teks						Baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf						Baik
14	Ketepatan ukuran huruf						Baik
15	Kejelasan gambar						Cukup Baik
16	Kejelasan warna gambar						Baik
17	Ketepatan ukuran gambar						Baik
18	Tampilan desain gambar						Cukup Baik
19	Komposisi tiap slide						Cukup Baik
	Jumlah	0	0	27	40	0	
	Jumlah Skor	67					Baik
	Rerata Skor	3,53					

Skor aspek pemrograman dari ahli media dapat dilihat dalam (tabel 16) berikut ini.

Tabel 16. Skor Aspek Pemrograman Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
20	Kemudahan berinteraksi dengan media						Cukup Baik
21	Kejelasan petunjuk penggunaan						Cukup Baik
22	Kejelasan struktur navigasi						Cukup Baik
23	Kemudahan penggunaan tombol						Baik
24	Efisiensi animasi						Baik
25	Efisiensi teks						Baik
26	Efisiensi penggunaan slide						Cukup Baik
	Jumlah	0	0	12	12	0	
	Jumlah Skor	24					Baik
	Rerata Skor	3,43					

Ahli media masih memberikan saran perbaikan untuk media berupa CD pembelajaran interaktif pada validasi media tahap II akan disajikan dalam (tabel 17) berikut ini.

Tabel 17. Saran Perbaikan Kualitas Media Materi Permainan Bolabasket dari Ahli Media Tahap II

No	Saran	Revisi
1	Tombol menu harap diurutkan.	Mengurutkan tombol-tombol menu (help, profil, kompetensi, materi, evaluasi, dan game). (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 37)
2	Sesuaikan judul intro dengan materi yang disampaikan.	Membetulkan judul yang sesuai dengan pokok bahasan. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 38)
3	Pada kompetensi cantumkan untuk peserta didik yang dituju.	Menambahkan kelas X SMA/ SMK/ MA pada kompetensi. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 38)
4	Harap perinci profil dan dipercepat keluarnya teks.	Menambahkan identitas dosen serta teks langsung muncul. (Saran tersebut dapat dilihat pada gambar 39)

Kesimpulan dari saran ahli media secara umum pada validasi media tahap II adalah sudah baik, namun masih perlu dilakukan revisi

pada media berupa CD pembelajaran interaktif yang di kembangkan.

- 3) Tahap III, lembar evaluasi berupa kuisisioner dan media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberikan kepada ahli media pada tanggal 21 April 2015, dan kemudian didapatkan data sebagai berikut (tabel 18 & 19):

Tabel 18. Skor Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan pemilihan warna/background						Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan background						Baik
3	Ketepatan pemilihan musik						Baik
4	Kejelasan suara video						Baik
5	Kejelasan animasi						Baik
6	Ukuran video						Sangat Baik
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)						Baik
8	Penempatan tombol						Cukup Baik
9	Konsistensi tombol						Baik
10	Ukuran tombol						Baik
11	Ketepatan pemilihan warna tombol						Baik
12	Ketepatan pemilihan teks						Baik
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf						Sangat Baik
14	Ketepatan ukuran huruf						Sangat Baik
15	Kejelasan gambar						Sangat Baik
16	Kejelasan warna gambar						Baik
17	Ketepatan ukuran gambar						Baik
18	Tampilan desain gambar						Baik
19	Komposisi tiap slide						Baik
	Jumlah	0	0	3	52	25	
	Jumlah Skor	80					Baik
	Rerata Skor	4,21					

Skor aspek pemrogaman dari ahli media dapat dilihat dalam (tabel 19) berikut ini.

Tabel 19. Skor Aspek Pemrogaman Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
20	Kemudahan berinteraksi dengan media						Baik
21	Kejelasan petunjuk penggunaan						Baik
22	Kejelasan struktur navigasi						Baik
23	Kemudahan penggunaan tombol						Sangat Baik
24	Efisiensi animasi						Sangat Baik
25	Efisiensi teks						Baik
26	Efisiensi penggunaan slide						Sangat Baik
	Jumlah	0	0	0	16	15	
	Jumlah Skor	31					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,42					

Pada penilaian validasi media tahap III ini, ahli media memberikan apresiasi yang sangat baik pada aspek tampilan dan aspek pemrogaman dari media berupa CD pembelajaran interaktif tersebut. Secara keseluruhan kualitas media yang disajikan pada media berupa CD pembelajaran interaktif masuk pada kategori baik dan sangat baik dengan jumlah skor untuk aspek tampilan 80 dengan rerata skor 4,21 dan untuk aspek pemrogaman 31 dengan rerata 4,42.

Kesimpulan hasil validasi media tahap III ini, ahli media kembali memberikan penilaian mengenai produk media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Penilaian dilakukan

dengan mengisi lembar evaluasi berupa kuisioner seperti pada penilaian validasi media tahap I dan validasi media tahap II. Setelah mengamati produk hasil revisi sebelumnya pada validasi media tahap III ini, ahli materi menyatakan bahwa media yang terkandung dalam produk media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah sangat baik dan sesuai dengan prinsip variasi dan kombinasi permainan bolabaset sehingga produk media berupa CD pembelajaran interaktif tersebut layak untuk diuji cobakan pada responden tanpa revisi ulang.

### 3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk media gambar divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian produk diuji cobakan pada peserta didik kelas X SMK Ma'arif 1 Temon. Uji coba tahap pertama adalah uji coba satu lawan satu. Seperti yang sudah dibahas pada BAB III, uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengurangi kesalahan yang secara nyata terdapat dalam produk dan mendapatkan komentar dari peserta didik sebagai responden. Data yang di peroleh dari uji coba ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan untuk diuji cobakan tahap berikutnya.

Data dari hasil uji coba satu lawan satu diperoleh dengan cara menampilkan produk awal yaitu media berupa CD pembelajaran interaktif yang telah divalidasi dengan disertai lembar evaluasi untuk peserta didik berupa kuisioner pada produk tersebut. Penilaian dan masukan yang

diberikan oleh peserta didik dituangkan dalam lembar evaluasi berupa kuisisioner dan juga disampaikan secara lisan yang dicatat oleh peneliti.

Pelaksanaan uji coba satu lawan satu yaitu pada tanggal 22 April 2015 di laboratorium komputer SMK Ma'arif 1 Temon. Responden pada uji coba ini terdiri dari 10 (sepuluh) peserta didik kelas X SMK Ma'arif 1 Temon dengan kemampuan yang beragam dalam proses menyerap materi pembelajaran, kemampuan berbeda dalam penguasaan materi pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan, serta memiliki pengetahuan beragam dalam materi pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan. Penentuan responden dilakukan melalui observasi yang dilakukan ketika pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilaksanakan di SMK Ma'arif 1 Temon. Berikut data yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba satu lawan satu (tabel 20, tabel 21, dan tabel 22).

Tabel 20. Skor Penilaian Aspek Tampilan CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,90	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,30	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,60	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	4,30	Sangat Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,50	Sangat Baik
6	Suara musik mendukung	4,00	Baik
7	Kejelasan gambar video	4,00	Baik
8	Kejelasan suara video	3,80	Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,50	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,20	Baik
	Jumlah Skor	43,10	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,31	

Tabel 21. Skor Penilaian Aspek Isi Materi CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
11	Kejelasan materi	4,30	Sangat Baik
12	Kelugasan bahasa	4,60	Sangat Baik
13	Kejelasan bahasa	4,70	Sangat Baik
14	Video memperjelas materi	4,60	Sangat Baik
15	Gambar memperjelas materi	4,40	Sangat Baik
16	Kejelasan rumusan masalah	4,70	Sangat Baik
17	Tingkat kesulitan soal	4,20	Baik
	Jumlah Skor	31,50	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,50	

Tabel 22. Skor Penilaian Aspek Pembelajaran CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
18	Materi mudah dipelajari	4,60	Sangat Baik
19	Materi menantang atau menarik	4,60	Sangat Baik
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,70	Sangat Baik
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar	4,70	Sangat Baik
22	Kejelasan petunjuk belajar	4,50	Sangat Baik
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,40	Sangat Baik
24	Kesesuaian soal dengan materi	4,80	Sangat Baik
25	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik	4,40	Sangat Baik
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,70	Sangat Baik
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,50	Sangat Baik
28	Multimedia membantu belajar	4,50	Sangat Baik
	Jumlah Skor	50,40	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,58	

Masing-masing item yang dinilai oleh responden termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan jumlah rerata skor penilaian media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada aspek tampilan adalah 4,31, pada aspek isi materi adalah 4,50, dan pada aspek pembelajaran adalah 4,58.

Selain data di atas, di dapat juga masukan berupa komentar dari peserta didik. Rangkuman komentar dari peserta didik secara umum sebagai berikut:

- a. Menyenangkan dan menarik untuk dipelajari dengan didukung gambar, video, dan game yang disajikan.
- b. Memudahkan dalam belajar.
- c. Materi menjadi mudah dipahami karena ada contoh gerakan dalam video.

#### 4. Data Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar bertujuan untuk uji kelayakan produk berupa CD pembelajaran interkatif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Data yang diperoleh melalui lembar evaluasi berupa kuisisioner pada uji coba kelompok besar tercantum dalam (tabel 23 dan tabel 24) berikut ini.

Tabel 23. Skor Penilaian Aspek Tampilan CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1	Tulisan terbaca dengan jelas	4,50	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,53	Sangat Baik
3	Kemudahan memilih menu	4,63	Sangat Baik
4	Kemudahan menggunakan tombol	4,46	Sangat Baik
5	Kejelasan fungsi tombol	4,30	Sangat Baik
6	Suara musik mendukung	3,73	Baik
7	Kejelasan gambar video	4,17	Baik
8	Kejelasan suara video	3,97	Baik
9	Kejelasan warna gambar	4,40	Sangat Baik
10	Kemenarikan animasi	4,20	Baik
	Jumlah Skor	42,90	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,29	

Tabel 24. Skor Penilaian Aspek Isi Materi CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
11	Kejelasan materi	4,50	Sangat Baik
12	Kelugasan bahasa	4,20	Baik
13	Kejelasan bahasa	4,27	Sangat Baik
14	Video memperjelas materi	4,23	Sangat Baik
15	Gambar memperjelas materi	4,33	Sangat Baik
16	Kejelasan rumusan masalah	4,23	Sangat Baik
17	Tingkat kesulitan soal	4,00	Baik
	Jumlah Skor	29,77	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,25	

Tabel 25. Skor Penilaian Aspek Pembelajaran CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
18	Materi mudah dipelajari	4,37	Sangat Baik
19	Materi menantang atau menarik	4,27	Sangat Baik
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4,43	Sangat Baik
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar	4,47	Sangat Baik
22	Kejelasan petunjuk belajar	4,47	Sangat Baik
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,40	Sangat Baik
24	Kesesuaian soal dengan materi	4,23	Sangat Baik
25	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik	4,20	Baik
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan	4,60	Sangat Baik
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik	4,50	Sangat Baik
28	Multimedia membantu belajar	4,63	Sangat Baik
	Jumlah Skor	48,57	Sangat Baik
	Rerata Skor	4,41	

Masing-masing item yang dinilai oleh responden termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan jumlah rerata skor penilaian media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada aspek tampilan adalah 4,39, pada aspek isi materi adalah 4,28, dan pada aspek pembelajaran adalah 4,29.

Selain data di atas, di dapat juga masukan berupa komentar dari peserta didik. Rangkuman komentar dari peserta didik secara umum sebagai berikut:

1. Bahasa yang digunakan baik, gambar menarik, dan materi mudah dipahami.
2. Penggunaan multimedia membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, asyik, dan lebih mudah dimengerti atau dipahami.
3. Menarik dipelajari dan dapat bermain sambil belajar membuat tidak bosan.
4. Materi yang diberikan sangat mudah dimengerti dan sangat bermanfaat untuk menambah pengetahuan.
5. Olahraga permainan bolabasket membuat saya tertarik, dengan disajikannya media berupa CD pembelajaran interaktif memudahkan dalam memahami materi permainan bolabasket yang sebelumnya belum pernah saya dapat.
6. Semoga cepat bisa mempraktikkan permainan bolabasket.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

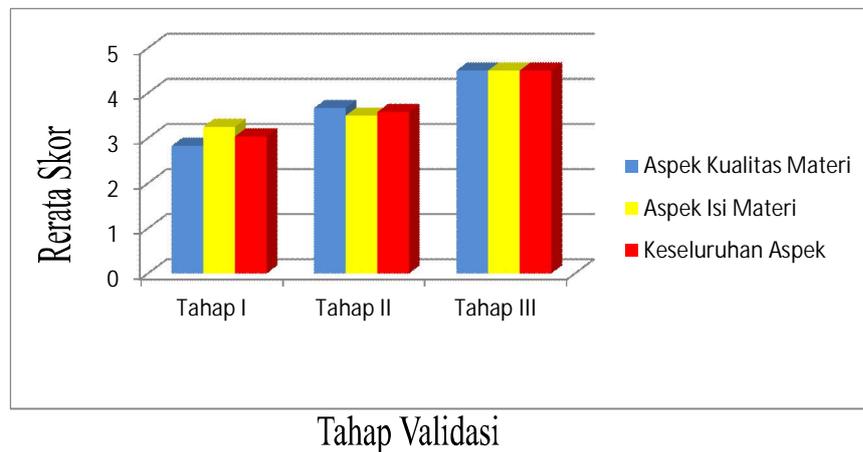
Proses validasi pada materi dengan ahli materi dilakukan melalui III tahap evaluasi. Data yang diperoleh dari hasil validasi materi oleh ahli materi pada tahap I tercantum pada tabel 2 & 3, tahap II tercantum pada tabel 7 & 8, dan data hasil validasi materi pada tahap III tercantum pada tabel 10 & 11. Kemudian hasil akhir dari keseluruhan data yang diperoleh

dari tahap validasi materi oleh ahli materi di rangkum oleh peneliti dan disajikan pada tabel 26 berikut ini.

Tabel 26. Rerata Skor Data Validasi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi

Tahap Validasi	Aspek Kualitas Materi		Aspek Isi Materi		Keseluruhan Aspek	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
I	2,83	Cukup Baik	3,25	Cukup Baik	3.04	Cukup Baik
II	3,67	Baik	3,50	Baik	3,58	Baik
III	4,50	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 16)



Gambar 16. Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi

Sumber: Dokumen Pribadi

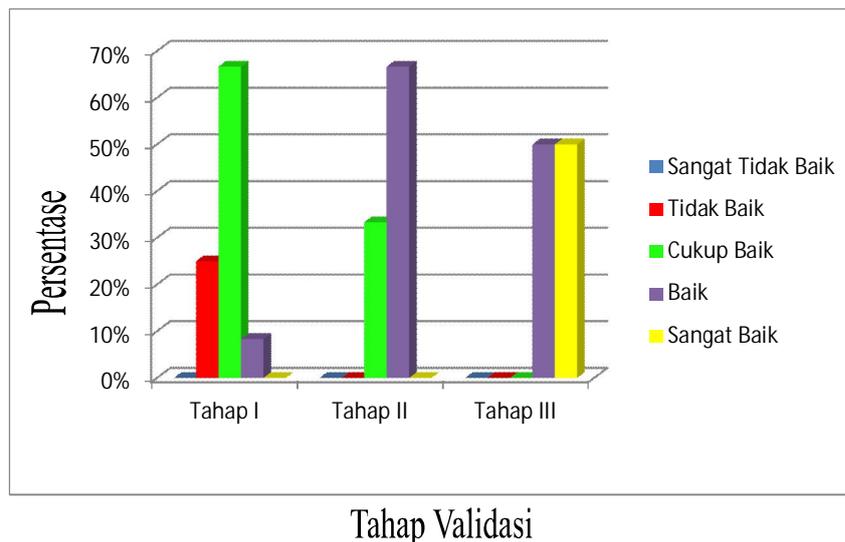
Dari tabel di atas dapat diketahui rerata skor yang didapat dari penilaian ahli materi pada masing-masing aspek dan rerata dari keseluruhan aspek. Dari dua puluh empat item penilaian kuisioner yang terbagi menjadi dua belas item untuk pernyataan yang menyangkut aspek kualitas materi dan dua belas item untuk pernyataan yang menyangkut aspek isi materi, diperoleh rerata skor aspek kualitas materi pada tahap I adalah 2,83 yang apabila di konversi menjadikan produk media berupa CD

pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penilaian aspek kualitas materi tahap I masuk dalam kategori “cukup baik”. Kemudian rerata skor aspek kualitas materi pada tahap II adalah 3,67 dan termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor aspek kualitas materi pada tahap III adalah 4,50 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Rerata skor aspek isi materi pada tahap I adalah 3,25 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor aspek isi materi pada tahap II adalah 3,50 termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor aspek isi materi pada tahap III adalah 4,50 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap I adalah 3,04 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap II adalah 3,58 termasuk dalam kategori “baik”. Dan rerata skor keseluruhan aspek pada tahap III adalah 4,50 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi pada masing-masing aspek dan pada keseluruhan aspek (tabel 27, 28, & 29).

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	3	25	0	0	0	0
Cukup Baik	8	66,67	4	33,33	0	0
Baik	1	8,33	8	66,67	6	50
Sangat Baik	0	0	0	0	6	50
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 17)



Gambar 17. Diagram Batang Penilaian Aspek Kualitas Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi  
Sumber: Dokumen Pribadi

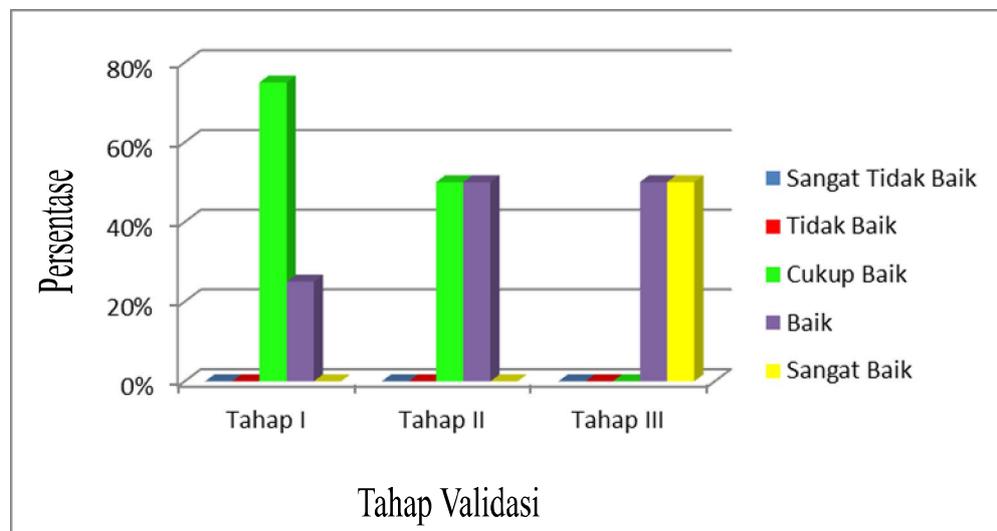
Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi mengenai aspek kualitas materi pada produk media berupa CD pembelajaran interaktif tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 25% termasuk kategori “tidak baik”, 66,67% termasuk kategori “cukup baik”, 8,33% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 33,33% termasuk kategori “cukup baik”, 66,67% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 50% termasuk kategori “baik”, dan 50% termasuk kategori “sangat baik”.

Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke tiga tahap evaluasi untuk aspek penilaian isi materi. (tabel 28)

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Cukup Baik	9	75	6	50	0	0
Baik	3	25	6	50	6	50
Sangat Baik	0	0	0	0	6	50
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 18)



Gambar 18. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi

Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi mengenai aspek isi materi pada produk media berupa CD pembelajaran interaktif tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 75% termasuk kategori “cukup baik”, 25% termasuk kategori “baik”, dan 0%

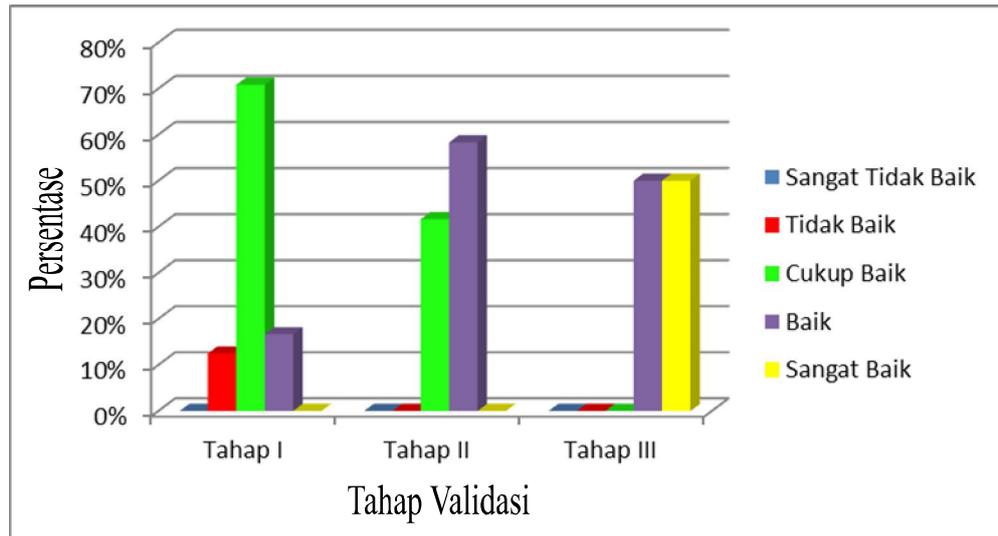
termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 50% termasuk kategori “cukup baik”, 50% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 50% termasuk kategori “baik”, dan 50% termasuk kategori “sangat baik”.

Selain menyajikan sebaran data berdasarkan ke dua aspek di atas, peneliti juga menyajikan sebaran data secara keseluruhan aspek penilaian dari ahli materi terhadap media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke tiga tahap evaluasi untuk keseluruhan aspek penilaian. (tabel 29)

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	3	12,5	0	0	0	0
Cukup Baik	17	70,83	10	41,67	0	0
Baik	4	16,67	14	58,33	12	50
Sangat Baik	0	0	0	0	12	50
Jumlah	24	100	24	100	24	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 19)



Gambar 19. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi pada produk media berupa CD pembelajaran interaktif secara keseluruhan tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 12,5% termasuk kategori “tidak baik”, 70,83% termasuk kategori “cukup baik”, 16,67% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 41,67% termasuk kategori “cukup baik”, 58,33% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 50% termasuk kategori “baik”, dan 50% termasuk kategori “sangat baik”.

Selain memberikan penilaian di atas, ahli materi juga memberikan saran perbaikan dan komentar terhadap media yang dikembangkan yang oleh peneliti dijadikan sebagai pedoman perbaikan. Revisi telah dilakukan sesuai dengan sara-saran yang relevan.

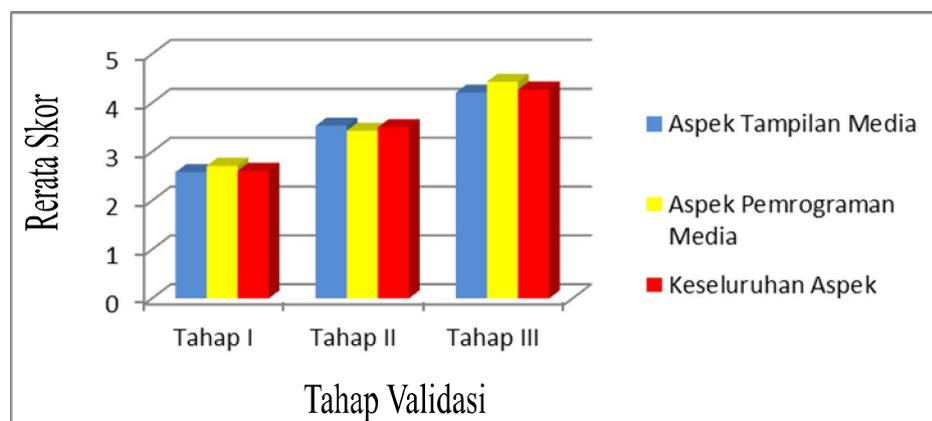
## 2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dengan ahli media dilakukan dengan III tahap. Data yang diperoleh dari validasi ahli materi tahap I tercantum pada tabel 12 & 13, tahap II pada tabel 15 & 16, dan tahap III pada tabel 18 & 19. Hasil akhir dari keseluruhan data yang diperoleh dari validasi ahli media di rangkum pada tabel 30 berikut ini.

Tabel 30. Rerata Skor Data Validasi Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media

Tahap Validasi	Aspek Tampilan Media		Aspek Pemrograman Media		Keseluruhan Aspek	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
I	2,58	Tidak Baik	2,71	Cukup Baik	2,61	Cukup Baik
II	3,53	Baik	3,43	Baik	3,50	Baik
III	4,21	Baik	4,43	Sangat Baik	4,27	Sangat Baik

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 20)



Gambar 20. Diagram Batang Rerata Skor Data Validasi Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media

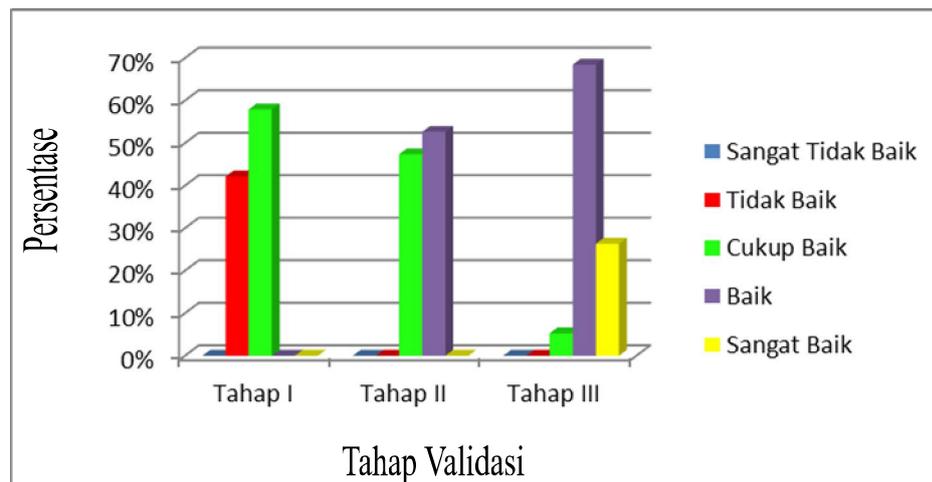
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari tabel di atas dapat diketahui rerata skor yang didapat dari penilaian ahli media pada masing-masing aspek dan rerata dari keseluruhan aspek penilaian. Dari dua puluh enam item penilaian kuisioner yang terbagi menjadi sembilan belas item untuk pernyataan yang menyangkut penilaian aspek tampilan media dan tujuh item untuk pernyataan yang menyangkut penilaian aspek pemrograman media, diperoleh rerata skor aspek tampilan media pada tahap I adalah 2,58 yang apabila di konversi menjadikan produk media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penilaian aspek tampilan media tahap I masuk dalam kategori “tidak baik”. Kemudian rerata skor aspek tampilan media pada tahap II adalah 3,53 dan termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor aspek tampilan media pada tahap III adalah 4,21 termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor aspek pemrograman media pada tahap I adalah 2,71 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor aspek pemrograman media pada tahap II adalah 3,43 termasuk dalam kategori “baik”. Rerata skor aspek pemrograman media pada tahap III adalah 4,43 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap I adalah 2,61 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Rerata skor keseluruhan aspek pada tahap II adalah 3,50 termasuk dalam kategori “baik”. Dan rerata skor keseluruhan aspek pada tahap III adalah 4,27 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berikut peneliti sajikan sebaran data atau distribusi frekuensi pada masing-masing aspek dan pada keseluruhan aspek (tabel 31, 32, & 33)

Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	8	42,11	0	0	0	0
Cukup Baik	11	57,89	9	47,37	1	5,26
Baik	0	0	10	52,63	13	68,42
Sangat Baik	0	0	0	0	5	26,32
Jumlah	19	100	19	100	19	100

Untuk memperjelas tabel di atas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 21).



Gambar 21. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli media pada produk media berupa CD pembelajaran interaktif mengenai aspek tampilan media untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 42,11% termasuk kategori “tidak baik”, 57,89% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak

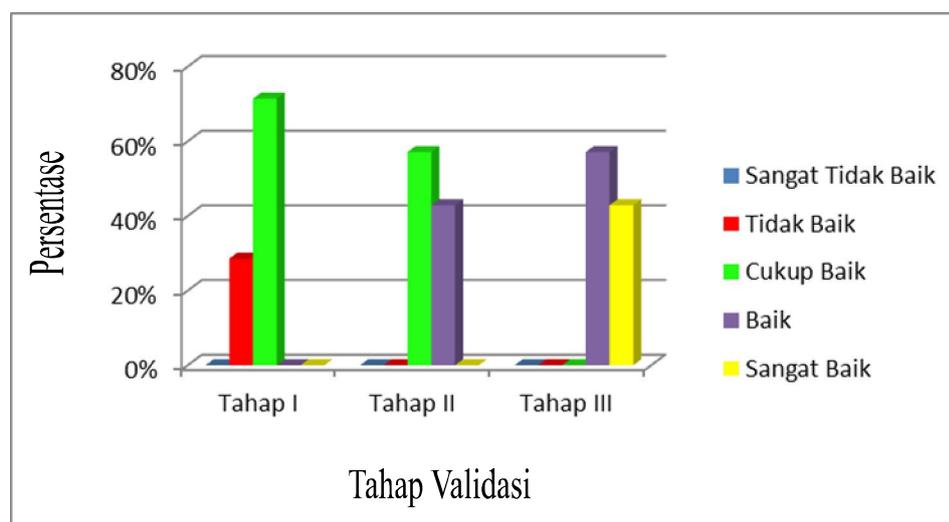
baik”, 47,37% termasuk kategori “cukup baik”, 52,63% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 5,26% termasuk kategori “cukup baik”, 68,42% termasuk kategori “baik”, dan 26,32% termasuk kategori “sangat baik”.

Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke tiga tahap evaluasi untuk penilaian aspek pemrograman media oleh ahli media. (tabel 32)

Tabel 32. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	2	28,57	0	0	0	0
Cukup Baik	5	71,43	4	57,14	0	0
Baik	0	0	3	42,86	4	57,14
Sangat Baik	0	0	0	0	3	42,86
Jumlah	7	100	7	100	7	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 22)



Gambar 22. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media

Sumber: Dokumen Pribadi

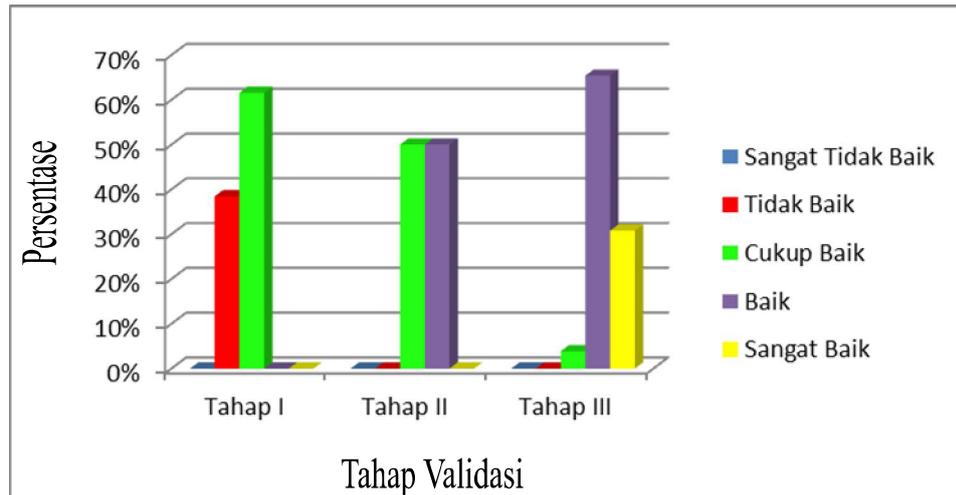
Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli media pada produk media berupa CD pembelajaran interaktif mengenai aspek pemrograman media untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 28,57% termasuk kategori “tidak baik”, 71,43% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 57,14% termasuk kategori “cukup baik”, 42,86% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 0% termasuk kategori “cukup baik”, 57,14% termasuk kategori “baik”, dan 42,86% termasuk kategori “sangat baik”.

Selain menyajikan sebaran data berdasarkan ke dua aspek di atas, peneliti juga menyajikan sebaran data secara keseluruhan aspek penilaian dari ahli media terhadap media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berikut ini tabel distribusi frekuensi ke tiga tahap evaluasi untuk keseluruhan aspek penilaian. (tabel 33)

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media

Kategori	Tahap I		Tahap II		Tahap III	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0	0	0	0	0
Tidak Baik	10	38,46	0	0	0	0
Cukup Baik	16	61,54	13	50	1	3,85
Baik	0	0	13	50	17	65,38
Sangat Baik	0	0	0	0	8	30,77
Jumlah	26	100	26	100	26	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 23)



Gambar 23. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Media Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket oleh Ahli Media  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penilaian ahli media pada produk media berupa CD pembelajaran interaktif secara keseluruhan untuk tiap-tiap tahap yaitu pada tahap I, 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 38,46% termasuk kategori “tidak baik”, 61,54% termasuk kategori “cukup baik”, 0% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap II diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 50% termasuk kategori “cukup baik”, 50% termasuk kategori “baik”, dan 0% termasuk kategori “sangat baik”. Pada tahap III diperoleh 0% termasuk kategori “sangat tidak baik”, 0% termasuk kategori “tidak baik”, 3,85% termasuk kategori “cukup baik”, 65,38% termasuk kategori “baik”, dan 30,77% termasuk kategori “sangat baik”.

Selain memberikan penilaian di atas, ahli media juga memberikan saran perbaikan dan komentar terhadap media yang dikembangkan yang

oleh peneliti dijadikan sebagai pedoman perbaikan. Revisi telah dilakukan sesuai dengan sara-saran yang relevan.

### 3. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, kemudian produk tersebut segera diujicobakan kepada peserta didik. Data yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu merupakan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan dari peserta didik yang kemudian diubah menjadi data kualitatif yang menyatakan kualitas media yang di kembangkan. Selain itu, peneliti juga memperoleh data kualitatif berupa saran dan masukan dari peserta didik terhadap produk media berupa CD pembelajaran interaktif sebagai bahan revisi produk media tersebut.

Uji coba satu lawan satu ini diikuti oleh sepuluh peserta didik yang telah dipilih secara merata dengan bantuan dari rekomendasi guru olahraga di lokasi pengambilan data. Mereka dipilih agar dapat mewakili semua siswa yang terdiri dari beragam kemampuan, serta terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan. Penilaian peserta didik mengenai kualitas produk menunjukkan bahwa media berupa CD pembelajaran interaktif materi permainan bolabasket yang dikembangkan adalah sangat baik, dengan rerata skor secara keseluruhan 4,46. Penilaian pada uji coba satu lawan satu yang telah dilakukan ini mencakup dua puluh delapan item pada kuesioner yang terbagi menjadi sepuluh item pernyataan mengenai penilaian pada aspek tampilan, tujuh pernyataan yang menyangkut pada

penilaian aspek isi, dan sebelas item pernyataan yang menyangkut penilaian pada aspek pembelajaran. Berikut ini ringkasan data penilaian dari uji coba satu lawan satu (tabel 34).

Tabel 34. Penilaian Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu

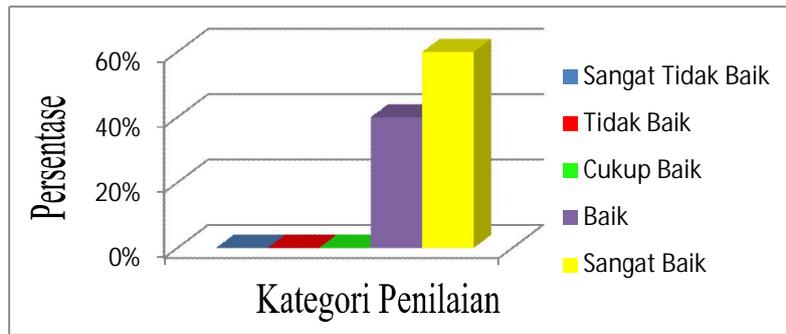
Responden	Aspek Tampilan		Aspek Isi		Aspek Pembelajaran		Keseluruhan Aspek	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
Peserta Didik 1	3,70	B	4,29	SB	4,00	B	3,96	B
Peserta Didik 2	3,90	B	4,57	SB	4,64	SB	4,36	SB
Peserta Didik 3	4,60	SB	4,71	SB	4,27	SB	4,68	SB
Peserta Didik 4	4,50	SB	4,29	SB	4,27	SB	4,36	SB
Peserta Didik 5	4,50	SB	4,43	SB	4,18	B	4,36	SB
Peserta Didik 6	4,50	SB	4,86	SB	5,00	SB	4,79	SB
Peserta Didik 7	4,30	SB	4,29	SB	4,18	B	4,25	SB
Peserta Didik 8	4,70	SB	4,71	SB	5,00	SB	4,82	SB
Peserta Didik 9	4,20	B	4,43	SB	4,90	SB	4,54	SB
Peserta Didik 10	4,20	B	4,43	SB	4,90	SB	4,54	SB
Jumlah	43,10	SB	45	SB	45,81	SB	44,64	SB
Rerata	4,31		4,50		4,58		4,46	

Untuk lebih jelasnya mengenai distribusi frekuensi data pada masing masing aspek dan secara keseluruhan kedalam bentuk persen dari data hasil uji coba satu lawan satu yang telah dirangkum di atas, dapat dilihat pada tabel 35-38 berikut.

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	4	40
Sangat Baik	6	60
Total	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 24)



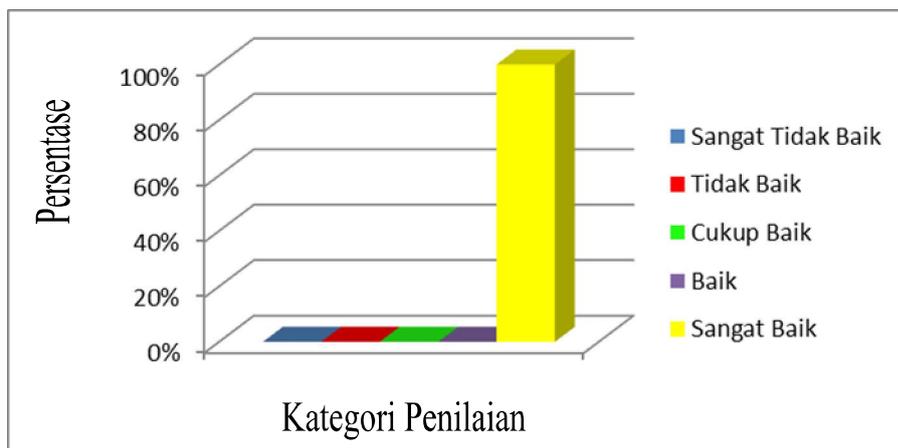
Gambar 24. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek isi materi.

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	0	0
Sangat Baik	10	100
Total	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 25)



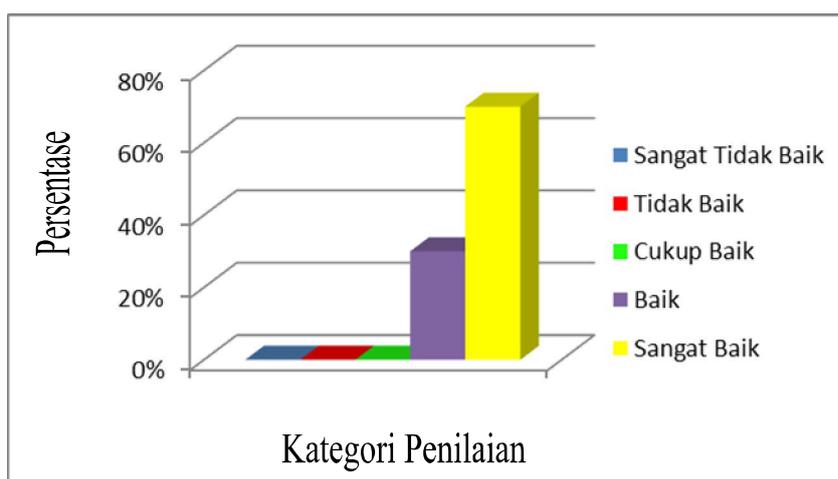
Gambar 25. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek pembelajaran.

Tabel 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	3	30
Sangat Baik	7	70
Total	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 26)



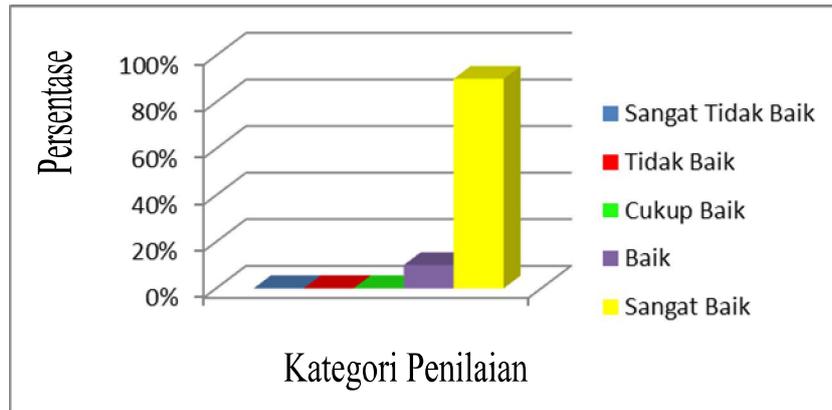
Gambar 26. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek isi materi.

Tabel 38. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	1	10
Sangat Baik	9	90
Total	10	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 27)



Gambar 27. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Satu Lawan Satu  
Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel dan diagram di atas menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan berupa CD pembelajaran interaktif materi permainan bolabasket adalah termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,31 untuk aspek tampilan, 4,5 untuk aspek isi materi, 4,58 untuk aspek pembelajaran, dan secara keseluruhan aspek penilaian didapat rerata 4,46. Dari hasil penilaian responden diperoleh persentase 40% pada kategori “baik” dan 60% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian pada aspek tampilan, 100% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian aspek isi materi, 30% pada kategori “baik” dan 70% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian aspek pembelajaran, sedangkan secara keseluruhan persentase yang diperoleh adalah 10% pada kategori “baik” dan 90% pada kategori “sangat baik” yang menunjukkan bahwa satu dari sepuluh responden menyatakan bahwa kualitas media yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik, dan sembilan dari sepuluh responden menyatakan sangat baik.

Selain penilaian di atas, peserta didik atau responden uji coba satu lawan satu juga memberikan masukan, saran, dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Setelah melalui tahap uji coba satu lawan satu, revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan dan menghasilkan produk media yang siap untuk diujicobakan dalam kelompok besar.

#### 4. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar merupakan data kuantitatif berupa skor penilaian dari peserta didik yang kemudian diubah menjadi data kualitatif yang menyatakan kualitas produk media berupa CD pembelajaran interaktif materi permainan bolabasket yang di kembangkan. Selain itu, peneliti juga mendapatkan data kualitatif berupa saran, masukan, dan komentar yang diberikan oleh responden saat uji coba.

Uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti diikuti oleh dua puluh enam peserta didik yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas X SMK Ma'arif 1 Temon. Hasil penilaian peserta didik mengenai kualitas produk menunjukkan bahwa produk media berupa CD pembelajaran interaktif materi permainan bolabasket yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik, dengan rerata skor secara keseluruhan adalah 4,32 dengan jumlah skor total 112,4. Penilaian pada uji coba kelompok besar yang dilakukan ini mencakup dua puluh delapan item pada kuesioner yang terbagi menjadi sepuluh item pernyataan mengenai penilaian pada aspek tampilan, tujuh pernyataan yang menyangkut pada penilaian aspek isi, dan sebelas item pernyataan yang menyangkut penilaian pada aspek

pembelajaran. Berikut ini ringkasan data penilaian dari uji coba kelompok besar (tabel 39).

Tabel 39. Penilaian Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar

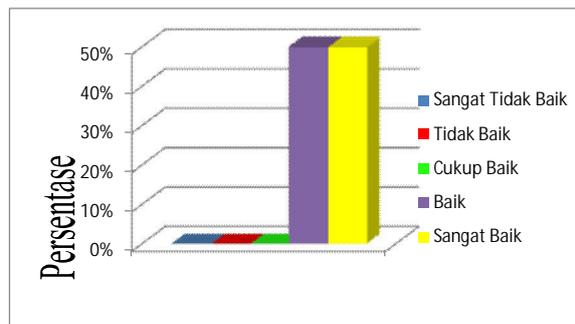
Responden	Aspek Tampilan		Aspek Isi		Aspek Pembelajaran		Keseluruhan Aspek	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
Peserta Didik 1	4,60	SB	4,57	SB	4,73	SB	4,64	SB
Peserta Didik 2	4,70	SB	4,57	SB	4,64	SB	4,64	SB
Peserta Didik 3	4,90	SB	4,86	SB	4,73	SB	4,82	SB
Peserta Didik 4	4,00	B	4,14	B	4,36	SB	4,18	B
Peserta Didik 5	4,80	SB	4,14	B	4,18	B	4,39	SB
Peserta Didik 6	4,70	SB	4,86	SB	4,91	SB	4,82	SB
Peserta Didik 7	4,80	SB	4,43	SB	4,73	SB	4,68	SB
Peserta Didik 8	4,80	SB	4,43	SB	4,64	SB	4,64	SB
Peserta Didik 9	4,00	B	4,29	SB	4,54	SB	4,28	SB
Peserta Didik 10	3,40	B	4,00	B	4,00	B	3,79	B
Peserta Didik 11	3,70	B	3,71	B	3,91	B	3,79	B
Peserta Didik 12	3,50	B	4,00	B	4,0	B	3,82	B
Peserta Didik 13	4,00	B	3,57	B	4,09	B	3,93	B
Peserta Didik 14	4,10	B	4,43	SB	4,64	SB	4,39	SB
Peserta Didik 15	5,00	SB	4,14	B	4,18	B	4,46	SB
Peserta Didik 16	4,10	B	3,86	B	4,45	SB	4,18	B
Peserta Didik 17	4,60	SB	4,71	SB	4,91	SB	4,75	SB
Peserta Didik 18	4,50	SB	4,29	SB	4,27	SB	4,36	SB
Peserta Didik 19	4,10	B	3,57	B	4,45	SB	4,11	B
Peserta Didik 20	3,90	B	3,86	B	4,27	SB	4,03	B
Peserta Didik 21	3,70	B	3,71	B	4,18	B	3,89	B
Peserta Didik 22	4,00	B	4,71	SB	4,36	SB	4,32	SB
Peserta Didik 23	4,20	B	4,29	SB	3,82	B	4,07	B
Peserta Didik 24	4,20	B	3,71	B	4,18	B	4,07	B
Peserta Didik 25	4,30	SB	4,57	SB	5,00	SB	4,64	SB
Peserta Didik 26	4,50	SB	4,57	SB	4,82	SB	4,64	SB
Peserta Didik 27	3,80	B	4,00	B	4,00	B	3,93	B
Peserta Didik 28	4,60	SB	4,57	SB	4,00	B	4,36	SB
Peserta Didik 29	4,60	SB	4,57	SB	4,73	SB	4,64	SB
Peserta Didik 30	4,60	SB	4,43	SB	4,73	SB	4,61	SB
Jumlah	128,7	SB	127,6	SB	132,4	SB	129,8	SB
Rerata	4,29		4,25		4,41		4,33	

Untuk lebih jelasnya mengenai distribusi frekuensi data pada masing masing aspek dan secara keseluruhan kedalam bentuk persen dari data hasil uji coba kelompok besar yang telah dirangkum di atas, dapat dilihat pada tabel 40-43 berikut.

Tabel 40. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	15	50
Sangat Baik	15	50
Total	30	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 28)



### Kategori Penilaian

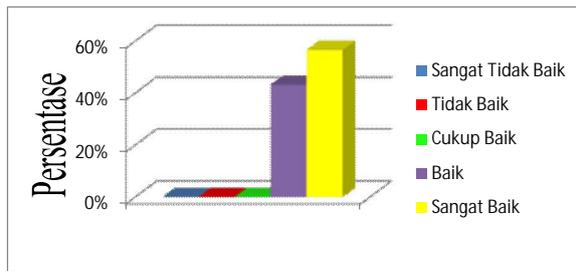
Gambar 28. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek isi materi.

Tabel 41. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	13	43,33
Sangat Baik	17	56,67
Total	30	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 29)



### Kategori Penilaian

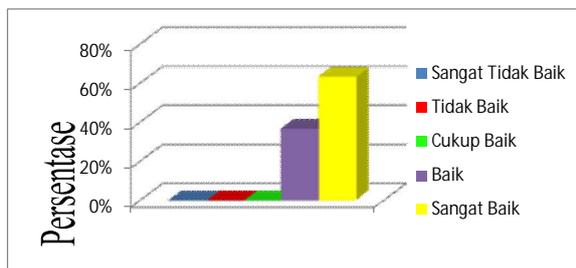
Gambar 29. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek pembelajaran.

Tabel 42. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	11	36,67
Sangat Baik	19	63,33
Total	30	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 30)



### Kategori Penilaian

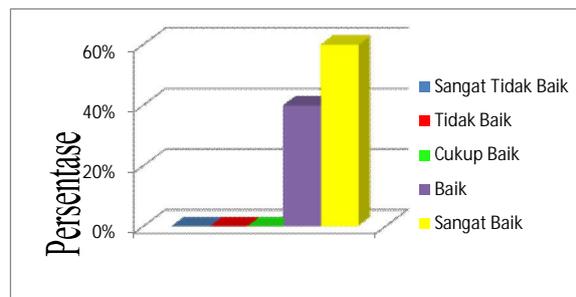
Gambar 30. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar  
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikutnya adalah penyebaran data pada aspek isi materi.

Tabel 43. Distribusi Frekuensi Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tidak Baik	0	0
Tidak Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Baik	12	40
Sangat Baik	18	60
Total	30	100

Untuk memperjelas dapat dilihat gambar berikut ini (gambar 31)



### Kategori Penilaian

Gambar 31. Diagram Batang Penilaian Keseluruhan Aspek Materi Permainan Bolabasket pada Uji Coba Kelompok Besar  
Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel dan diagram di atas menunjukkan secara lebih jelas bahwa hasil penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan berupa CD pembelajaran interaktif materi permainan bolabasket adalah termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,39 untuk aspek tampilan, 4,28 untuk aspek isi materi, 4,29 untuk aspek pembelajaran, dan secara keseluruhan aspek penilaian didapat rerata 4,32. Dari hasil penilaian responden diperoleh persentase 3,85% pada kategori “cukup baik”, 30,77% pada kategori “baik” dan 65,38% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian pada aspek tampilan, 3,85% pada kategori “cukup baik”,

30,77% pada kategori “baik” dan 65,38% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian aspek isi materi, 3,84% pada kategori “cukup baik”, 23,08% pada kategori “baik” dan 73,08% pada kategori “sangat baik” untuk penilaian aspek pembelajaran, sedangkan secara keseluruhan persentase yang diperoleh adalah 3,85% pada kategori “cukup baik”, 26,92% pada kategori “baik” dan 69,23% pada kategori “sangat baik” yang menunjukkan bahwa satu dari dua puluh enam responden menyatakan bahwa kualitas media yang dikembangkan termasuk dalam kategori cukup baik, tujuh menyatakan baik, dan delapan belas dari dua puluh enam responden menyatakan sangat baik.

Selain penilaian di atas, peserta didik atau responden uji coba kelompok besar juga memberikan masukan, saran, dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang relevan.

### C. Revisi Produk

#### 1. Data Analisis Kebutuhan

Permasalahan-permasalahan yang terjadi terutama pada proses pembelajaran di sekolah tidak akan teridentifikasi dengan sendirinya tanpa ada analisis atau pengamatan pada proses pembelajaran sebelumnya. Untuk itu, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara menganalisis proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan secara langsung di lapangan, wawancara dengan pihak terkait, dan melakukan studi pustaka.

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA/SMK/ MA terdiri dari teori dan praktik. Sesuai dengan kurikulum 2013 (K-13), mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan mendapat tambahan kuantitas waktu menjadi 3 JP (jam pelajaran) per minggu. Hal tersebut tentu menjadi kabar gembira bagi guru pendidikan jasmani sebagai pengampu mata pelajaran tersebut. Namun, dengan bertambahnya jam mengajar tentunya juga menambah tanggungjawab guru untuk dapat lebih memaksimalkan kualitas penyampaian materi. Jika diperhatikan, konsep yang diatur pada K-13 mengharuskan guru untuk menjadi mediator bagi peserta didiknya dalam setiap proses pembelajaran. Hal tersebut sama artinya dengan pernyataan bahwa setiap guru harus memiliki media dalam penyampaian pesan pembelajaran. Inilah yang menjadikan guru pendidikan jasmani sedikit kerepotan. Banyaknya kompetensi yang harus disampaikan serta terbatasnya kemampuan guru dalam mencari dan mengolah informasi menjadikan media pembelajaran tersebut tidak diindahkan.

Dari hasil pengamatan langsung dan hasil wawancara peneliti dengan beberapa pendidik yang mengampu mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan didapat informasi bahwa selama ini, pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah hanyalah sebatas pembelajaran gerak dimana peserta didik hanya diwajibkan untuk bergerak tanpa penekanan pada konsep gerak tersebut. Kebanyakan guru pendidikan jasmani juga hanya menggunakan media

seadanya tanpa memperhatikan sumber yang jelas dan keabsahan informasi tersebut. Untuk kelas teori, kebanyakan guru menggunakan buku pegangan yang dimiliki dan menyampaikannya secara lisan dengan media papan tulis dan sebagainya. Sedangkan untuk kelas praktik, sangat kecil kemungkinannya guru pendidikan jasmani menggunakan media tambahan selain alat-alat olahraga terkait. Bahkan ada beberapa kompetensi yang tidak disampaikan secara maksimal kepada peserta didik karena terbatasnya pengetahuan guru dan sulitnya mencari informasi mengenai kompetensi tersebut. Meskipun ada beberapa guru yang mencoba mencari bahan-bahan materi melalui internet, tetapi mencari informasi yang sesuai dengan apa yang diinginkan tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, apalagi ditambah dengan fakta bahwa tidak semua guru akrab dengan internet. Terkadang mereka meminta bantuan orang lain untuk mencarikan bahan di internet, hal tersebut tentunya sangat membebani mereka, selain karena harus berkorban biaya karena harus membayar akses internet yang digunakan mereka juga harus mencari orang yang dapat membantu mereka saat dibutuhkan. Masalah tersebut tidak bisa lagi dianggap sebagai masalah kecil dalam sebuah proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan dan data yang diperoleh, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas X SMA/ SMK/ MA khususnya materi permainan bolabasket. Besar harapan peneliti jika produk yang

dihasilkan dapat membantu proses pembelajaran, dan mengatasi permasalahan peserta didik maupun guru dalam pembelajaran.

## 2. Deskripsi Produk Awal

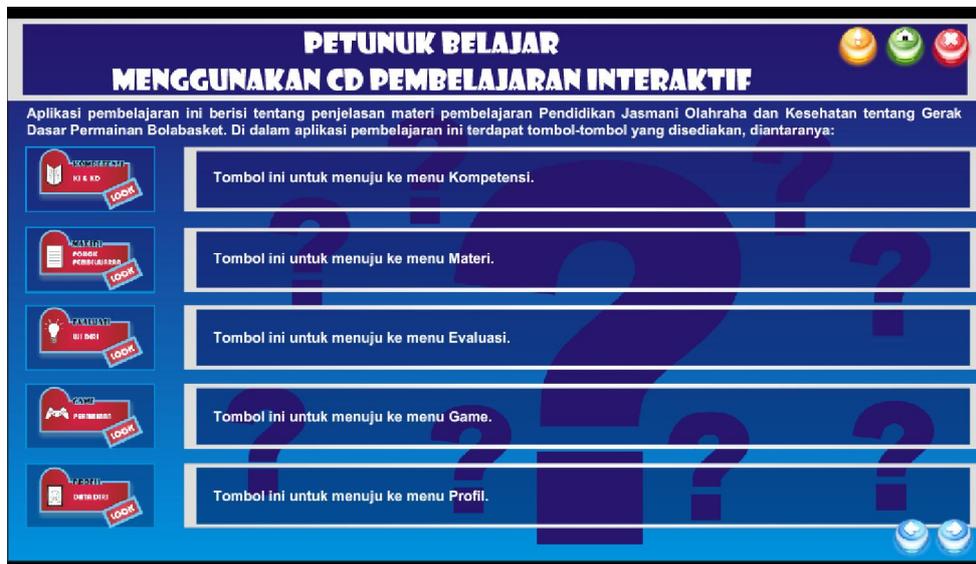
Setelah mata pelajaran dan materi yang akan dikembangkan di tentukan, kemudian dilanjutkan dengan proses mendesain produk yaitu dengan mengumpulkan sumber materi yang akan dimediakan, menyiapkan software pengolah media pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan media, serta mengambil isi materi yang sesuai dengan konsep materi yang akan dimediakan. Setelah melalui proses pengembangan desain dan pembuatan produk awal, maka dihasilkan produk awal berupa media CD pembelajaran interaktif materi permainan bolabasket untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket sebelum di validasi oleh ahli materi dan ahli media (gambar 32 & 40)



Gambar 32. Intro Produk Awal  
Sumber: Dokumen Pribadi



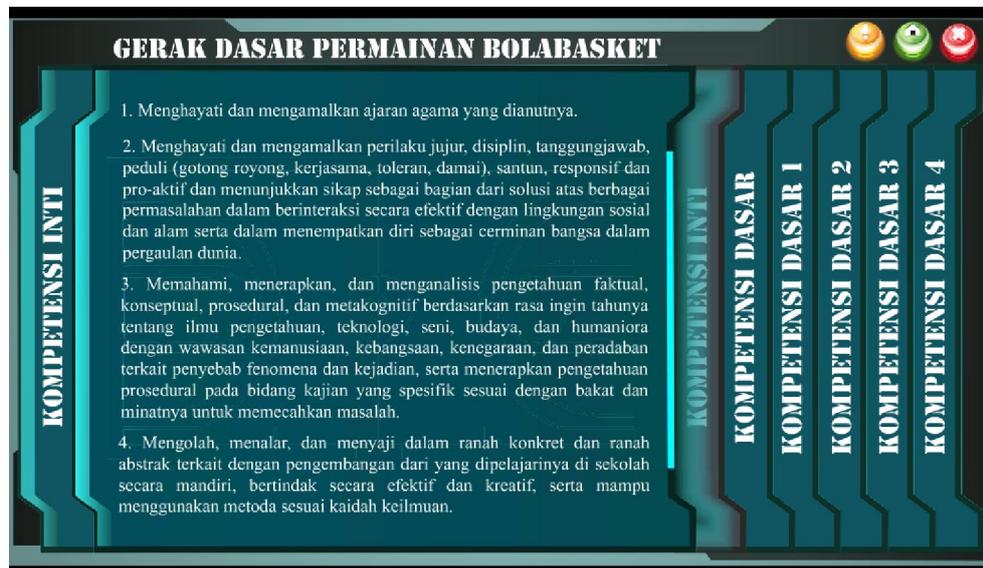
Gambar 33. Tampilan Menu Utama Produk Awal  
Sumber: Dokumen Pribadi



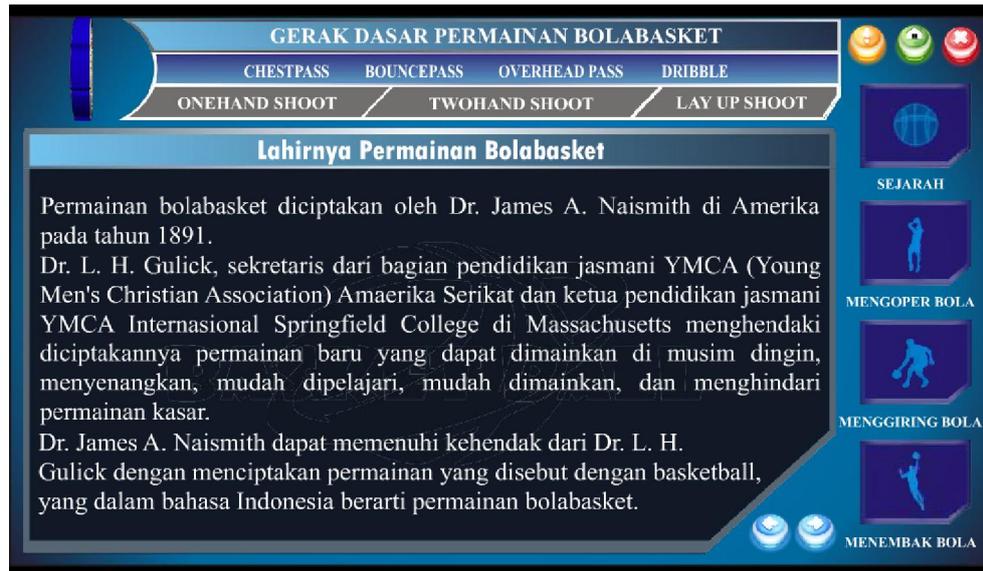
Gambar 34. Petunjuk Penggunaan Menu Produk Awal  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 35. Profil Produk Awal  
 Sumber: Dokumen Pribadi



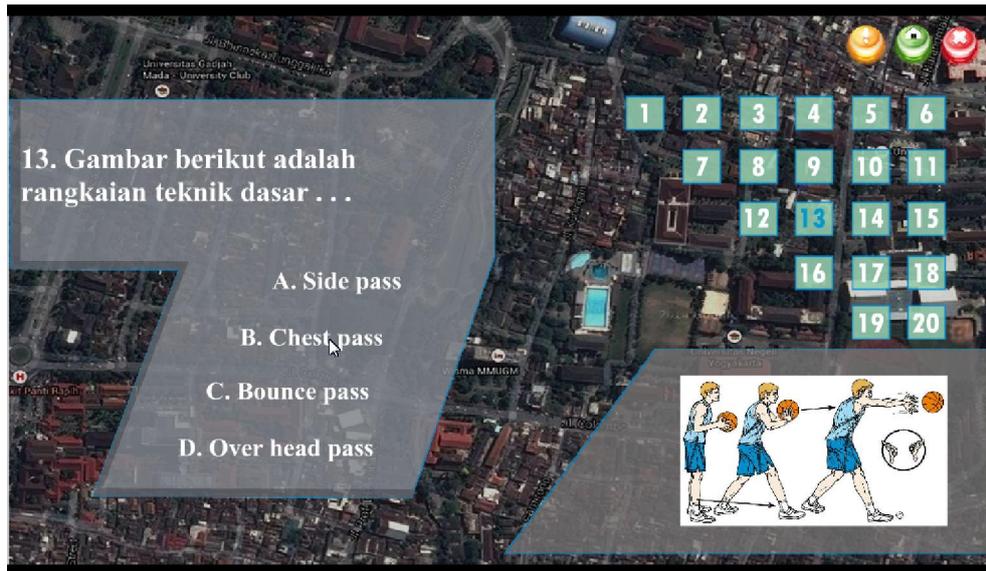
Gambar 36. Tampilan Menu Kompetensi Inti Produk Awal  
 Sumber: Dokumen Pribadi



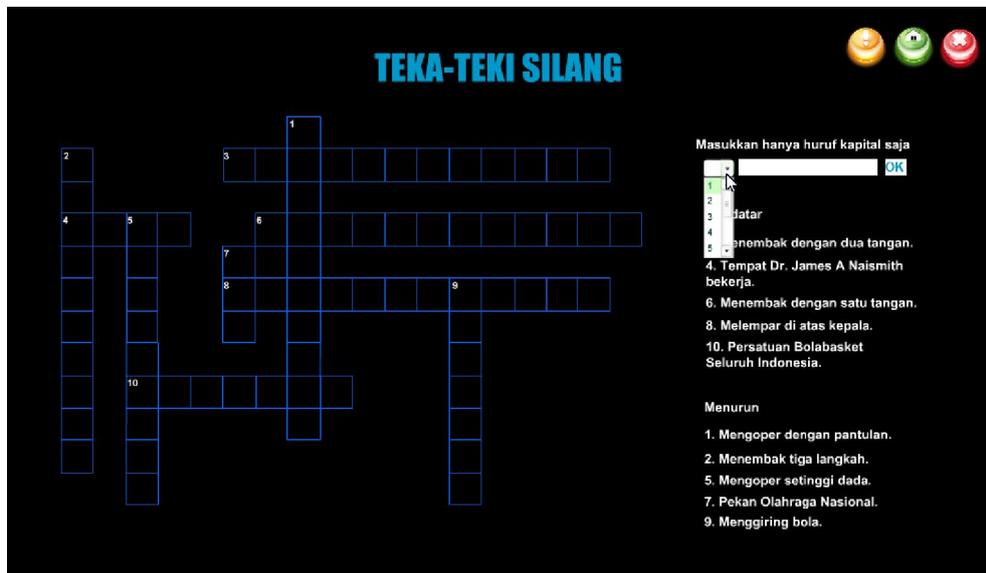
Gambar 37. Materi pada Menu Materi Produk Awal  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 38. Video pada Menu Materi Produk Awal  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 39. Evaluasi Produk Awal  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 40. Game (Teka Teki Silang) Produk Awal  
Sumber: Dokumen Pribadi

### 3. Revisi

#### a. Revisi Berdasarkan Ahli Materi

##### 1) Tahap I

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar pada saat validasi materi tahap I yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli materi di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli materi adalah sebagai berikut:

- a) Menurut ahli materi, interpretasi kompetensi dasar dirubah dari teknik dasar menjadi kombinasi permainan bola basket, dengan cara menambahkan materi dan kombinasi mengenai variasi dan kombinasi permainan bola basket. Selain itu, ahli materi juga menyarankan untuk mengubah materi dari gerak dasar permainan bola basket menjadi variasi dan kombinasi permainan bolabasket. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 41 berikut ini.



Sebelum



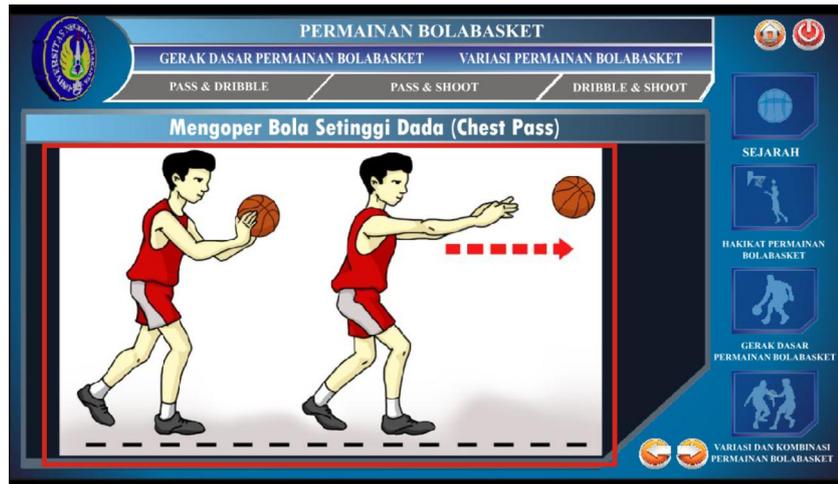
Setelah

Gambar 41. Perubahan Materi yang Disajikan  
 Sumber: Dokumen Pribadi

- b) Ahli materi menyarankan agar mencantumkan sumber materi, selain itu untuk gambar agar lebih baik untuk menambahkan tahapan gerakan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 42 berikut ini.



Sebelum



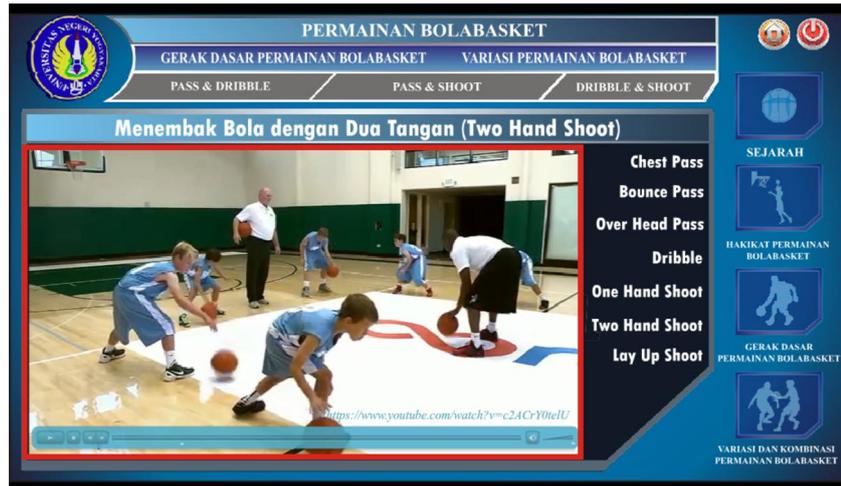
Sesudah

Gambar 42. Pemberian Tahapan Gerak  
Sumber: Dokumen Pribadi

## 2) Tahap II

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar pada saat validasi produk tahap II yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli materi, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk tahap II berdasarkan saran ahli materi adalah sebagai berikut:

- a) Ahli materi menyarankan untuk mengubah video dengan video yang lebih mencerminkan variasi dan kombinasi permainan bolabasket. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 43 berikut ini.



Sebelum



Setelah

Gambar 43. Penggantian Video yang Lebih Menuju ke Variasi dan Kombinasi Permainan Bolabasket  
Sumber: Dokumen Pribadi

- b) Ahli materi menyatakan bahwa materi di bagian hakikat permainan bolabasket masih kurang, dan menyarankan agar menambahkan materi terutama cara memainkan bola seperti mengoper, menggiring, maupun menembak. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 44 berikut ini.

**PERMAINAN BOLABASKET**

GERAK DASAR PERMAINAN BOLABASKET      VARIASI PERMAINAN BOLABASKET

PASS & DRIBBLE      PASS & SHOOT      DRIBBLE & SHOOT

---

**Hakikat Permainan Bolabasket**

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2014:27) menyatakan bahwa bolabasket ialah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh puteri maupun putera. Tiap regu terdiri dari 12 orang pemain putera atau puteri dan 5 orang yang dapat langsung turun kelapangan permainan untuk tiap regu. Tujuan permainan memasukkan bola ke dalam keranjang yang tingginya 3,5 m. Regu yang paling banyak dapat memasukkan bola ke dalam keranjang, regu itu menang.

Peraturan Resmi Bolabasket (2012: 1) menyatakan bola basket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan untuk mencetak angka.

SEJARAH

HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET

GERAK DASAR PERMAINAN BOLABASKET

VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

**PERMAINAN BOLABASKET**

GERAK DASAR PERMAINAN BOLABASKET      VARIASI PERMAINAN BOLABASKET

PASS & DRIBBLE      PASS & SHOOT      DRIBBLE & SHOOT

---

**Lapangan Permainan Bolabasket**

Peraturan Resmi Bolabasket (2012: 1) menyatakan bahwa Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Garis tengah akan dibuat sejajar dengan endline dari titik tengah kedua side line. Garis tengah akan diperpanjang 0,15m dari masing-masing side line. Garis tengah adalah bagian dari backcourt. Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan permainan dan mempunyai jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran. Jika bagian dalam lingkaran tengah diwarnai, warnanya harus sama dengan daerah bersyarat. Setengah lingkaran free-throw dibuat di lapangan permainan dengan jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis free-throw.

SEJARAH

HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET

GERAK DASAR PERMAINAN BOLABASKET

VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

**PERMAINAN BOLABASKET**

GERAK DASAR PERMAINAN BOLABASKET      VARIASI PERMAINAN BOLABASKET

PASS & DRIBBLE      PASS & SHOOT      DRIBBLE & SHOOT

---

**Lapangan Permainan Bolabasket**

Daerah bangku cadangan:      Bangku cadangan

Pusat meja

SEJARAH

HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET

GERAK DASAR PERMAINAN BOLABASKET

VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

Sebelum

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 CONTOH KOMBINASI 2 CONTOH KOMBINASI 3

**Hakikat Permainan Bolabasket**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 27) menyatakan bahwa bolabasket ialah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh putri maupun putra. Tiap regu terdiri dari 12 orang pemain putra atau putri dan 5 orang yang dapat langsung turun ke lapangan permainan untuk tiap regu. Tujuan permainan adalah memasukkan bola ke dalam keranjang yang tingginya 3,5 m. Regu yang paling banyak dapat memasukkan bola ke dalam keranjang lawan, regu itu menang.

Peraturan Resmi Bolabasket (2012: 1) menyatakan bolabasket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan untuk mencetak angka.

SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 CONTOH KOMBINASI 2 CONTOH KOMBINASI 3

**Cara Memainkan Bola dalam Permainan Bolabasket**

Peraturan Resmi Bolabasket (2012) menyatakan bahwa selama pertandingan, bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dapat dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau digiring ke segala arah, sesuai dengan batasan dalam peraturan. Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola (tanpa menggiring bola) serta dengan sengaja menendang atau menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergegangam.

SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 CONTOH KOMBINASI 2 CONTOH KOMBINASI 3

**Cara Memainkan Bola dalam Permainan Bolabasket**

Peraturan Resmi Bolabasket (2012) menyatakan bahwa bola masuk akan dihitung untuk tim yang menyerang ke keranjang lawan dimana bola telah masuk, dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Bola masuk dari free-throw dihitung satu (1) angka.
- 2) Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak dua angka dihitung dua (2) angka.
- 3) Bola masuk dari daerah tembakan untuk mencetak tiga angka dihitung tiga (3) angka.
- 4) Setelah bola menyentuh ring pada *free-throw* terakhir atau satu-satunya dan disentuh secara sah oleh pemain penyerang atau bertahan sebelum bola memasuki ke keranjang, bola masuk dihitung dua (2) angka.

SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 CONTOH KOMBINASI 2 CONTOH KOMBINASI 3

**Cara Memainkan Bola dalam Permainan Bolabasket**

Jon Oliver (2007) menyatakan bahwa bola bisa dibawa maju ke keranjang lawan dengan cara menggiring atau mengoper. Jika seseorang berhenti menggiring bola dan kemudian menggiring lagi maka dia melakukan pelanggaran *double dribble*. Atau jika telah menggiring kemudian berjalan lebih dari satu langkah sebelum mengoper atau menembak maka dia melakukan pelanggaran *traveling*. Penyerang memiliki batas waktu tertentu untuk membawa bola melewati garis tengah lapangan (selama 8 detik). Para pemain yang melakukan serangan tidak boleh di daerah terlarang lebih dari tiga detik, jika lebih maka melakukan pelanggaran *three second*. Hukuman dari pelanggaran ini adalah bola diberikan kepada tim lawan.

SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 CONTOH KOMBINASI 2 CONTOH KOMBINASI 3

**Cara Memainkan Bola dalam Permainan Bolabasket**

Jon Oliver (2007) menyatakan bahwa para pemain bertahan bisa menggunakan segala jenis pertahanan yang mereka inginkan (satu lawan satu, zona, kombinasi, tekanan, menjebak, dan sebagainya) dalam upaya merebut bola dari tim penyerang. Setiap tim boleh meminta *time out* selama pertandingan (waktu *time out* adalah satu menit). *Time out* bisa digunakan untuk mengatur permainan, beristirahat sejenak, berusaha membekukan seorang pemain yang melakukan tembakan bebas dalam pertandingan yang ketat, atau menghambat bertambahnya skor oleh lawan dengan menghentikan momentum mereka.

SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 CONTOH KOMBINASI 2 CONTOH KOMBINASI 3

**Lapangan Permainan Bolabasket**

Peraturan Resmi Bolabasket (2012: 1) menyatakan bahwa lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Garis tengah akan dibuat sejajar dengan *end line* dari titik tengah kedua *side line*. Garis tengah akan diperpanjang 0,15m dari masing-masing *side line*. Garis tengah adalah bagian dari *backcourt*. Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan permainan dan mempunyai jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran. Jika bagian dalam lingkaran tengah diwarnai, warnanya harus sama dengan daerah bersyarat. Setengah lingkaran *free-throw* dibuat di lapangan permainan dengan jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis *free-throw*.

SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 / CONTOH KOMBINASI 2 / CONTOH KOMBINASI 3

### Lapangan Permainan Bolabasket

The diagram illustrates a standard basketball court layout. It shows the three-point arc, the key (free-throw lane), the free-throw line, and the center circle. Dimensions are provided for various parts of the court, such as the length (28m), width (15m), and the radius of the three-point arc (6.75m). Key areas are labeled in Indonesian, including 'Daerah bangun cadangan' (substitution area) and 'Papan meja' (scoreboard).

SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 / CONTOH KOMBINASI 2 / CONTOH KOMBINASI 3

### Perlengkapan Permainan Bolabasket

Jon Oliver (2007) menyatakan bahwa para pemain harus mengenakan sepatu yang mendukung dan dilengkapi bantalan yang sesuai untuk gerakan-gerakan dinamis yang dibutuhkan dalam permainan. Pemain harus mengenakan pakaian olahraga yang tidak membatasi gerak yang telah diatur oleh liga atau asosiasi pendukung (celana pendek, kaos seragam, pelindung, kaos kaki, dan jika mengenakan aksesoris harus yang terbuat dari karet bukan yang terbuat dari logam.) yang sesuai untuk gerakan dan kegiatan pertandingan pada umumnya.

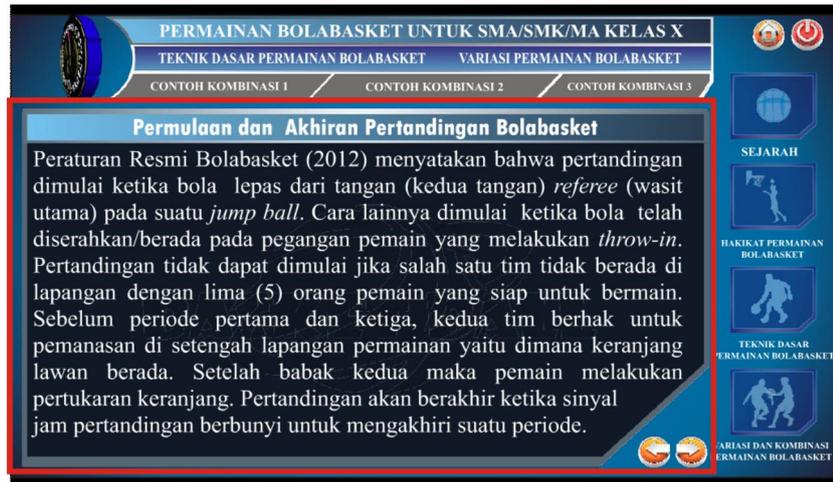
SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET

PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SMA/SMK/MA KELAS X  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET VARIASI PERMAINAN BOLABASKET  
 CONTOH KOMBINASI 1 / CONTOH KOMBINASI 2 / CONTOH KOMBINASI 3

### Waktu Pertandingan Bolabasket

Peraturan Resmi Bolabasket (2012) menyatakan bahwa Pertandingan akan terdiri dari empat (4) periode dengan masing-masing periode sepuluh (10) menit. Ada jeda permainan selama dua puluh (20) menit sebelum pertandingan dijadwalkan untuk dimulai. Ada juga jeda permainan selama dua (2) menit diantara periode pertama dan kedua (babak pertama), diantara periode ketiga dan keempat (babak kedua), dan sebelum tiap periode tambahan. Selain itu ada jeda permainan paruh waktu selama lima-belas (15) menit. Jika angkaimbang di akhir waktu permainan periode keempat, pertandingan akan dilanjutkan dengan periode tambahan selama lima (5) menit sebanyak yang dibutuhkan untuk mencari selisih angka.

SEJARAH  
 HAKIKAT PERMAINAN BOLABASKET  
 TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLABASKET  
 VARIASI DAN KOMBINASI PERMAINAN BOLABASKET



Setelah

Gambar 44. Penambahan Materi pada Hakikat Permainan Bolabasket  
Sumber: Dokumen Pribadi

### 3) Tahap III

Pada tahap validasi III oleh ahli materi, peneliti mendapat penilaian “sangat baik” dan produk yang ditampilkan dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

#### b. Revisi Berdasarkan Ahli Media

##### 1) Tahap I

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar dari ahli media pada saat validasi produk tahap I yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli media, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk tahap I berdasarkan saran ahli media adalah sebagai berikut:

a) Menurut ahli media tulisan “SELAMAT MEMPELAJARI” pada intro kurang menarik dan ukurannya juga terlalu kecil.

Dengan begitu peneliti memperbesar dan memberi gambar penunjang pada tulisan tersebut. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 45 berikut ini.



Sebelum



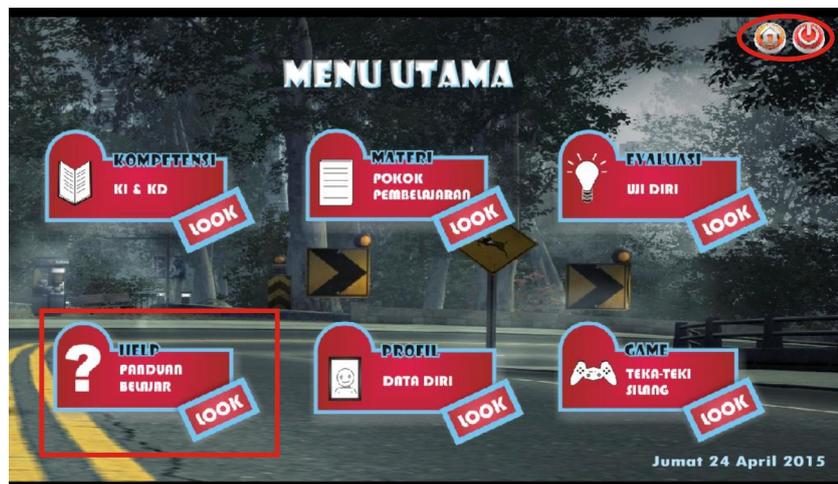
Setelah

Gambar 45. Memperbesar Tulisan dan Menambah Gambar Pendukung  
Sumber: Dokumen Pribadi

- b) Menurut ahli media, warna tombol next, exit, prev, dll agar dibuat lebih kontras dengan background. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 48 berikut ini.



Sebelum



Setelah

Gambar 46. Memperjelas Warna Tombol  
Sumber: Dokumen Pribadi

- c) Video yang disajikan lebih baik jika dilengkapi dengan button play yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik

sesuai dengan keinginan. Selain itu warna hitam yang berada pada background video sebaiknya dihilangkan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 47 berikut ini.



Sebelum



Setelah

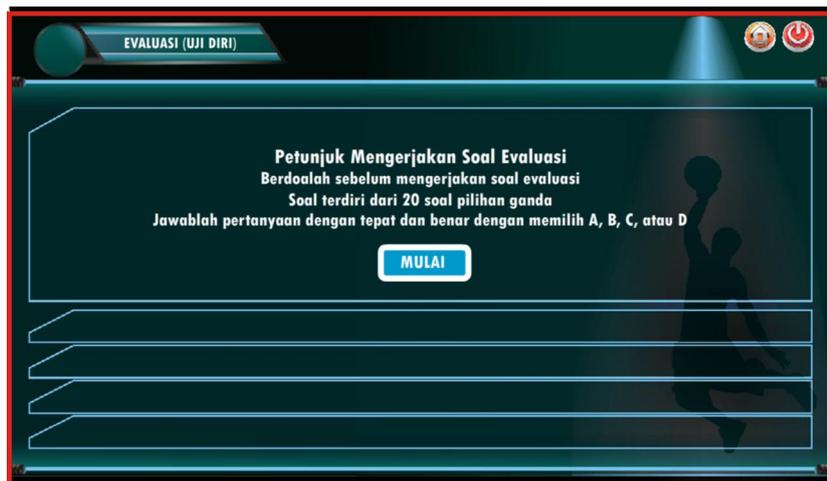
Gambar 47. Perbaikan Tampilan Video  
Sumber: Dokumen Pribadi

- d) Ahli media menyatakan bahwa background pada tampilan evaluasi tidak sesuai dengan tema, selain itu adanya penomoran

di bagian kanan malah membuat kesan semrawut dan membingungkan. Peneliti melakukan perubahan desain tampilan agar terlihat lebih sederhana. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 48 berikut ini.



Sebelum



Setelah

Gambar 48. Perubahan Background Tampilan Evaluasi  
Sumber: Dokumen Pribadi

- e) Ahli media menyampaikan masukan untuk mengganti foto pengembang yang tercantum dengan foto yang formal agar terlihat lebih resmi. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 49 berikut ini.



Sebelum



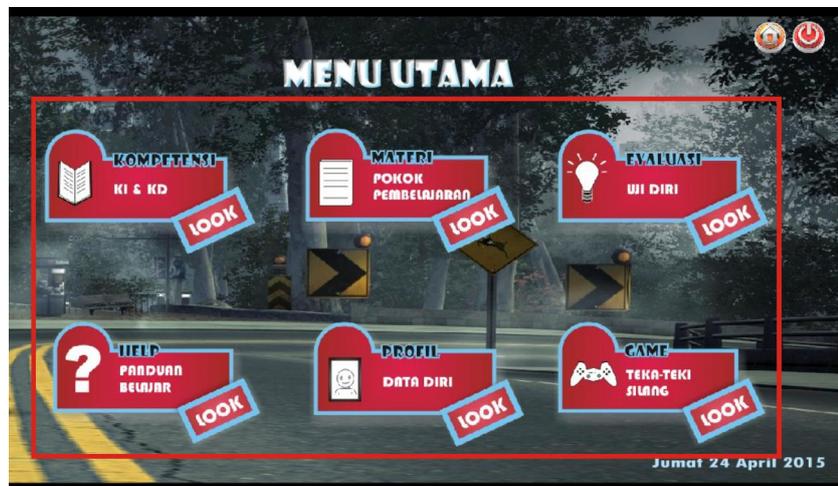
Setelah

Gambar 49. Perubahan Foto Profil menjadi Lebih Formal  
Sumber: Dokumen Pribadi

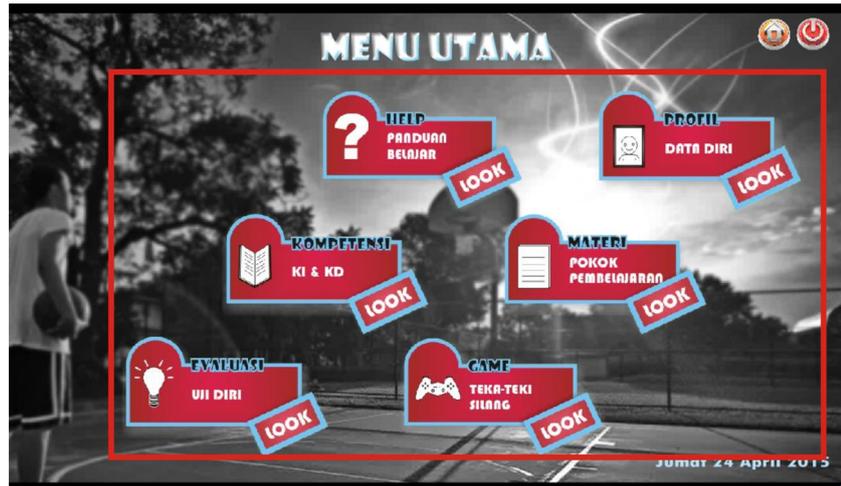
## 2) Tahap II

Berdasarkan saran, masukan, dan komentar pada saat validasi produk tahap II yang telah diuraikan dalam deskripsi data dari ahli media, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk tahap II berdasarkan saran ahli media adalah sebagai berikut:

- a) Agar terlihat lebih rapih dan jelas, ahli media menyarankan agar tombol pada menu utama diurutkan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 50 berikut ini.



Sebelum



Setelah

Gambar 50. Mengurutkan Tombol Menu  
Sumber: Dokumen Pribadi

- b) Ahli media menyampaikan masukan untuk menyesuaikan judul yang tercantum pada intro media dengan isi materi yang dimediakan. Selain itu, tingkat satuan pendidikan dan kelas pengguna media juga lebih baik dicantumkan. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 51 berikut ini.



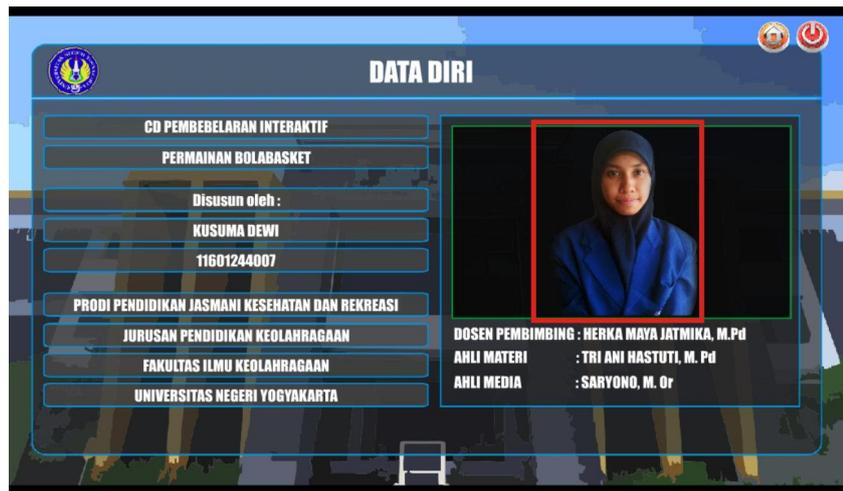
Sebelum



Setelah

Gambar 51. Penyesuaian Judul dan Pemberian Tingkat Satuan Pendidikan pada Intro  
 Sumber: Dokumen Pribadi

- c) Penambahan informasi mengenai profil dosen dibuat menjadi satu slide. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 52 berikut ini.



Sebelum



Setelah

Gambar 52. Penambahan Profil Dosen  
 Sumber: Dokumen Pribadi

### 3) Tahap III

Secara keseluruhan ahli media memberikan penilaian “sangat baik” dan menyatakan layak untuk diujicobakan tanpa melakukan revisi untuk kedua produk gambar tersebut pada validasi tahap III. Sehingga kedua produk segera digunakan untuk diujicobakan pada responden.

#### c. Revisi Menurut Hasil Uji Coba

Berdasarkan data uji coba satu lawan satu dapat diketahui bahwa hasil penilaian secara keseluruhan menunjukkan hasil sangat baik. Sehingga pada produk media berupa CD pembelajaran interaktif materi permainan bolabasket ini tidak dilakukan revisi.

#### D. Kajian Produk Akhir

Pada tahap awal pengembangan media ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa CD pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket bagi peserta didik SMA/SMK/MA kelas X. Dalam proses pengembangannya sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yaitu melalui berbagai perencanaan, produksi, dan evaluasi. Pembuatan produk tersebut dikembangkan dengan bantuan software Adobe Flash CS 4. Setelah produk awal dihasilkan, peneliti melakukan validasi materi dan media kepada ahli materi dan ahli media yang telah disetujui oleh pembimbing. Selain itu, produk juga diujicobakan melalui dua tahap yaitu uji coba satu lawan satu dan ujicoba kelompok besar.

Proses validasi kepada ahli materi menghasilkan data-data yang dapat digunakan sebagai acuan revisi produk awal. Validasi kepada ahli materi ini dilakukan melalui III tahap. Pada tahap I, ahli materi menemukan beberapa kesalahan dan kemudian memberikan saran, komentar, serta masukan yang dijadikan sebagai dasar revisi tahap I untuk kembali divalidasi pada tahap ke II. Pada tahap II ahli materi kembali memberikan beberapa saran, masukan, dan komentar mengenai kesalahan dan ketidaksesuaian pada produk yang dikembangkan kemudian dilakukan revisi untuk tahap selanjutnya. Pada validasi materi tahap III menghasilkan produk yang siap di ujicobakan dari segi materi. Selain memvalidasikan produk kepada ahli materi, peneliti juga melakukan validasi media kepada ahli media. Proses validasi dengan ahli

media ini melalui III tahap, yaitu tahap I dan II masih diperlukan revisi produk untuk tahap selanjutnya, dan pada tahap validasi III dihasilkan produk yang siap dari segi media. Setelah melakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media didapatkan produk yang layak dan siap untuk diujicobakan. Kemudian peneliti segera melakukan uji coba, uji coba tersebut dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok besar. Data yang didapat dari uji coba satu lawan satu kemudian dijadikan dasar pembenahan produk, kemudian produk siap untuk diujicobakan pada kelompok besar. Dalam uji coba kelompok besar didapat pula data penilaian dari peserta didik yang dijadikan dasar untuk melakukan revisi akhir produk. Setelah revisi akhir didapat produk akhir berupa CD pembelajaran interaktif materi permainan bolabasket yang siap dipergunakan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA/SMK/MA kelas X.

Kualitas media yang dikembangkan ini masuk dalam kriteria sangat baik secara keseluruhan aspek. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil analisis penilaian “sangat baik” oleh ahli materi, “sangat baik” oleh ahli media, serta “sangat baik” oleh peserta didik yang dijadikan sebagai responden pada proses uji coba. Selain itu, hal tersebut juga dapat diketahui melalui komentar dan saran yang diberikan oleh peserta didik yaitu peserta didik merasa lebih tertarik dan memahami materi yang dijelaskan dengan bantuan media tersebut. Bahkan ada beberapa peserta didik yang menjadi sangat tertarik dan ingin mengetahui lebih dalam mengenai materi yang dimediasi setelah melihat, mempelajari, dan mencoba materi tersebut

dengan bantuan CD pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

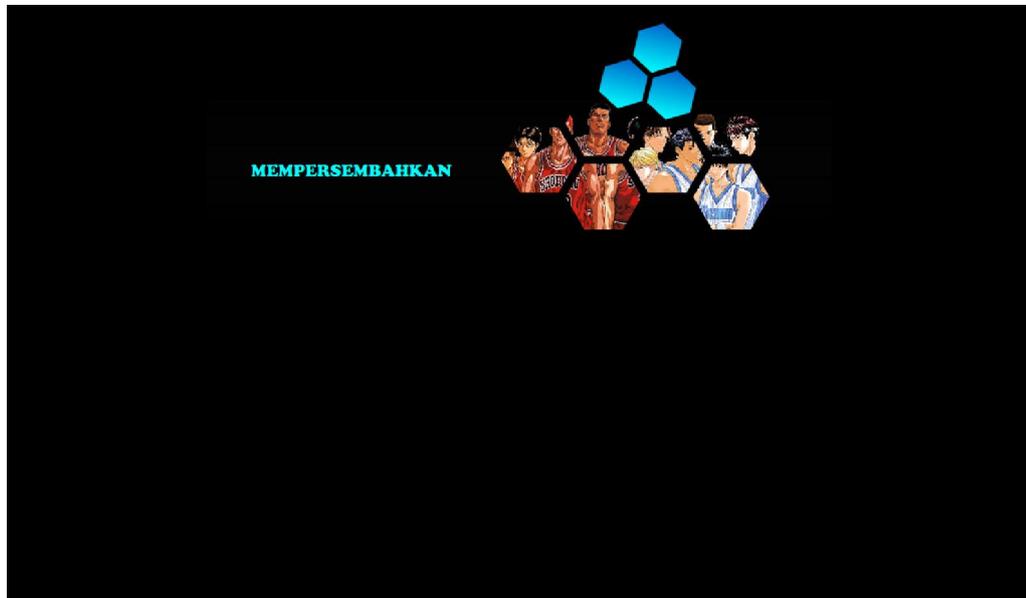
Ada beberapa hal yang menurut peserta didik menjadi kelebihan dari produk tersebut. Diantaranya adalah CD pembelajaran interaktif yang menampilkan video dari materi yang diajarkan sangat membantu peserta didik dalam menganalisis tiap-tiap gerakan, sehingga untuk mempelajari gerakan tersebut peserta didik tidak lagi hanya mengingat dan membayangkan contoh gerakan yang tadi ditampilkan oleh guru atau peserta didik lain melainkan mereka cukup melihat pada tampilan video yang ada kemudian menganalisisnya dan mempraktikannya. Selain itu, media tersebut juga dinilai sangat mudah untuk penggunaannya. Pemilihan materi yang dimediakan juga sangat menarik peserta didik untuk mempelajarinya lebih. Kelebihan lain yang diketahui dari hasil penelitian bahwa produk yang dikembangkan berkualitas sangat baik.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, menurut peneliti, produk yang di kembangkan ini masih memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya adalah video yang ditampilkan belum maksimal dan belum fokus pada poin-poin utama dari masing-masing gerakan, peneliti belum menyebutkan pokok-pokok inti gerakan, dengan lebih memberikan penekanan poin pada masing-masing tahapan gerak peserta didik akan dapat bergerak lebih fokus.

Dengan adanya beberapa kelemahan-kelemahan tersebut, perbaikan dan upaya pengembangan-pengembangan selanjutnya dapat dilakukan.

Kenyataan tersebut semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakan pembenahan lebih lanjut.

Berikut peneliti tampilkan gambar produk akhir dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.



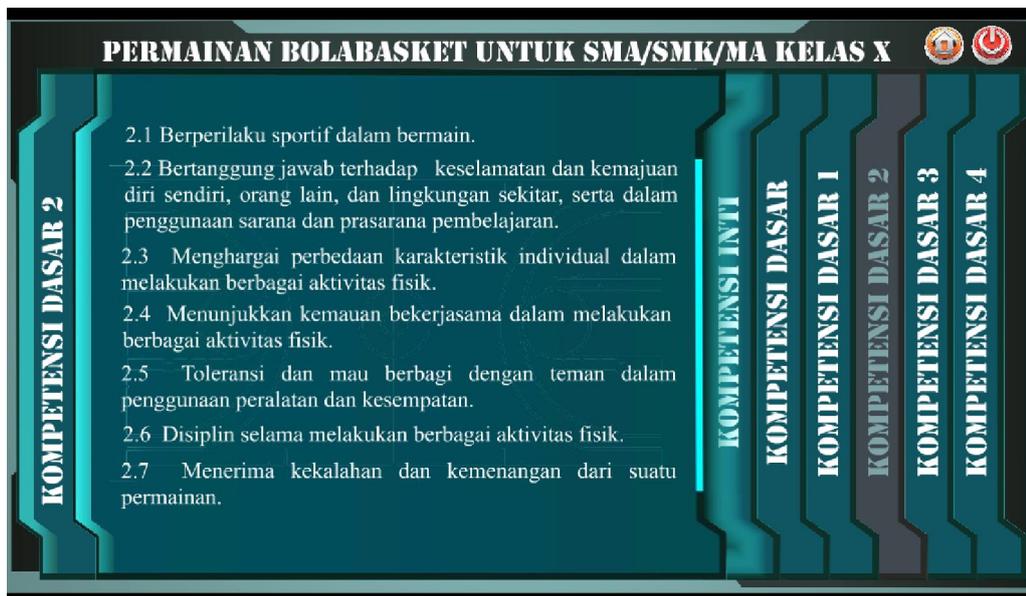
Gambar 53. Tampilan Intro Produk Akhir  
Sumber: Dokumen Pribadi



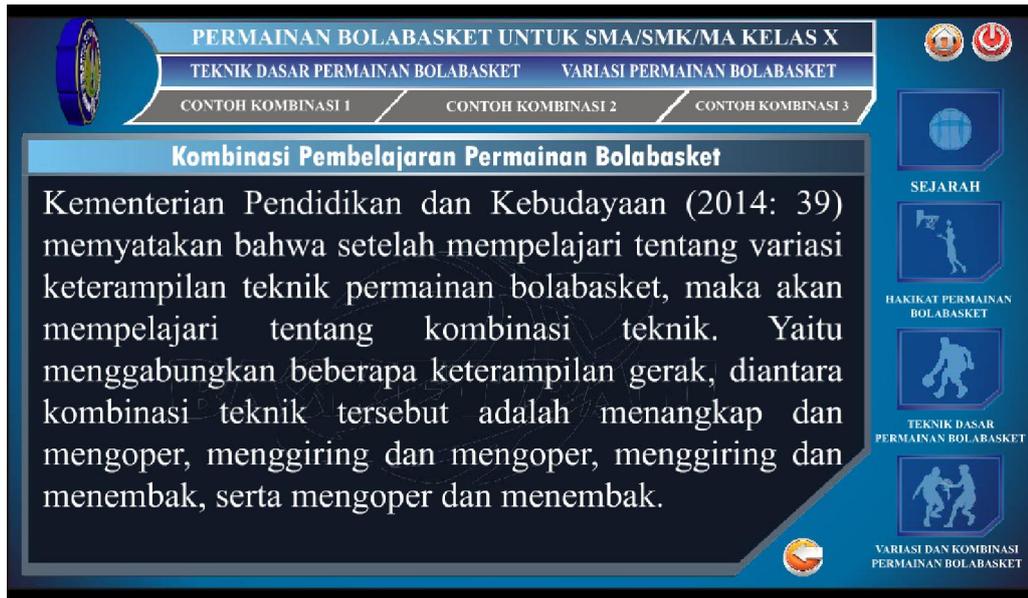
Gambar 54. Tampilan Menu Utama Produk Akhir  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 55. Tampilan Profil Pengembang Produk Akhir  
 Sumber: Dokumen Pribadi



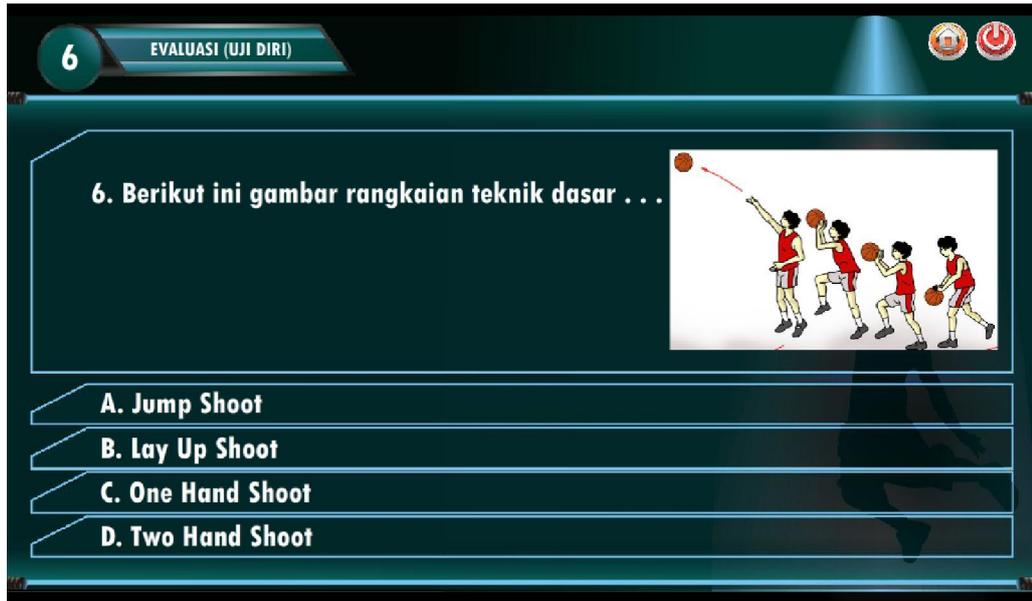
Gambar 56. Tampilan Kompetensi Produk akhir  
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 57. Tampilan Kompetensi Produk akhir  
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 58. Tampilan Video Produk Akhir  
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 59. Tampilan Evaluasi Produk Akhir  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 60. Tampilan Teka Teki Silang Produk Akhir  
Sumber: Dokumen Pribadi

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dihasilkan produk media berupa CD pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi permainan bolabasket SMA kelas X SMA/ SMK/ MA yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kualitas penilaian dari media berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk pada kategori sangat baik.

### B. Implikasi

Produk berupa CD pembelajaran interaktif yang dikembangkan, setelah dilaksanakannya penelitian ini memiliki beberapa implikasi positif dari peserta didik, antara lain sebagai berikut:

1. Dengan disajikan media ini peserta didik lebih berkonsentrasi dalam memperhatikan materi yang ingin disampaikan oleh guru.
2. Peserta didik lebih mudah menyerap materi yang ingin disampaikan oleh guru.
3. Media ini dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri.

### C. Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa CD pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut:

1. Video yang disajikan dalam media ini tidak diproduksi sendiri oleh peneliti melainkan mengunduh melalui internet, akan tetapi dalam penyajiannya dicantumkan alamat web dari video itu di unduh.
2. Pada bagian game berupa teka-teki silang, cara menjalankannya adalah dengan mengisi jawaban pada kotak yang telah tersedia setelah memilih nomor yang akan dijawab dan tidak bisa mengisi langsung di kotak hasil jawaban.

#### D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, didapat saran sebagai berikut:

1. Media ini sebaiknya dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMA/ SMK/ MA agar proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik termotivasi untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai materi yang disampaikan.
2. Produk media ini sebaiknya disosialisasikan melalui seminar-seminar atau kegiatan sejenis agar dapat dimanfaatkan terutama oleh guru penjas yang masih kesulitan mencari media pembelajaran mengenai permainan bolabasket.
3. Masih diperlukan perhatian dan upaya pengembangan-pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif Rohman. (2009). Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Laksbang Mediatama.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2002). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- BSNP. (2013). Silabus Pendidikan Jasmani Kurikulum 2013 tingkat SMA/ SMK/ MA Kelas X. Jakarta. Depdiknas.
- Candra Gamayanti. (2009). “Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Untuk Mahasiswa PJKR (Materi Pola Hidup Sehat dan Dampak Pola Hidup Tidak Sehat”. Laporan Penelitian. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Herry Widayastono. (2014). Pengembangan Kurikulum Di Era Otonomi Daerah. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jon Oliver. (2007). Dasar-Dasar Bola Basket. Bandung: Pakar Raya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas X SMA/ SMK/ MA. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas X SMA/ SMK/ MA. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Republik Indonesia. Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Kurikulum 2013. Jakarta.
- Machfud Irsyada. (2000). Bola Basket. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- MADCOMS. (2009). Adobe Flash CS4 Profesional. Yogyakarta: Andi.
- Muchlas Samani. (2014). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munir. (2013). Multimedia. Bandung: Alfabeta.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA”. Tesis. Program Pasca Sarjana UNY.
- Nuril Ahmadi. (2007). Permainan Bola Basket. Surakarta: Era Intermedia.
- PERBASI. (2012). Buku PERBASI (Terjemahan Official Basketball Rules FIBA 2012). Jakarta : Pengurus Besar Persatuan Bola basket Seluruh Indonesia.
- Ricard E. Mayer. (2009). Multimedia Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ridwan Abdullah Sani. (2014). Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA.

# LAMPIRAN

# LAMPIRAN 1

Surat-Surat Keterangan Observasi



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMA NEGERI 1 LENDAH**

Alamat: Jatirejo, Lendah, Kulon Progo, Telp. (0274) 7102507

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 070/457

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Lendah menerangkan bahwa:

Nama : Kusuma Dewi  
NIM : 11601244007  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

benar-benar telah melaksanakan observasi tentang pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Permainan Bola Besar yaitu Bolabasket. Fokus observasi adalah Kurikulum 2013, media pembelajaran, dan antusias peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lendah, 20 Oktober 2014

Kepala Sekolah



**(Drs. Marsudi Raharjo)**

NIP. 19561210 198303 1 011



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
DINAS PENDIDIKAN  
SMA NEGERI 1 GALUR  
Jalan Pendekan, Tirtorahayu, Galur, Kulon Progo, Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Nomor: 070 / 293

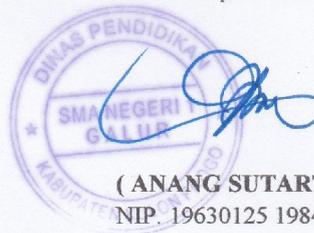
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Galur menerangkan bahwa:

Nama : Kusuma Dewi  
NIM : 11601244007  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

benar-benar telah melaksanakan observasi tentang pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Permainan Bola Besar yaitu Bolabasket. Fokus observasi adalah Kurikulum 2013, media pembelajaran, dan antusias peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Galur, 20 Oktober 2014  
Kepala Sekolah



( ANANG SUTARTA, S.Pd, M.Si )  
NIP. 19630125 198412 1 002

F/4.2.3/KTU/14/01

04 April 2011

SMA NEGERI 2 WATES



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA  
**SMA NEGERI 2 WATES**

Jalan. KH. Wahid Hasyim, Bendungan, Wates, Kulon Progo 55651 Telepon/Faximile. (0274) 773055  
e-mail : [smadawates@yahoo.co.id](mailto:smadawates@yahoo.co.id) website : [www.smadawates.sch.id](http://www.smadawates.sch.id)

14 Oktober 2014

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 070/591**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Wates Kulon Progo menerangkan bahwa :

N a m a : KUSUMA DEWI  
N I M : 11601244007  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan Observasi pada tanggal 13 Oktober 2014 di SMA Negeri 2 Wates Kulon progo.

Demikian surat keterangan ini kami berikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah

Drs. H. MUDJIJONO, M.M.  
NIP. 19550710 197803 1 007

## LAMPIRAN 2

Surat-Surat Ijin Penelitian



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

Lamp : 1 bendel Proposal penelitian  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

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

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

Nama Mahasiswa : Kusuma Dewi .....  
Nomor Mahasiswa : 11601244007 .....  
Program Studi : PJKR .....  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Melalui CD .....  
Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan  
Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Pelaksanaan pengambilan data :

Bulan : April ..... s/d Mei .....  
Tempat / objek : SMK Ma'arif 1 Temon .....

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

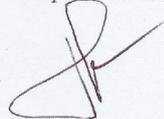
Yogyakarta, .....

Yang mengajukan,

  
Kusuma Dewi .....  
NIM. 11601244007

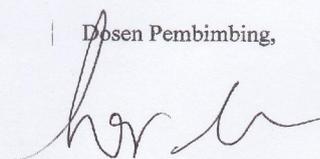
Mengetahui :

Kaprodi PJKR,



Drs. Amat Komari, M.Si.  
NIP. 19620422 199001 1 001

Dosen Pembimbing,



Herka Maya Jatmika, M.Pd  
NIP. 19820101 200501 1 001



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

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 258/UN.34.16/PP/2015  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

31 Maret 2015

Yth. : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda. Provinsi DIY  
Jl. Malioboro, Yogyakarta

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

Nama : Kusuma Dewi  
NIM : 11601244007  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s.d Mei 2015  
Tempat/obyek : SMK Ma'arif I Temon  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Gerak Dasar Permainan Bola Basket

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

Dekan,



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

Tembusan :  
1. Kepala Sekolah SMK Ma'arif I Temon  
2. Kaprodi. PJKR  
3. Pembimbing TAS  
4. Mahasiswa ybs.

F/4.2.3/KTU/01.2

03 Agustus 2011



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

**SMK MA'ARIF 1 TEMON**

Alamat : Temon Wetan, Temon, Kulon Progo 55654 Yogyakarta Telp. (0274 ) 6472568  
e-mail : maarifsatu.temon@yahoo.com

## SURAT KETERANGAN

Nomor : 857/Mrf/Tm.C/V/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMK Ma'arif 1 Temon, Kabupaten Kulon Progo .

Nama : Dra. KASMINAH.  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit kerja : SMK Ma'arif I Temon

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : KUSUMA DEWI  
No. Mahasiswa : 11601244007  
Program Studi : S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Universitas Negeri yogyakarta  
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Permainan Bolabasket untuk kelas X SMA/SMK/MA

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian tersebut mulai tanggal 22 s.d 23 April 2015 di SMK Ma'arif 1 Temon .

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Temon , 13 Mei 2015

Kepala Sekolah



Dra. KASMINAH

NIP.

## LAMPIRAN 3

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

## KOMPETENSI INTI, KOMPETENSI DASAR, DAN INDIKATOR

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator berdasarkan Kurikulum 2013 (K-13) untuk kelas X Sekolah Menengah (SMA/ SMK/ MA) adalah sebagai berikut:

### KOMPETENSI INTI

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

## KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KI	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai.	1.1.1 Berdoa sebelum memulai pelajaran 1.1.2 Berdoa untuk mengakhiri pelajaran
2.	2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam penggunaan peralatan dan kesempatan.	2.5.1 Saling membantu dan memberi kesempatan kepada teman untuk menggunakan peralatan yang tersedia
3.	3.1 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.	3.1.1 Menjelaskan konsep gerak variasi dari teknik dasar operan (passing) dalam permainan bolabasket dengan benar 3.1.2 Menjelaskan konsep gerak variasi dari teknik dasar tembakan (shooting) dalam permainan bolabasket dengan benar
4.	4.1 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik.	4.1.1 Melakukan rangkaian gerak gerak variasi dari teknik dasar operan (passing) dalam permainan bolabasket dengan benar 4.1.2 Melakukan rangkaian gerak variasi dari teknik dasar tembakan (shooting) dalam permainan bolabasket dengan benar 4.1.3 Melakukan kombinasi gerak passing dan shooting dalam permainan bolabasket bersama kelompok belajarnya dengan benar

## LAMPIRAN 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Ma'arif 1 Temon  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Kelas/Semester : X/ Dua  
 Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
 Alokasi Waktu : 1 pertemuan (3JP)

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai.	1.1.1 Berdoa sebelum memulai pelajaran 1.1.2 Berdoa untuk mengakhiri pelajaran
2.	2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam penggunaan peralatan dan kesempatan.	2.5.1 Saling membantu dan memberi kesempatan kepada teman untuk menggunakan peralatan yang tersedia
3.	3.1 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.	3.1.1 Menjelaskan konsep gerak variasi dari teknik dasar operan (passing) dalam permainan bolabasket dengan benar

		3.1.2 Menjelaskan konsep gerak variasi dari teknik dasar tembakan (shooting) dalam permainan bolabasket dengan benar
4.	4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik.	4.1.1 Melakukan rangkaian gerak gerak variasi dari teknik dasar operan (passing) dalam permainan bolabasket dengan benar 4.1.2 Melakukan rangkaian gerak variasi dari teknik dasar tembakan (shooting) dalam permainan bolabasket dengan benar 4.1.3 Melakukan kombinasi gerak passing dan shooting dalam permainan bolabasket bersama kelompok belajarnya dengan benar

#### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat:

- 1.1.1 terbiasa melakukan doa sebelum memulai pelajaran
- 1.1.2 terbiasa melakukan doa untuk mengakhiri pelajaran
- 2.5.1 menunjukkan perilaku toleransi dalam pembelajaran
- 3.1.1 menjelaskan konsep gerak variasi dari teknik dasar operan (passing) dalam permainan bolabasket dengan benar
- 3.1.2 menjelaskan konsep gerak variasi dari teknik dasar tembakan (shooting) dalam permainan bolabasket dengan benar
- 4.1.1 melakukan rangkaian gerak variasi dari teknik dasar operan (passing) dalam permainan bolabasket dengan benar
- 4.1.2 melakukan rangkaian gerak variasi dari teknik dasar tembakan (shooting) dalam permainan bolabasket dengan benar
- 4.1.3 melakukan kombinasi gerakan passing dan shooting dalam permainan bolabasket bersama kelompok belajarnya dengan benar.

#### D. Materi Pembelajaran

Melakukan Variasi dan Kombinasi Passing dan shooting permainan bola besar bolabasket.

#### E. Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan saintifik
- 2. Pembelajaran Kooperatif (tipe TGT)

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media

- a. CD pembelajaran interaktif

2. Alat dan Bahan

- a. Lapangan basket  
b. Bolabasket 5 buah  
c. Peluit 1 buah

3. Sumber Pembelajaran

Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK/MA kelas X

Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK/MA kelas X

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

- 1) Menyiapkan peserta didik di dalam kelas.
- 2) Guru memimpin berdoa untuk kelancaran dalam pembelajaran dan kebermanfaatannya.
- 3) Mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan mereka secara umum.
- 4) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 5) Memotivasi peserta didik dengan menjelaskan manfaat melakukan permainan bolabasket bagi kesehatan dan kebugaran tubuh.
- 6) Melakukan apersepsi dengan membahas mengenai apa itu permainan bolabasket.

2. Inti (110 menit)

1) Mengamati

- a. Peserta didik membagi diri menjadi 4 anak satu kelompok (putra/putri sendiri)
- b. Bersama kelompoknya peserta didik menjalankan CD pembelajaran interaktif yang telah disediakan dan mengidentifikasi 10 gerakan teknik dasar yang ditunjukkan dalam CD. Dituangkan dalam lembar observasi selama 20 menit:

No	Nama Gerakan	Deskripsi Gerakan
1		
2		
3		
4		
5		

- c. Peserta didik memperhatikan peraturan keselamatan dari guru mengenai keselamatan selama pembelajaran.

- 2) Menanya
  - a. Peserta didik bersama dengan pasangan dan guru melakukan tanya jawab mengenai apa yang telah diidentifikasi.
  - b. Guru memfokuskan pembelajaran kepada gerakan passing dan shooting.
- 3) Mencoba/mengumpulkan data (informasi)
  - a. Masing-masing kelompok melakukan pemanasan sesuai dengan kebutuhannya.
  - b. Masing-masing anak mencoba gerakan passing dan shooting secara berkelompok.
- 4) Mengasosiasi/menganalisis data(informasi)
  - a. Peserta didik menemukan kesalah gerakan yang sering dilakukan.
  - b. Peserta didik menemukan cara menendang melakukan passing dan shooting yang baik dan benar.
  - c. Peserta didik bersama pasangannya menemukan konsep rangkaian gerak variasi pada teknik dasar passing dan shooting yang benar.

Fokus yang diamati	Kesalahan yang sering terjadi	Perbaikan
Passing (Chest Pass / Bounce Pass / Overhead Pass)		
Shooting (One Hand Shoot / Two Hand Shoot / Lay Up Shoot)		
Kesimpulan		

- 5) Mengkomunikasikan
    - a. Peserta didik dikumpulkan, dan guru menunjuk beberapa kelompok untuk melakukan presentasi pengamatan.
    - b. Peserta didik menyimpulkan dan mengidentifikasi gerakan yang telah di pelajari
    - c. Peserta didik menunjukkan sikap respek pada orang lain dengan mendengarkan secara seksama pendapat yang disampaikan.
    - d. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan kombinasi gerakan passing dan shooting yang benar dengan dipimpin oleh guru.
3. Penutup (15 menit)
- 1) Peserta didik dikumpulkan dan guru menyampaikan kelompok terbaik. Dalam kegiatan ini guru membawa peserta didik untuk menerapkan sikap mau bekerjasama.
  - 2) Melakukan pelepasan otot dengan berpasangan. Kemudian bermain temanku pintar, yaitu satu anak duduk selonjor di depan menghadap teman yang lain untuk menebak kata dan yang lain duduk selonjor berhadapan dan hanya boleh bicara “YA” “TIDAK” dan “BISA JADI”.

- 3) Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi.
- 4) Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
- 5) Peserta didik menerima tugas mengenai permainan bola kecil.
- 6) Peserta didik bersama guru berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.
- 7) Peserta didik merapikan kembali alat-alat yang telah digunakan.



Yogyakarta, 27 April 2015

Guru Mata Pelajaran



( Kusuma Dewi )

## LAMPIRAN 5

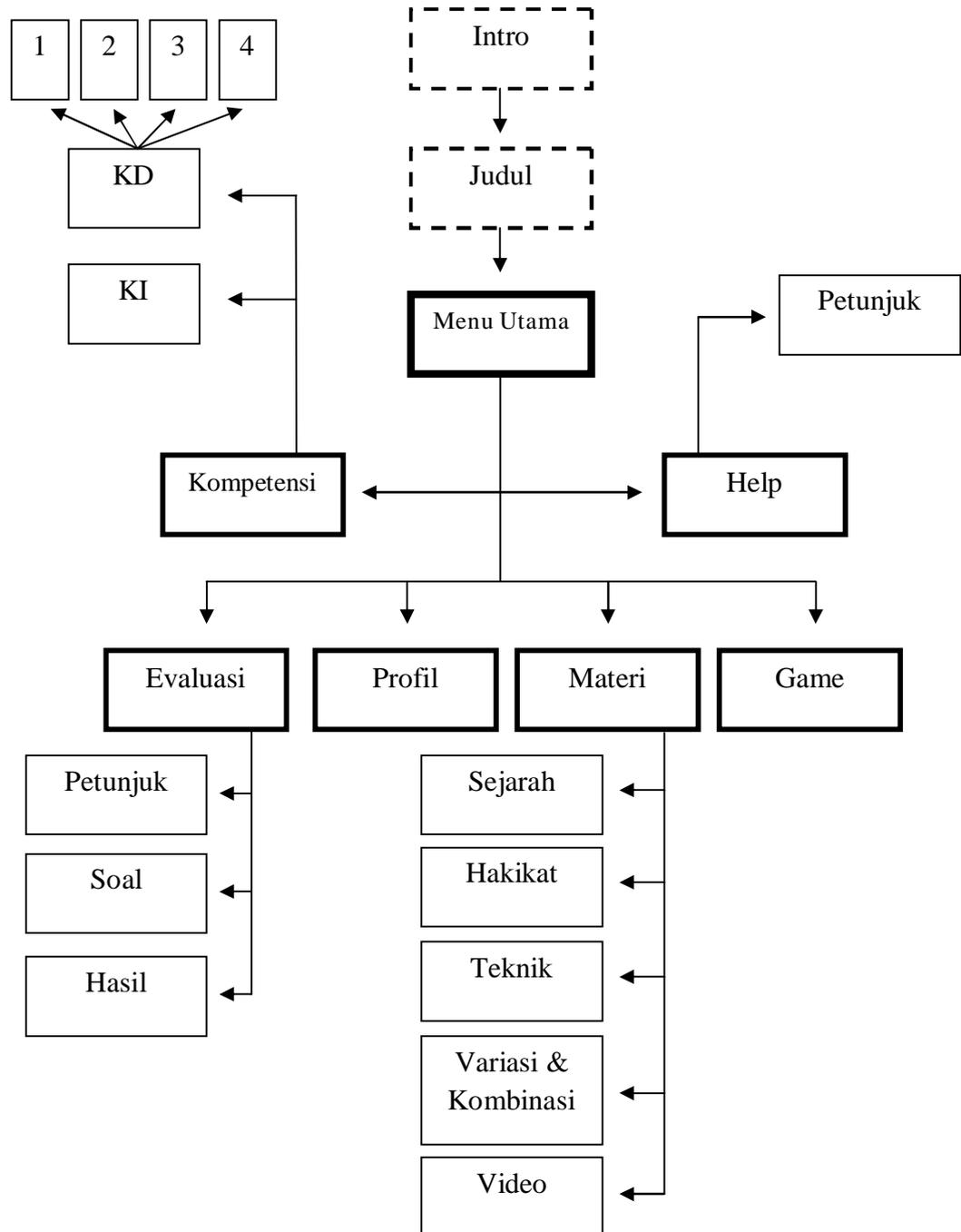
Flowchart



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

## FLOWCHART

### CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN BOLABASKET KELAS X



## LAMPIRAN 6

Data Validasi Ahli Materi:

- a. Surat Permohonan Validasi Media
- b. Lembar Kuisisioner untuk Ahli Materi



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

Hal : Permohonan Pemberian *Expert Judgement*  
Lamp : 1 bendel proposal penelitian  
1 bendel kuisisioner  
1 keping *CD* pembelajaran interaktif

yth. Ibu Tri Ani Hastuti, M. Pd.  
Di tempat

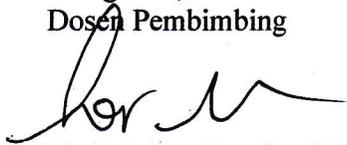
Dengan hormat,

Saya sampaikan bahwa untuk keperluan validasi produk penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, saya mohon Ibu berkenan memberikan *Expert Judgement* dalam hal materi dari produk *CD* pembelajaran interaktif bagi saya:

Nama : Kusuma Dewi  
NIM : 11601244007  
Jurusan : Pendidikan Olahraga (POR)  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Melalui *CD* Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Gerak Dasar Permainan Bolabasket”.

Demikian surat permohonan ini dibuat. Atas perhatian, bantuan, dan terkabulnya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Herka Maya Jatmika, M.Pd.  
NIP.19820101 200501 1 001

Penulis



Kusuma Dewi  
NIM. 11601244007

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Evaluator : Tri Ani Hastuti, M. Pd.

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu, sebagai ahli materi pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dengan materi Permainan Bolabasket terhadap CD Pembelajaran Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
  - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
  - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
  - 4 : baik/ tepat/ jelas
  - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

### A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi		✓			
3	Kejelasan petunjuk belajar			✓		
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi			✓		
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓			
6	Kemudahan memilih menu belajar			✓		
7	Kejelasan contoh			✓		
8	Pemberian evaluasi			✓		
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal			✓		
10	Kesesuaian soal dengan materi			✓		
11	Pemberian <i>game</i>			✓		
12	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi		✓			

### B. Aspek Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep				✓	
2	Kedalaman materi			✓		
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi			✓		
4	Kejelasan materi/ konsep			✓		
5	Aktualisasi materi			✓		
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			✓		
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi			✓		
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi			✓		
11	Kejelasan rumusan soal			✓		
12	Tingkat kesulitan soal			✓		

### C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

#### Petunjuk :

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

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Interpretasi KD	Teknik Dasar	Variasi & Kombinasi Teknik Dasar
2.	Materi	Kurang sesuai dg tingkat satuan pendidikan	Kedalaman materi
3.	Evaluasi	Kurang proporsional	Proporsional dg materi dg mencakup C2 <del>dan</del> C3 & C4.
4.	Aktualisasi Materi	Belum tertulis	Dicantumkan sumber nya
5.	Gambar	Belum sesuai	Disesuaikan dg tahap pembelajaran.

### A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan					✓
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6	Kemudahan memilih menu belajar					✓
7	Kejelasan contoh				✓	
8	Pemberian evaluasi					✓
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓
10	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
11	Pemberian <i>game</i>				✓	
12	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓

### B. Aspek Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep					✓
2	Kedalaman materi					✓
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi					✓
4	Kejelasan materi/ konsep				✓	
5	Aktualisasi materi					✓
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓	
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					✓
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi					✓
11	Kejelasan rumusan soal				✓	
12	Tingkat kesulitan soal				✓	

**C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi**

**Petunjuk :**

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

<b>No.</b>	<b>Bagian yang salah</b>	<b>Jenis kesalahan</b>	<b>Saran perbaikan</b>
	—	—	—

#### D. Komentar dan Saran Umum

Hakikat permainan Bola basket disusun secara sistematis

#### E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 21-4-2015  
Yang menerangkan,



Tri Ani Hastuti, M. Pd.  
NIP. 19720904 200112 2 001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Evaluator : Tri Ani Hastuti, M. Pd.

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu, sebagai ahli materi pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dengan materi Permainan Bolabasket terhadap CD Pembelajaran Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesedian Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
  - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
  - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
  - 4 : baik/ tepat/ jelas
  - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

#### D. Komentor dan Saran Umum

Perbaiki sedikit lagi

#### E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 17.4.2015  
Yang menerangkan,



Tri Ani Hastuti, M. Pd.  
NIP. 19720904 200112 2 001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI *CD* PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Evaluator : Tri Ani Hastuti, M. Pd.

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu, sebagai ahli materi pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dengan materi Permainan Bolabasket terhadap *CD* Pembelajaran Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
  - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
  - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
  - 4 : baik/ tepat/ jelas
  - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

### A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi			✓		
3	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan				✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓		
6	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
7	Kejelasan contoh			✓		
8	Pemberian evaluasi				✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓	
10	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
11	Pemberian <i>game</i>				✓	
12	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi			✓		

### B. Aspek Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep				✓	
2	Kedalaman materi			✓		
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi			✓		
4	Kejelasan materi/ konsep			✓		
5	Aktualisasi materi				✓	
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			✓		
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			✓		
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi			✓		
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
11	Kejelasan rumusan soal				✓	
12	Tingkat kesulitan soal				✓	

### C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

**Petunjuk :**

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

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	video chesspro	tidak /Belum mencerminkan variasi & kombi.	- sesuaikan dg kd utk SMA
2.	Habitat Permana Bilabaka	- belum lgly.	- Ditambahkan dg cara menaruh biji: -passing, dribling, shot

#### D. Komentar dan Saran Umum

- Telaah lagi untuk kompetensi Dasar kelas  
X

#### E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 31-3-2015  
Yang menerangkan,



Tri Ani Hastuti, M. Pd.  
NIP. 19720904 200112 2 001

## LAMPIRAN 7

Data Validasi Ahli Media:

- a. Surat Permohonan Validasi Media
- b. Lembar Kuisisioner untuk Ahli Media



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

Hal : Permohonan Pemberian *Expert Judgement*  
Lamp : 1 bendel proposal penelitian  
1 bendel kuisisioner  
1 keping *CD* pembelajaran interaktif

yth. Bapak Saryono, M. Or.  
Di tempat

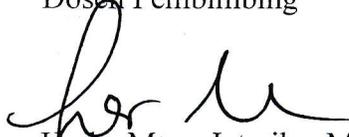
Dengan hormat,

Saya sampaikan bahwa untuk keperluan validasi produk penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, saya mohon Ibu berkenan memberikan *Expert Judgement* dalam hal media dari produk *CD* pembelajaran interaktif bagi saya:

Nama : Kusuma Dewi  
NIM : 11601244007  
Jurusan : Pendidikan Olahraga (POR)  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Melalui *CD* Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Gerak Dasar Permainan Bola Basket”.

Demikian surat permohonan ini dibuat. Atas perhatian, bantuan, dan terkabulnya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

  
Herka Maya Jatmika, M.Pd.  
NIP.19820101 200501 1 001

Penulis

  
Kusuma Dewi  
NIM. 11601244007

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI GERAK DASAR  
PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Evaluator : Saryono, M. Or.

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli media pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dengan materi Permainan Bolabasket terhadap CD Pembelajaran Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas

2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas

3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas

4 : baik/ tepat/ jelas

5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

### A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>			✓		
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>		✓			
3	Ketepatan pemilihan musik			✓		
4	Kejelasan suara video			✓		
5	Kejelasan animasi		✓			
6	Ukuran video		✓			
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)			✓		
8	Penempatan tombol		✓			
9	Konsistensi tombol		✓			
10	Ukuran tombol		✓			
11	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓		
12	Ketepatan pemilihan teks			✓		
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
14	Ketepatan ukuran huruf			✓		
15	Kejelasan gambar		✓			
16	Kejelasan warna gambar			✓		
17	Ketepatan ukuran gambar		✓			
18	Tampilan desain gambar			✓		
19	Komposisi tiap slide			✓		

### B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media		✓			
2	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
3	Kejelasan struktur navigasi			✓		
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5	Efisiensi animasi		✓			
6	Efisiensi teks			✓		
7	Efisiensi penggunaan slide			✓		

### C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

#### Petunjuk :

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

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	hal depan	leak tulisan	di perbesar gambar
2.	EXIT	sulit	di perbaiki
3.	Video	ada warna hitam	dihilangkan
4.	Video	tidak ada maju mundur	dibuat
5.	evaluasi	nomor 2 di ulangi	langsung soal + jawaban di buat beda warna
7.	prof 1	gunakan warna foto resmi	Foto resmi
8.	Gambar	pd materi di buat gambar rangkaian klem	ditambahkan gambar rangkaian klem

#### D. Komentor dan Saran Umum

Mohon diperbaiki beberapa  
saran & masukannya.

#### E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 31/3..... 2015  
Yang menerangkan,



Saryono, M. Or.  
NIP. 19811021 200604 1 001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI GERAK DASAR  
PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Evaluator : Saryono, M. Or.

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli media pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dengan materi Permainan Bolabasket terhadap CD Pembelajaran Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
  - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
  - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
  - 4 : baik/ tepat/ jelas
  - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

### A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓		
3	Ketepatan pemilihan musik				✓	
4	Kejelasan suara video				✓	
5	Kejelasan animasi				✓	
6	Ukuran video				✓	
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)			✓		
8	Penempatan tombol			✓		
9	Konsistensi tombol			✓		
10	Ukuran tombol			✓		
11	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓		
12	Ketepatan pemilihan teks				✓	
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
14	Ketepatan ukuran huruf				✓	
15	Kejelasan gambar			✓		
16	Kejelasan warna gambar				✓	
17	Ketepatan ukuran gambar				✓	
18	Tampilan desain gambar			✓		
19	Komposisi tiap slide			✓		

### B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media			✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
3	Kejelasan struktur navigasi			✓		
4	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
5	Efisiensi animasi				✓	
6	Efisiensi teks				✓	
7	Efisiensi penggunaan slide			✓		

### C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

**Petunjuk :**

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

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Nawari	tidak ada	ada lebih baik
2	Urutan 1 dan	tidak urut	urutan
3	Judul cover	tidak sama	sama kas
4	Kompetensi	tidak ada kelas	di beri kelas
5	Profil	tidak rinci	di perinci
6	Profil lambat	lambat	di perapat

#### D. Komentar dan Saran Umum

perbaiki semua saran agar lebih baik

#### E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 17/11/2015  
Yang menerangkan,



Saryono, M. Or.  
NIP. 19811021 200604 1 001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI GERAK DASAR  
PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Evaluator : Saryono, M. Or.

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli media pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dengan materi Permainan Bolabasket terhadap CD Pembelajaran Interaktif yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini, saya mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini:

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
  - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
  - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
  - 4 : baik/ tepat/ jelas
  - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

### A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3	Ketepatan pemilihan musik				✓	
4	Kejelasan suara video				✓	
5	Kejelasan animasi				✓	
6	Ukuran video					✓
7	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				✓	
8	Penempatan tombol			✓		
9	Konsistensi tombol				✓	
10	Ukuran tombol				✓	
11	Ketepatan pemilihan warna tombol				✓	
12	Ketepatan pemilihan teks					✓
13	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓
14	Ketepatan ukuran huruf					✓
15	Kejelasan gambar					✓
16	Kejelasan warna gambar				✓	
17	Ketepatan ukuran gambar				✓	
18	Tampilan desain gambar				✓	
19	Komposisi tiap slide				✓	

### B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kejelasan struktur navigasi				✓	
4	Kemudahan penggunaan tombol					✓
5	Efisiensi animasi					✓
6	Efisiensi teks				✓	
7	Efisiensi penggunaan slide					✓

### C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

**Petunjuk :**

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

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

#### D. Komentar dan Saran Umum

Sudah baik, bisa digunakan uji coba lapangan

#### E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
  2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
  3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.
- (Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, .....<sup>21/4/</sup>..... 2015  
Yang menerangkan,



Saryono, M. Or.  
NIP. 19811021 200604 1 001

## LAMPIRAN 8

Data Uji Coba Satu Lawan Satu:

- a. Lembar Kuisisioner untuk Peserta Didik
- b. Skor Uji Coba Satu Lawan Satu
- c. Daftar Hadir Uji Coba Satu Lawan Satu



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

Hal : Permohonan Pemberian *Expert Judgement*  
Lamp : 1 bendel proposal penelitian  
1 bendel kuisisioner  
1 keping *CD* pembelajaran interaktif

yth. Bapak Saryono, M. Or.  
Di tempat

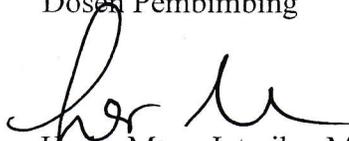
Dengan hormat,

Saya sampaikan bahwa untuk keperluan validasi produk penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, saya mohon Ibu berkenan memberikan *Expert Judgement* dalam hal media dari produk *CD* pembelajaran interaktif bagi saya:

Nama : Kusuma Dewi  
NIM : 11601244007  
Jurusan : Pendidikan Olahraga (POR)  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Melalui *CD* Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Gerak Dasar Permainan Bola Basket”.

Demikian surat permohonan ini dibuat. Atas perhatian, bantuan, dan terkabulnya permohonan ini, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

  
Herka Maya Jatmika, M.Pd.  
NIP.19820101 200501 1 001

Penulis

  
Kusuma Dewi  
NIM. 11601244007

**LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Tanggal : 22 april 2015  
Nama : Anrotul Khikmah

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik, tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

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

**A. Aspek, Tampilan**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas					✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kemudahan memilih menu				✓	
4	Kemudahan menggunakan tombol				✓	
5	Kejelasan fungsi tombol				✓	
6	Suara musik mendukung				✓	
7	Kejelasan gambar video				✓	
8	Kejelasan suara video			✓		
9	Kejelasan warna gambar				✓	
10	Kemenarikan animasi			✓		

**B. Aspek Isi atau Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi				✓	
12	Kelugasan bahasa				✓	
13	Kejelasan bahasa				✓	
14	Video memperjelas materi					✓
15	Gambar memperjelas materi					✓
16	Kejelasan rumusan soal					✓
17	Tingkat kesulitan soal					✓

**C. Aspek Pembelajaran**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dipelajari					✓
19	Materi menantang/menarik					✓
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					✓
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar					✓
22	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal				✓	
24	Kesesuaian soal dengan materi					✓
25	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik					✓
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan					✓
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik				✓	
28	Multimedia membantu belajar				✓	

2. Komentar dan Saran Umum

pelajaran seperti ini menarik dan  
mudah di pahami.!

Yogyakarta, ...22 april 2015...



(...Anisrotul Fikmah...)

**LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Tanggal : 22 April 2015  
Nama : Nunung Efiddani

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik, tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

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

**A. Aspek Tampilan**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas					✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
3	Kemudahan memilih menu					✓
4	Kemudahan menggunakan tombol					✓
5	Kejelasan fungsi tombol					✓
6	Suara musik mendukung				✓	
7	Kejelasan gambar video				✓	
8	Kejelasan suara video				✓	
9	Kejelasan warna gambar					✓
10	Kemenarikan animasi				✓	

**B. Aspek Isi atau Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi					✓
12	Kelugasan bahasa					✓
13	Kejelasan bahasa					✓
14	Video memperjelas materi					✓
15	Gambar memperjelas materi				✓	
16	Kejelasan rumusan soal				✓	
17	Tingkat kesulitan soal					✓

**C. Aspek Pembelajaran**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dipelajari				✓	
19	Materi menantang/menarik				✓	
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					✓
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar					✓
22	Kejelasan petunjuk belajar					✓
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal				✓	
24	Kesesuaian soal dengan materi					✓
25	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik					✓
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan					✓
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik					✓
28	Multimedia membantu belajar					✓

## 2. Komentar dan Saran Umum

Menarik, Menyenangkan,  
Lebih banyak permainan lebih bagus !

Yogyakarta, 22 April 2011

*Nunung*

(Nunung Efriadani)

Data Uji Coba Kelompok Kecil Media Berupa CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bola basket

NO	RESPONDEN	ITEM																		JUMLAH													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	JUMLAH	
1	AIDA AMALIA	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	28	
2	ANIROTUL KHIKMAH	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	111	
3	NUNUNG EFTADANI	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	122	
4	OALAM HARIADI	5	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	131	
5	SURONO	5	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	122	
6	VITA IHTIANI	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	134	
7	ENI SUPATMI	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	119	
8	LISMAROH	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	119	
9	NOVITA PUTRI AMBAR PRATIWI	5	4	5	4	5	4	3	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	127
10	WAHYU FAJAR IRIYANTI	5	4	5	4	5	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	127	
49	JUMLAH	43	46	43	43	45	40	40	38	45	42	43	46	47	46	44	47	42	46	46	47	47	47	45	44	48	44	47	45	45	45	1250	
490	RERATA SKALA	4,30	4,60	4,30	4,30	4,50	4,00	4,00	3,80	4,50	4,20	4,30	4,60	4,70	4,60	4,40	4,70	4,20	4,60	4,60	4,60	4,70	4,70	4,50	4,40	4,80	4,40	4,70	4,50	4,50	4,46		
SB	KATEGORI	SB	SB	SB	SB	SB	B	B	B	B	B	SB	SB	SB	SB	SB	B	B	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
**SMK MA'ARIF 1 TEMON**

Alamat : Temon Wetan, Temon, Kulon Progo 55654 Yogyakarta  
Telp. (0274 ) 6472568  
e-mail : maarifsatu.temon@yahoo.com

**DAFTAR HADIR**  
**UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Kelas : X  
Hari, Tanggal : Rabu, 22 April 2015

No.	NIS	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1	2178	AIDA AMALIA	1.
2	2183	ANIROTUL KHIKMAH	2.
3	2205	NUNUNG EFIADANI	3.
4	2206	QALAM HARIADI	4.
5	2210	SURONO	5.
6	2213	VITA IHTIANI	6.
7	2222	ENI SUPATMI	7.
8	2225	LISMAROH	8.
9	2228	NOVITA PUTRI AMBAR PRATIWI	9.
10	2240	WAHYU FAJAR IRIYANTI	10.



Mengetahui,  
Kepala Sekolah

(**Dra. Kasminah**)

Temon, 22 April 2015

Guru Mata Pelajaran

(**Kusuma Dewi**)

## LAMPIRAN 9

Data Uji Coba Kelompok Besar:

- a. Lembar Kuisisioner untuk Peserta Didik
- b. Skor Uji Coba Kelompok Besar
- c. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Besar



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA

**LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Tanggal : 23 April 2015  
Nama : Mirna Kristantia D.L

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik, tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

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

**A. Aspek Tampilan**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas					✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
3	Kemudahan memilih menu					✓
4	Kemudahan menggunakan tombol					✓
5	Kejelasan fungsi tombol				✓	
6	Suara musik mendukung					✓
7	Kejelasan gambar video					✓
8	Kejelasan suara video					✓
9	Kejelasan warna gambar					✓
10	Kemenarikan animasi				✓	

**B. Aspek Isi atau Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi				✓	
12	Kelugasan bahasa				✓	
13	Kejelasan bahasa				✓	
14	Video memperjelas materi				✓	
15	Gambar memperjelas materi					✓
16	Kejelasan rumusan soal				✓	
17	Tingkat kesulitan soal				✓	

**C. Aspek Pembelajaran**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dipelajari					✓
19	Materi menantang/menarik				✓	
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari				✓	
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar				✓	
22	Kejelasan petunjuk belajar				✓	
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
24	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
25	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik				✓	
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan				✓	
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik				✓	
28	Multimedia membantu belajar					✓

## 2. Komentor dan Saran Umum

Belajar dengan menggunakan multimedia sangat menarik dan mudah dimengerti.

Good:

Yogyakarta, 23 April 2015

  
(.Mirna kristantia D. L.)

**LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN PERMAINAN BOLABASKET**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bolabasket  
Sasaran program : Peserta didik kelas X SMA/ MA/ SMK  
Tanggal : 23 April 2015  
Nama : Tika Aprilrawati

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik, tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

**Keterangan :**

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

**A. Aspek Tampilan**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kemudahan memilih menu					✓
4	Kemudahan menggunakan tombol				✓	
5	Kejelasan fungsi tombol				✓	
6	Suara musik mendukung				✓	
7	Kejelasan gambar video				✓	
8	Kejelasan suara video				✓	
9	Kejelasan warna gambar			✓		
10	Kemenarikan animasi				✓	

**B. Aspek Isi atau Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi				✓	
12	Kelugasan bahasa					✓
13	Kejelasan bahasa					✓
14	Video memperjelas materi				✓	
15	Gambar memperjelas materi				✓	
16	Kejelasan rumusan soal				✓	
17	Tingkat kesulitan soal				✓	

**C. Aspek Pembelajaran**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dipelajari				✓	
19	Materi menantang/menarik				✓	
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari				✓	
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar					✓
22	Kejelasan petunjuk belajar					✓
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
24	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
25	Umpan balik terhadap jawaban peserta didik				✓	
26	Dengan multimedia belajar lebih menyenangkan					✓
27	Dengan multimedia belajar lebih menarik					✓
28	Multimedia membantu belajar					✓

## 2. Komentar dan Saran Umum

Sangat menarik dan dapat memudahkan untuk belajar

Yogyakarta, 23 April 2015



(Tika Aprilawati)

Data Uji Coba Kelompok Besar Media Berupa CD Pembelajaran Interaktif Materi Permainan Bola basket

NO	RESPONDEN	ITEM																												SKOR		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
1	Peserta Didik 1	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	130	
2	Peserta Didik 2	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	130	
3	Peserta Didik 3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	135	
4	Peserta Didik 4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	117	
5	Peserta Didik 5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	123	
6	Peserta Didik 6	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	135	
7	Peserta Didik 7	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	131	
8	Peserta Didik 8	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	130	
9	Peserta Didik 9	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	120	
10	Peserta Didik 10	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106	
11	Peserta Didik 11	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106	
12	Peserta Didik 12	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107	
13	Peserta Didik 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110	
14	Peserta Didik 14	5	4	4	4	4	5	3	3	3	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	123	
15	Peserta Didik 15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	125	
16	Peserta Didik 16	5	4	4	4	4	3	5	5	4	3	5	4	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117	
17	Peserta Didik 17	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	133	
18	Peserta Didik 18	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	122	
19	Peserta Didik 19	4	5	5	4	3	3	3	3	5	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	115	
20	Peserta Didik 20	4	5	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109	
21	Peserta Didik 21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	113	
22	Peserta Didik 22	3	3	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109	
23	Peserta Didik 23	5	5	5	4	3	4	5	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	121	
24	Peserta Didik 24	3	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	114	
25	Peserta Didik 25	5	5	5	5	5	3	4	3	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	130	
26	Peserta Didik 26	5	5	5	5	5	3	5	3	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	130
27	Peserta Didik 27	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110	
28	Peserta Didik 28	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	122	
29	Peserta Didik 29	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	122	
30	Peserta Didik 30	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	
Jumlah		135	136	139	134	129	112	125	119	132	126	135	127	130	127	120	127	120	131	128	133	134	134	132	127	126	138	135	139	3637		
RERATA		4,50	4,53	4,63	4,47	4,30	3,73	4,17	3,97	4,40	4,20	4,50	4,27	4,23	4,33	4,23	4,00	4,37	4,27	4,43	4,47	4,47	4,40	4,23	4,20	4,60	4,50	4,63	4,33	SB		
KATEGORI		SB	SB	SB	SB	SB	B	B	B	SB	B	SB	SB	SB	SB	B	B	SB	B	B	SB	SB	SB	SB	SB							



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
**SMK MA'ARIF 1 TEMON**

Alamat : Temon Wetan, Temon, Kulon Progo 55654 Yogyakarta

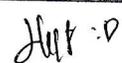
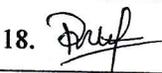
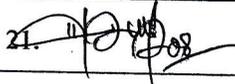
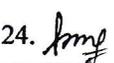
Telp. (0274 ) 6472568

e-mail : maarifsatu.temon@yahoo.com

**DAFTAR HADIR**  
**UJI COBA KELOMPOK BESAR**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Kelas : X  
Komp. Keahlian : Akuntansi  
Hari, Tanggal : Kamis, 23 April 2015

No.	NIS	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
1	2140	ALFITRI FEDYANTI	1.
2	2141	ANGGUN TRIAWARDANI	2.
3	2143	CAHYANI TRI HASTUTI	3.
4	2144	DINA ROSINA	4.
5	2145	DWI GUSTINA PARWANTI	5.
6	2146	DWIYAN CHRISTIYANTO	6.
7	2147	ERMA WATI	7.
8	2148	EVA TRIANDARI	8.
9	2149	FEBRIYANTI	9.
10	2150	FITRI WAHYU PUSPITA	10.
11	2151	HESTIAN JAYADWI RAHAYU	11.

No.	NIS	NAMA SISWA	TANDA TANGAN
12	2152	IKA DAMAYANTI	12. 
13	2153	KHOIRULANAM	13.
14	2154	LIS TYANINGSIH	14. 
15	2156	MIRNA KRISTANTIA DWI LESTARI	15. 
16	2157	MUH HABIB	16. 
17	2158	PUJI PURWANTI	17. 
18	2159	PUTRI LESTARI	18. 
19	2160	RAGIL LISDIANA	19. 
20	2161	RISKA WANUANTI	20.
21	2162	SARA YULIANA	21. 
22	2164	SRI REJEKI LESTARI	22. 
23	2165	TIKA APRILIAWATI	23. 
24	2166	TRIWAHYUNINGSIH	24. 
25	2167	TUSVIA HANDAYANI	25. 
26	2168	VIVI ENDAH SETYAWATI	26. 
27	2169	YOLANDA AGUSTINA SARI	27. 
28	2170	YUNIAR ELAWATI	28. 
29	2171	ZULFA MALIAH	29. 



Mengetahui,  
Kepala Sekolah

( **Dra. Kasminah** )

Temon, 23 April 2015

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping lines.

( **Kusuma Dewi** )

## LAMPIRAN 10

Dokumentasi Penelitian



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MELALUI CD PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,  
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN MATERI PERMAINAN  
BOLABASKET UNTUK KELAS X SMA/ SMK/ MA



Foto pada saat observasi pembelajaran di SMA Negeri 2 Wates



Foto pada saat observasi pembelajaran di SMA Negeri 2 Wates



Foto pada saat observasi di SMA Negeri 1 Lendah



Foto pada saat wawancara di SMA Negeri 1 Lendah



Foto pada saat observasi di SMA Negeri 1 Galur



Foto pada saat wawancara di SMA Negeri 1 Galur



Foto pada saat validasi media



Foto pada saat uji coba kelompok besar