

Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar *Dribbling* Basket pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik

Name: Bening Satria Prawita Diharja¹, Harwanto², Suharti³

Email correspondence: beningsatria17@gmail.com

^{1,2,3}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

ABSTRAK

Dribbling merupakan gerakan dasar yang harus dapat dilakukan oleh setiap pemain bola basket, termasuk siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Akan tetapi dari hasil observasi peneliti di lapangan, terdapat sepuluh sampai lima belas siswa yang mengalami kendala dalam melakukan teknik dasar dribbling bola basket, sehingga dari kendala tersebut memicu terjadinya pelanggaran double dribble dan travelling. Hal ini juga menjadi kendala bagi guru olahraga dalam melengkapi materi teknik dasar dribbling bola basket yang mengakibatkan jumlah jam belajar siswa aktif tidak terpenuhi, materi tidak lengkap dan membuat siswa kurang berminat dalam mempelajari teknik dasar dribbling bola basket. Maka dari fenomena di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dribbling bola basket, melalui metode penelitian dan pengembangan dengan pendekatan model ADDIE, meliputi lima tahap yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran teknik dasar dribbling bola basket layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli desain serta teman sejawat. Begitu pula dengan hasil angket respon siswa yang diberikan saat melakukan uji coba kelompok kecil, sedang dan besar, menunjukkan keefektifan yang baik dalam penggunaan media. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran teknik dasar dribbling bola basket dapat digunakan dalam proses pembelajaran teknik dasar dribbling bola basket pada siswa SMP. Kata kunci: Teknik dasar dribbling bola basket, penelitian pengembangan, media pengembangan.

ABSTRACT

Dribbling is a fundamental movement that must be able by every player when playing basketball, including seventh grade students of SMP Muhammadiyah 1 Gresik. However, from observation researcher get in the field, ten until fifthteen students have problem when performing basic basketball dribbling techniques, so from that problem triggers double dribble violations and traveling. This also makes problem for sports teachers to complete the basic basketball dribbling technique material which causes the number of active student learning hours not to be fulfilled, material incompleteness and make student not interest in learning basic basketball dribbling techniques. So from the phenomena above, researchers develop learning media that can be used as a tool for delivering basketball dribbling subject, through research and development method using model ADDIE approaching, includes five stages such as Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results from this research, show that the development of learning media for basic basketball dribbling techniques is feasible to use according to the results of validation from media experts, material experts and design experts and peers. Likewise, the results of the student response questionnaire given when conducting small, medium and large group trials, showed good effectiveness in using the media. The conclusion of this study is that the media development of basic basketball dribbling techniques can be used in the learning process of basic basketball dribbling techniques for junior high school students

Keywords: *Basic basketball dribbling techniques, development research, development media*

Diterima 5 Maret 2025	Direview 9 April 2025	Disetujui 30 Mei 2025	Dipublish 31 Mei 2025
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

PENDAHULUAN

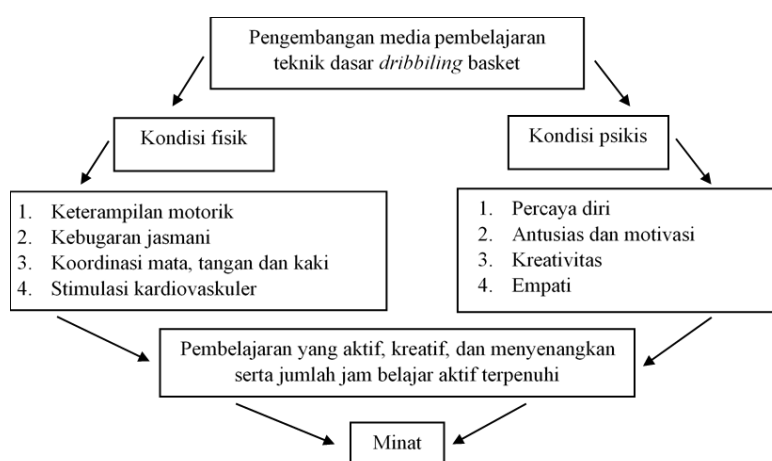
Setiap proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), peserta didik selalu diajarkan berbagai keterampilan gerak dasar teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai yang meliputi sportiftas, jujur, kerjasama, dan pola pembinaan hidup sehat yang kemudian dievaluasi dalam pelaksanaannya (Jeong & So, 2020). Pembelajaran PJOK memiliki banyak bidang cabang olahraga didalamnya, setiap cabang olahraga tersebut memiliki cara dan aturan bermain yang berbeda beda. Salah satu cabang olahraga yang memiliki cara dan aturan permainan yang khas adalah olahraga bola basket. Basket termasuk kedalam salah satu cabang olahraga permainan invasi, basket dimainkan oleh dua regu baik putra maupun putri yang terdiri atas lima orang pemain setiap regunya. Tujuan olahraga permainan bola basket adalah mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan dan menghalangi masuknya bola ke keranjang sendiri dari serangan lawan. Basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia, penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur serta menyehatkan (Jon Oliver, 2007).

Penguasaan teknik dasar permainan bola basket merupakan materi yang harus dipelajari oleh peserta didik. Teknik dasar dalam permainan bola basket adalah keterampilan gerak yang dilakukan pada kegiatan bermain bola basket serta berkaitan dengan aktivitas memainkan bola ataupun aktivitas akan memainkan bola. Adapun teknik dasar permainan bola basket meliputi *passing* (mengoper bola), *dribbling* (menggiring bola menggunakan tangan), *shooting* (menembak bola ke ring basket), *pivot* (berputar badan), dan *rebound* (gerakan mengambil bola yang gagal masuk ke dalam ring) (Saichudin & Sayyid Agil. 2019). Bermain bola basket memerlukan pemahaman dan penguasaan keterampilan teknik dasar pemain terutama teknik *dribbling*. *Dribbling* merupakan dasar dari fundamental keterampilan gerak dasar selanjutnya. *Dribbling* adalah membawa bola ke depan dengan cara memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari, *dribbling* hanya boleh dilakukan dengan satu tangan baik tangan kiri maupun tangan kanan. *Dribbling* biasanya dilakukan dengan cara memosisikan badan diantara bola dan lawan, tubuh digunakan untuk melindungi bola dari lawan (Kosasih, Danny. 2008).

Namun fenomena yang terjadi dilapangan pada proses pembelajaran PJOK di SMP Muhammadiyah 1 Gresik pada siswa kelas VII menunjukkan bahwa sepuluh sampai lima belas orang mengalami kesulitan saat melakukan pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket. Mulai dari cara memegang bola ketika *dribbling*, kemudian cara melangkah dan memantulkan bola saat melakukan *dribbling* termasuk menentukan langkah kaki yang disertai keharusan memantulkan bola serta cara pengontrolan bola saat melakukan *dribbling*. Sehingga hal tersebut sering kali memicu terjadinya *double dribble* dan *traveling* ketika menjalani pembelajaran olahraga disekolah. Fenomena ini sangat wajar terjadi ketika dilapangan, mengingat peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Gresik kelas VII mayoritas berusia tiga belas hingga lima belas tahun yang dimana masih masuk kedalam level pebasket pemula. Sehingga dalam memahami dan menguasai materi teknik *dribbling* basket yang baik dan benar membutuhkan proses dan pendampingan dalam belajar.

Sebagai wujud nyata dalam mengatasi permasalahan tersebut, guru berinovasi menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran mempunyai fungsi yang cukup

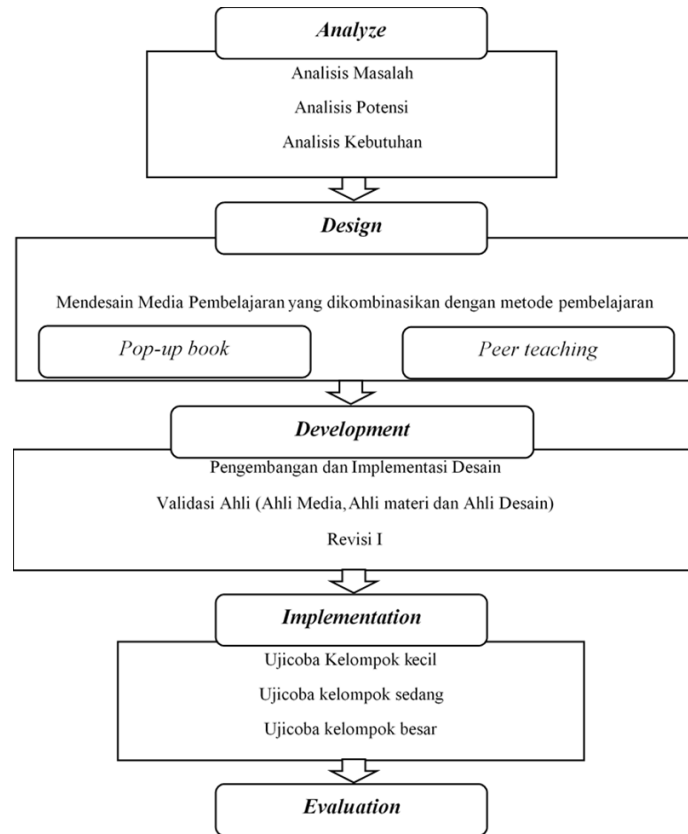
penting, karena dalam proses pembelajaran apabila terdapat ketidak jelasan materi yang di sampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Djamrah & Zain. 2002). Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Media pembelajaran dalam penerapannya dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini karena masing-masing media pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan yang berbeda-beda. Pemilihan pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menyampaikan materi dengan benar, efektif, efisien, dapat menciptakan dan memperkaya pengalaman belajar, menghadirkan gambaran sebuah kejadian sedekat atau senyata mungkin, serta mampu meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa yang dapat dijabarkan dalam sebuah kerangka berpikir dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka berpikir

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pendekatan ADDIE yang mempunyai lima tahapan, meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid dan efektif dalam proses pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji keefektifitasan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2017). Berikut kerangka penelitian menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pendekatan ADDIE:



Gambar 2. Bagan pengembangan model ADDIE (Dick & Carey, 2005)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis (analisis)

Tahapan yang pertama yaitu melakukan analisis masalah, analisis potensi dan analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII. Adapun hasil observasi lapangan yang didapatkan sebagai berikut

Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan dan observasi lapangan

No	Butir Pernyataan	Temuan
1	Apakah pemberian materi teknik dasar <i>dribbling</i> basket oleh guru dapat dipahami oleh siswa kelas VII?	Pemberian materi pembelajaran oleh guru disampaikan sudah sesuai namun siswa kurang memahami materi tersebut
2	Apakah tersedia sarana dan prasarana untuk melakukan teknik dasar <i>dribbling</i> basket?	Cukup baik karena tersedianya sarana dan prasarana seperti lapangan basket, bola basket yang berjumlah 3 buah serta marker (coen) untuk menunjang teknik dasar <i>dribbling</i> basket
3	Bagaimana cara penerapan pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket?	Cukup baik namun membutuhkan bantuan untuk memberikan pemahaman lebih lanjut tentang teknik dasar <i>dribbling</i> basket
4	Bagaimana motivasi siswa saat melakukan pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket?	Siswa belum terlalu termotivasi karena kesulitan memahami saat melakukan pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket

5	<p>Apa upaya yang dilakukan guru ketika menghadapi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket</p> <p>Guru langsung memberikan materi teknik dasar <i>dribbling</i> basket secara langsung di lapangan.</p>
---	--

Menurut hasil observasi terhadap fenomena yang terjadi dilapangan, pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII mengalami kesulitan, ini dikarenakan beberapa siswa kelas VII tersebut baru mengenal materi teknik dasar *dribbling* basket ketika berada di SMP sehingga dibutuhkan pemahaman lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Adanya pengembangan ini diharapkan menjadi jawaban atas permasalahan guru saat menerangkan teknik dasar *dribbling* basket. Subjek penelitian ini menggunakan siswa kelas VII karena beberapa siswa tersebut belum menerima materi teknik dasar *dribbling* basket saat berada di SD (sekolah dasar). Menurut Oemar Hamalik (2010) salah satu tujuan pendidikan adalah memberikan panduan dan petunjuk bagi guru dalam merancang pembelajaran dalam memilih serta menentukan metode pengajaran serta media pembelajaran sehingga akan lebih menarik bagi siswa.

B. Design (perancangan)

Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya adalah design (perancangan). Penelitian dimulai dengan mendesain media pembelajaran yang digunakan guru PJOK untuk mengatasi permasalahan yang ditemui dalam menjelaskan teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Pada fase ini, peneliti menggunakan data yang didapat ketika mengobservasi untuk merancang desain, materi, struktur dan isi progam pembelajaran serta berdiskusi dengan validator ahli media, validator ahli materi serta validator ahli desain untuk menghasilkan media pembelajaran. Dari hasil diskusi serta penggabungan hasil informasi yang peneliti dapatkan dari berbagai sumber (penelitian terdahulu, buku perpustakaan, dan internet) serta mengamati beberapa contoh yang ada dari mata pelajaran lain maka media pembelajaran yang dihasilkan pada tahap mendesain ini adalah buku ajar berbentuk *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket. Dalam perumusan media pembelajaran buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket ini, peneliti juga sudah menyesuaikan dengan ATP (alur tujuan pembelajaran), TP (tujuan pembelajaran) serta CP (capaian pembelajaran) fase D kurikulum merdeka. Sehingga pengembangan media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik ini juga dapat dipraktikkan pada siswa di SMP lainnya.



Gambar 1. Buku ajar *pop up book dribbling* basket

C. Development (pengembangan)

Pelaksanaan pada tahap pengembangan, *prototype* media pembelajaran berupa buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket terlebih dahulu mendapatkan validasi, meliputi validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli desain serta validator teman sejawat. Proses validasi diperlukan untuk menilai dan memberi masukan terhadap *prototype* media pembelajaran yang kemudian dilanjutkan melakukan revisi terhadap *prototype* media pembelajaran. Proses revisi tersebut terus dilakukan sampai *prototype* mencapai batas nilai tertentu yang ditetapkan menunjukkan bahwa *prototype* valid dan layak diujicobakan.

1. Validasi ahli media

Berikut ini hasil penilaian validasi ahli media terhadap *prototype* media pembelajaran berupa buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket:

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Pertanyaan	Skor
Aspek Media		
1	Desain bahan ajar sesuai dengan materi	4
2	Desain bahan ajar menarik untuk dilihat	4
3	Pemilihan warna dalam bahan ajar menarik	4
4	Pemilihan bentuk ajar yang unik	4
5	Penyajian bahan ajar mampu mengembangkan minat belajar siswa	5
Aspek Kebahasaan		
6	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
7	kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4
8	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4
9	Kesantunan penggunaan bahasa	4
Aspek Penyajian		
10	Penyajian bahan ajar dilakukan secara sistematis	4
11	Penyajian bahan ajar mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	4
Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran		
12	Bahan ajar mudah untuk digunakan dalam pembelajaran	5
13	Bahan ajar menambah motivasi siswa untuk mempelajari materi	4
14	Bahan ajar meningkatkan pengetahuan siswa	4
15	Media memperluas wawasan dalam bidang ilmu olahraga	5
Skor maksimal ideal		75

Dari hasil penilaian oleh validator ahli media, selanjutnya dilakukan penghitungan dengan menggunakan skor kriterium seperti dibawah ini:

$$\text{Skor kriterium \%} = \frac{\Sigma \text{Nilai skala responden} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

(Sugiyono, 2017)

$$\text{Skor kriterium} = \frac{63}{75} \times 100 = 84\%$$

Hasil perhitungan skor kriterium yang didapat adalah sebesar 84% dimana angka tersebut termasuk dalam kategori “layak”, sehingga dapat dikatakan bahwa buku ajar *pop up book* sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik layak digunakan berdasarkan pada segi media.

2. Validasi ahli materi

Berikut ini hasil penilaian validasi ahli materi terhadap *prototype* media pembelajaran berupa buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket:

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

NO	PERTANYAAN	SKOR
Aspek Kelayakan Materi		
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan prinsip permainan	4
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan permainan	5
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan PJOK	4
4	Kejelasan petunjuk media pembelajaran	4
5	Memiliki urutan penjelasan materi	4
6	Penetapan sarana yang mudah ditemui	4
7	Penetapan prasarana terjangkau	4
Aspek Pemilihan Bahasa		
8	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
9	Mudah untuk dipahami	5
10	Tidak menggunakan bahasa yang provokatif	4
Aspek Grafis		
11	Kemenarikan pola media pembelajaran	5
12	kesesuaian gambar dengan media pembelajaran	4
13	Gambar yang dibuat variatif	4
14	Menarik peserta didik	5
15	Sesuai dengan karakteristik siswa SMP	4
Skor maksimal total		75

Dari hasil penilaian oleh validator ahli materi, selanjutnya dilakukan penghitungan dengan menggunakan skor kriterium seperti dibawah ini:

$$\text{Skor kriterium \%} = \frac{\Sigma \text{Nilai skala responden} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

$$\text{Skor kriterium} = \frac{64}{75} \times 100 = 85\%$$

Hasil perhitungan skor kriterium yang didapat adalah sebesar 85% dimana angka tersebut termasuk dalam kategori “layak”, sehingga dapat dikatakan bahwa buku ajar *pop up book* sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik layak digunakan berdasarkan pada isi materi.

3. Validasi ahli desain

Berikut ini hasil penilaian validasi ahli desain terhadap prototype media pembelajaran berupa buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket:

Tabel 4. Hasil validasi ahli desain

No	Pertanyaan	Skor
Aspek Pemilihan Bahasa Dalam <i>Pop-Up Book</i>		
1	Menggunakan bahasa yang tidak provokatif	5
2	Kejelasan konsep media pembelajaran	5
3	Penggunaan bahasa yang baku	5
4	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	5
Aspek Desain Media Pembelajaran		
5	Media pembelajaran inovatif	5
6	Media pembelajaran yang menyenangkan	5
7	Mudah dioperasikan	5
8	Menarik peserta didik	4
9	Peraturan permainan tidak berbelit	5
10	Konsep media pembelajaran yang menarik	5
11	Sesuai dengan karakteristik siswa SMP	5
Aspek Alat Dan Bahan		
12	Sarana yang mudah ditemui	5
13	Prasarana terjangkau	5
14	Mudah digunakan siswa SMP	5
15	Tidak menimbulkan cedera olahraga	5
Skor maksimal total		75

Dari hasil penilaian oleh validator ahli desain, selanjutnya dilakukan penghitungan dengan menggunakan skor kriterium seperti dibawah ini:

$$\text{Skor kriterium \%} = \frac{\Sigma \text{Nilai skala responden} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

$$\text{Skor kriterium} = \frac{74}{75} \times 100 = 98\%$$

Hasil perhitungan skor kriterium yang didapat adalah sebesar 98% dimana angka tersebut termasuk dalam kategori “layak”, sehingga dapat dikatakan bahwa buku ajar *pop up book* sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik layak digunakan berdasarkan pada segi desain.

4. Validasi teman sejawat

Berikut ini hasil penilaian validasi teman sejawat terhadap prototype media pembelajaran berupa buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket:

Tabel 5. Hasil validasi teman sejawat

No	Pertanyaan	Skor
Aspek Pemilihan Bahasa Dalam <i>Pop-Up Book</i>		
1	Menggunakan bahasa yang tidak provokatif	5
2	Kejelasan konsep media pembelajaran	5

3	Penggunaan bahasa yang baku	5
4	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	5
Aspek Desain Media Pembelajaran		
5	Media pembelajaran inovatif	5
6	Media pembelajaran yang menyenangkan	5
7	Mudah dioperasikan	5
8	Menarik peserta didik	4
9	Peraturan permainan tidak berbelit	5
10	Konsep media pembelajaran yang menarik	5
11	Sesuai dengan karakteristik siswa SMP	5
Aspek Alat Dan Bahan		
12	Sarana yang mudah ditemui	5
13	Prasarana terjangkau	5
14	Mudah digunakan siswa SMP	5
15	Tidak menimbulkan cedera olahraga	5
Skor maksimal total		75

Dari hasil penilaian oleh validator teman sejawat, selanjutnya dilakukan penghitungan dengan menggunakan skor kriterium seperti dibawah ini:

$$\text{Skor kriterium \%} = \frac{\Sigma \text{Nilai skala responden} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

$$\text{Skor kriterium} = \frac{74}{75} \times 100 = 98\%$$

Hasil perhitungan skor kriterium yang didapat adalah sebesar 98% dimana angka tersebut termasuk dalam kategori “layak”, sehingga dapat dikatakan bahwa buku ajar *pop up book* sebagai media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik layak digunakan berdasarkan validasi teman sejawat

D. Implementation (implementasi)

Pada tahap implementation dilakukan pengujicobaan meliputi:

1. Uji kelompok kecil

Uji kelompok kecil digunakan untuk mengetahui hambatan apa saja yang dialami oleh siswa selama penggunaan buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket, dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket saat mereka menggunakannya. Berikut adalah hasil respon pada uji kelompok kecil.

Tabel 6. Hasil kuisioner uji coba kelompok kecil

No	Pertanyaan	Penilaian					Jml	Na
		5	4	3	2	1		
1	Apakah anda tertarik menggunakan <i>pop-up book</i> saat pelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket?	4	1				24	96
2	Apakah anda senang dengan penggunaan <i>pop-up book</i> pada pelajaran basket materi teknik dasar <i>dribbling</i> basket	4	1				24	96
3	Apakah anda termotivasi mempraktikkan teknik dasar <i>dribbling</i> basket dengan <i>pop-up book</i>	3	1	1			26	88

4	Apakah senang menggunakan <i>pop-up book</i> saat mempelajari teknik dasar <i>dribbling</i> basket	4	1	24	96
5	Apakah anda dapat belajar teknik dasar <i>dribbling</i> basket setelah melihat dan memahami <i>pop-up book</i>	3	2	23	92
6	Apakah anda setuju jika <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki saat melakukan teknik dasar <i>dribbling</i> basket	4	1	24	96
7	Apakah anda setuju apabila <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan daya fokus	4	1	24	96
8	Apakah <i>pop-up book</i> yang anda gunakan dalam mempelajari teknik dasar <i>dribbling</i> basket memudahkan dalam pemahaman	3	2	23	92
9	Apakah materi yang ada didalam <i>pop-up book</i> sesuai dengan materi pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket	3	2	23	92
10	Apakah kemampuan <i>dribbling</i> anda meningkat setelah belajar menggunakan <i>pop-up book</i>	4	1	24	92

Berdasarkan pada hasil angket diatas, maka dapat dihitung presentase persamaan sebagai berikut:

$$\text{Skor kriteriaum \%} = \frac{\Sigma \text{Nilai skala responden} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

$$\text{Skor kriteriaum} = \frac{23.500}{239} \times 100 = 98\%$$

Hasil perhitungan skor kriteriaum dari perhitungan diatas adalah sebesar 98% dimana jumlah tersebut masuk pada kategori sangat baik. Respon yang diberikan siswa secara langsung juga terlihat senang dan antusias untuk menggunakan buku ajar *pop up book* tersebut.

2. Uji kelompok sedang

Uji kelompok sedang digunakan untuk mengetahui hambatan apa saja yang dialami oleh siswa selama penggunaan buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket, dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket saat mereka menggunakannya. Berikut adalah hasil respon pada uji kelompok sedang

Tabel 7. Hasil kuisisioner uji coba kelompok sedang

No	Pertanyaan	Penilaian					Jml	Na
		5	4	3	2	1		
1	Apakah anda tertarik menggunakan <i>pop-up book</i> saat pelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket?	9	1				49	98
2	Apakah anda senang dengan penggunaan <i>pop-up book</i> pada pelajaran basket materi teknik dasar <i>dribbling</i> basket	9	1				49	98
3	Apakah anda termotivasi mempraktikkan teknik dasar <i>dribbling</i> basket dengan <i>pop-up book</i>	8	1	1			47	94
4	Apakah senang menggunakan <i>pop-up book</i> saat mempelajari teknik dasar <i>dribbling</i> basket	9	1				49	98
5	Apakah anda dapat belajar teknik dasar <i>dribbling</i> basket setelah melihat dan memahami <i>pop-up book</i>	8	2				48	96
6	Apakah anda setuju jika <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki saat melakukan teknik dasar <i>dribbling</i> basket	9	1				49	98

7	Apakah anda setuju apabila <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan daya fokus	9	1	49	98
8	Apakah <i>pop-up book</i> yang anda gunakan dalam mempelajari teknik dasar <i>dribbling</i> basket memudahkan dalam pemahaman	8	2	48	96
9	Apakah materi yang ada didalam <i>pop-up book</i> sesuai dengan materi pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket	8	2	48	96
10	Apakah kemampuan <i>dribbling</i> anda meningkat setelah belajar menggunakan <i>pop-up book</i>	9	1	49	98

Berdasarkan pada hasil angket diatas, maka dapat dihitung presentase persamaan sebagai berikut.

$$\text{Skor kriterium \%} = \frac{\Sigma \text{ Nilai skala responden} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

$$\text{Skor kriterium} = \frac{48.500}{485} \times 100 = 100\%$$

Hasil perhitungan skor kriterium dari perhitungan diatas adalah sebesar 100% dimana jumlah tersebut masuk pada kategori sangat baik. Beberapa respon yang diberikan siswa secara langsung juga terlihat senang dan antusias untuk menggunakan buku ajar *pop up book* tersebut. Beberapa siswa ada yang aktif dan ada juga pasif. Mereka yang pasif memiliki tingkat keingintahuan cukup rendah dibandingkan dengan yang aktif, sehingga penilaian yang didapat harus disesuaikan dengan minat yang mereka inginkan.

3. Uji kelompok besar

Uji kelompok besar digunakan untuk mengetahui hambatan apa saja yang dialami oleh siswa selama penggunaan buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket, dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap buku ajar *pop up book* teknik dasar *dribbling* basket saat mereka menggunakannya. Berikut adalah hasil respon pada uji kelompok besar.

Tabel 8. Hasil kuisioner uji coba kelompok besar

NO	PERTANYAAN	PENILAIAN					JML	NA
		5	4	3	2	1		
1	Apakah anda tertarik menggunakan <i>pop-up book</i> saat pelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket?	17	4				93	88
2	Apakah anda senang dengan penggunaan <i>pop-up book</i> pada pelajaran basket materi teknik dasar <i>dribbling</i> basket	15	6				99	94
3	Apakah anda termotivasi mempraktikkan teknik dasar <i>dribbling</i> basket dengan <i>pop-up book</i>	19	1	1			102	95
4	Apakah senang menggunakan <i>pop-up book</i> saat mempelajari teknik dasar <i>dribbling</i> basket	18	1	2			100	95
5	Apakah anda dapat belajar teknik dasar <i>dribbling</i> basket setelah melihat dan memahami <i>pop-up book</i>	15	2	4			95	90
6	Apakah anda setuju jika <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan koordinasi mata, tangan dan kaki saat melakukan teknik dasar <i>dribbling</i> basket	19	1	1			102	95
7	Apakah anda setuju apabila <i>pop-up book</i> dapat meningkatkan daya fokus	19	1	1			102	95

8	Apakah <i>pop-up book</i> yang anda gunakan dalam mempelajari teknik dasar <i>dribbling</i> basket memudahkan dalam pemahaman	16	3	2	98	92
9	Apakah materi yang ada didalam <i>pop-up book</i> sesuai dengan materi pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> basket	18	2	1	100	95
10	Apakah kemampuan <i>dribbling</i> anda meningkat setelah belajar menggunakan <i>pop-up book</i>	14	3	4	94	89

Berdasarkan pada hasil angket diatas, maka dapat dihitung presentase persamaan sebagai berikut:

$$\text{Skor kriteriaum \%} = \frac{\Sigma \text{Nilai skala responden} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

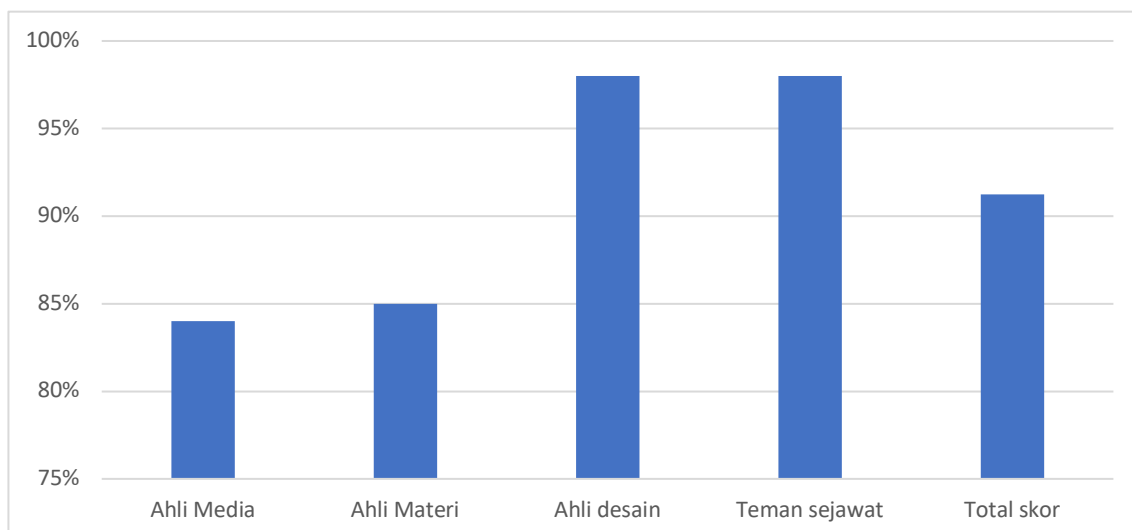
$$\text{Skor kriteriaum} = \frac{97.440}{985} \times 100 = 98\%$$

Hasil perhitungan skor kriteriaum dari perhitungan diatas adalah sebesar 98 % dimana jumlah tersebut masuk pada kategori sangat baik. Beberapa respon yang diberikan siswa secara langsung juga terlihat senang dan antusias untuk menggunakan buku ajar *pop up book* tersebut. Beberapa siswa ada yang aktif dan ada juga pasif. Mereka yang pasif memiliki tingkat keingintahuan cukup rendah dibandingkan dengan yang aktif, sehingga penilaian yang didapat harus disesuaikan dengan minat yang mereka inginkan.

E. Evaluation (evaluasi)

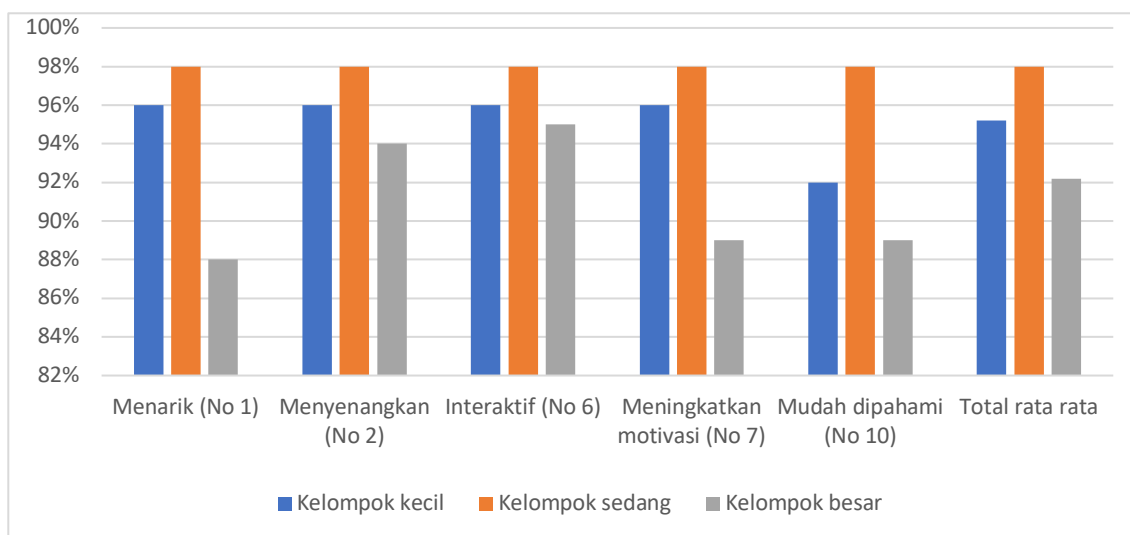
Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Pada tahap evaluasi, pengembangan media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik berupa buku ajar *pop up book* terdapat beberapa evaluasi, meliputi, evaluasi data validator dan evaluasi data ujicoba kelompok. Pada evaluasi data validator mengacu pada lembar hasil validator media, validator materi, validator desain dan teman sejawat yang hasil perhitungannya dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Diagram 1. Data hasil validasi ahli media, materi, desain dan teman sejawat



Berdasarkan diagram validasi diatas, total skor validasi yang diperoleh adalah 91,25%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket berupa buku ajar *pop up book* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran telah memenuhi standart yang ditetapkan dan dapat diimplementasikan secara efektif pada fase D dikelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik. Kemudian berlanjut pada evaluasi data validasi yang mengacu pada lembar hasil uji coba kelompok kecil, sedang dan besar didapatkan hasil rekap dengan data sebagai berikut

Diagram 2. Hasil angket ujicoba kelompok kecil, sedang dan besar



Berdasarkan data hasil angket ujicoba kelompok kecil, sedang dan besar diatas, total rata rata yang diperoleh adalah 92,2% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik berupa buku ajar *pop-up book* diterima dengan baik oleh para siswa. Mayoritas siswa merasa media pembelajaran berupa buku ajar *pop-up book* yang dikembangkan mempunyai kebermanfaatan dalam pelajaran terutama saat mempelajari teknik dasar *dribbling* basket

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik berupa buku ajar *pop up book* telah berhasil dikembangkan dengan baik. Adapun kesimpulan yang dapat diambil: (1) Berdasarkan hasil validator media, materi, desain serta teman sejawat dan kemudian dilanjutkan dengan ujicoba kelompok kecil, sedang dan besar menunjukkan bahwa media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket berupa buku ajar *pop up book* memiliki tingkat kelayakan yang baik. Hal ini didukung oleh presentase penilaian kategori sangat baik atau sangat layak pada setiap tahapan validasi dan uji coba. (2) Media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket berupa buku ajar *pop up book* diterima sangat baik oleh siswa, mayoritas siswa merasa media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket ini menarik,

interaktif, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip prinsip kurikulum merdeka yang menekankan kebebasan dalam pembelajaran. (3) Hasil produk penelitian berupa buku ajar *pop-up book* ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru olahraga dalam menyampaikan pembelajaran materi teknik dasar *dribbling* basket permainan bola basket.

Dengan demikian simpulan utama pada penelitian pengembangan media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik sangat layak untuk dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PJOK materi basket terutama pada siswa kelas VII SMP. Serta media pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket berupa buku ajar *pop up book* ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa

REFERENSI

- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. 2005. *The systematic design of instruction* (edisi keenam). Boston: Pearson
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jeong, H. C., & So, W. Y. 2020. Difficulties Of Online Physical Education Classes In Middle And High School And An Efficient Operation Plan To Address Them. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 17(19). <https://doi.org/10.3390/ijerph17197279>
- Kosasih, Danny. 2008. *Fundamental Basketball First Step To Win*. Semarang. Karang Turi Media
- Marinda, Leny. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* Vol. 13, No. 1, April 2020
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: PT Intan Sejati
- Saichudin, Sayyid Agil Rifqy Munawar. 2019. *Buku Ajar Bola Basket*. Wineka Media. Jakarta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Uno, Hamzah Branch. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. 2020. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 23–27).
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.