

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PASSING BOLA BASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VIII UPT SMP NEGERI 1 ALLA KABUPATEN ENREKANG

Suhardi

Guru Penjasorkes UPT SMP Negeri 1 Alla

Email: suhardismpn1alla@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima 07 Oktober 2022 Direvisi 21 Oktober 2022 Disetujui 28 Oktober 2022 Kata kunci: Pengembangan, passing Bolabasket menggunakan kartu tugas, Penjasorkes, Siswa SMP.	Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan salah satunya, perlu diciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kerohanian, religi, pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan. oleh dirinya sendiri, masyarakat, negara dan masyarakat dunia. Pendidikan jasmani memiliki hubungan yang sangat erat dengan pembelajaran olahraga, pembelajaran olahraga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas gerak jasmani. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran passing bola basket siswa SMP pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami teknik dasar passing bola basket. Dari hasil penelitian diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 78,33% (baik), ahli pembelajaran I 91,66% (sangat baik), ahli pembelajaran II 81,66% (baik), uji coba kelompok kecil 89% (baik), dan uji coba lapangan 92,32 % (sangat baik).kemudianPeningkatanrata-rata denyut nadi peserta didik setelah pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 63,76 %dan kenaikan denyut nadi maksimal sebesar 70 % Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat digunakan bagi peserta didik UPT SMP Negeri 1 Alla kabupaten Enrekang.
Keywords: <i>Development, passing basketball using task cards, Physical Education, Junior High School students.</i>	ABSTRACT <i>Physical education, sports and health are one of them, it is necessary to create a learning atmosphere and learning process, so that students can actively develop their potential, have spirituality, religion, self-control, personality and intelligence, noble character and skills needed. by himself, society, the state and the world community. Physical education has a very close relationship with sports learning, sports learning is one form of learning whose aim is to improve the quality of physical movement. This study aims to develop and produce products in the form of media for</i>

How to cite:

Suhardi (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bola Basket menggunakan Kartu Tugas pada Pembelajaran Penjasorkes bagi Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(10).
<https://doi.org/10.46799/jst.v3i10.637>

E-ISSN:

2722-5356

Published by:

Ridwan Institute

passing basketball for junior high school students in learning physical education, sports and health to overcome students' difficulties in understanding basic basketball passing techniques. From the results of the study obtained expert evaluation data, namely, Physical Education experts 78.33% (good), learning experts I 91.66% (very good), learning experts II 81.66% (good), small group trials 89% (good), and field trials 92.32% (very good). Then the increase in the average pulse rate of students after learning increased by 63.76% and increased maximum pulse rate by 70%. From the existing data, it can be concluded that the passing learning model Basketball using an assignment card can be used for students of UPT SMP Negeri 1 Alla, Enrekang district.

Pendahuluan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu salah satunya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan dunia (UU RI Nomor 3 Tahun 2005) (Nasional, 2006). Didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru diharapkan mengajar berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan serta olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, dan kerjasama) serta pembiasaan pola hidup sehat (Bahagia & Suherman, 2000).

Pendidikan jasmani mempunyai hubungan yang sangat erat dengan belajar gerak dimana belajar gerak merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai tujuan dalam peningkatan kualitas gerak tubuh (Ma'mun & Saputra, 2000). Di dalam pendidikan jasmani, belajar gerak berperan dalam pengembangan ketrampilan dan gerak tubuh dan penugasan pola gerak ketrampilan

olahraga (Mustafa, 2020).

Paradigma yang berkembang bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang baik bertujuan untuk mengembangkan sikap positif terhadap gerak atau aktivitas jasmani, permainan dan olahraga (Mustika et al., 2012). Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan merupakan pengembangan pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas (Ahmadi, 2007). Pengembangan pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kognitif peserta didik dalam pemahaman gerak dasar untuk lebih bergerak aktif, dan urgensinya dilakukan penelitian ini agar peserta didik mampu mengenal lebih dahulu arti penting olahraga pada umumnya dan pendidikan jasmani pada khususnya sehingga tujuan dari pendidikan jasmani dan olahraga dapat tercapai.

Ditengarai bahwa guru Penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik, dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes (Hidayatullah & Kristiyanto,

2014). Dampak dari itu tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak seusianya (Sudirjo & Alif, 2018). Dengan demikian potensi peserta didik akan tidak berkembang secara optimal pada masanya, dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dan memberikan kontribusi bibit-bibit atlet yang berpotensi dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olahraga.

Model pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan permasalahan dilapangan pada saat kegiatan belajar (Tauhidman & Ramadan, 2018). Dari hasil pengamatan selama ini, model pembelajaran Penjasorkes yang dilakukan oleh para guru Penjasorkes dapat membawa suasana yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotifasi peserta didik untuk lebih berpeluang untuk mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Padahal kenyataan dilapangan mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama saat ini masih banyak menemui kendala, baik yang disebabkan oleh faktor eksternal maupun internal (Gauzente, 2004). Faktor eksternal yang sering menghambat proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai dan adapun faktor internal yang sering menjadi penyebab kurang berhasilnya proses pembelajaran adalah kurangnya

keaktifitas guru dalam mengelola proses pembelajaran (R. H. Putra & Wibowo, 2022). Guru kurang mampu menciptakan keaktifitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dapat menjadikan peserta didiknya memahami tentang teknik dasar di masing-masing cabang olahraga.

UPT SMP Negeri 1 Alla adalah salah satu dari 3 SMP Negeri di kecamatan Alla. Letak SMP Negeri 1 Alla berada di sebelah utara ibu kota Kecamatan Alla, tepatnya di jalan Pendidikan Sudu. Sebagian besar peserta didiknya berasal dari kecamatan Alla (75%) dan kecamatan lain di sekitar kecamatan Alla (25%). Kondisi sosial ekonomi masyarakat (orang tua peserta didik) sebagian besar dari kalangan masyarakat menengah ke bawah, antara lain buruh tani, pedagang, karyawan swasta dan sebagian kecil PNS. Kepedulian masyarakat terhadap sekolah cukup baik, namun kontribusi terhadap pengembangan pendidikan atau sekolah belum seperti yang diharapkan.

Peneliti telah melakukan survei awal Pada tanggal 13 Oktober 2019 untuk mengetahui sarana dan prasarana olahraga Bolabasket dan mengamati proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya proses pembelajaran Bolabasket serta mengetahui efektifitas pengajaran Bolabasket yang diberikan kepada siswa UPT SMP Negeri 1 Alla.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya Bolabasket bagi kelas VIII, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan baik serta nilai kerjasama dan toleransi (T. R. Putra,

2014). Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya pembelajaran Bolabasket di UPT SMP Negeri 1 Alla masih kurang dari yang diharapkan.

Peneliti mengamati dalam proses pembelajaran Bolabasket siswa kelas VII I pada tanggal 3 dan 4 Januari 2020 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berlokasi di daerah peneliti yaitu UPT SMP Negeri 1 Alla, dari hasil pengamatan diperoleh hasil yang masih jauh dari harapan dan belum sesuai dengan tahapan pembelajaran pada umumnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pengembangan kartu tugas untuk pembelajaran passing Bolabasket yang sesuai dengan karakteristik peserta didik UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas bagi siswa SMP ini sangat penting dilakukan, mengingat pembelajaran Bolabasket yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani selama ini masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran Bolabasket masih bersifat tradisional karena masih menggunakan peraturan Bolabasket yang baku. Padahal tidak semua peserta didik mampu menerapkan peraturan baku dalam permainan Bolabasket.

Metode Penelitian

Pengembangan penelitian merupakan jenis penelitian yang sering digunakan terutama dalam hal mengembangkan model pembelajaran (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan ini digunakan dalam permainan Bolabasket disesuaikan dengan

kondisi lapangan sesungguhnya seperti keadaan sarana dan prasarana, dan kondisi peserta didik ditempat penelitian. Yang bertujuan menghasilkan produk berupa pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dengan perkembangan peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk (Arikunto, 2013). Menurut (Wasis, 2004) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Penelitian dan pengembangan berupaya untuk menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi.

Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu peserta didik SMP kelas VIII 2, VIII 3, dan VIII 4 UPT SMP Negeri 1 Alla kabupaten Enrekang. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas VIII 2 menggunakan 34 subyek penelitian dan uji coba lapangan dilakukan di kelas VIII 3 dan VIII 4, menggunakan 64 subyek penelitian.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif

diperoleh dari pengambilan denyut nadi sebelum dan sesudah pembelajaran.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner, wawancara, observasi, dokumentasi, dan denyut nadi peserta didik. Kuisisioner digunakan untuk mendapatkan informasi dari para dosen (ahli penjas) dan guru Penjasorkes (ahli pembelajaran) untuk memberikan masukan dan saran tentang produk yang dihasilkan untuk mengetahui kualitas produk. Kuesioner yang digunakan oleh peserta didik berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan alternatif jawaban untuk mengetahui keterterimaan produk. Wawancara digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi secara sistematis dan terarah dari para ahli dan narasumber. Observasi digunakan untuk mengetahui keadaan sarana dan prasarana serta pelaksanaan proses pembelajaran

Bolabasket di sekolah. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui latar belakang pendidikan dan keterampilan peserta didik dan sebagai bukti nyata mengenai suatu kegiatan. Denyut nadi digunakan sebagai indikasi tingkat keaktifan peserta didik selama pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan

1. Analisis Data Hasil Penilaian Ahli

Teknik analisis yang digunakan adalah prosentase untuk menganalisis dan penilaian ahli dalam menilai tingkat kualitas produk terhadap produk pembelajaran (Creswell, 2012). Rumus yang digunakan dalam menentukan kualitas penilaian adalah indeks persentase yaitu:

$$f = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

f : Persentase

F : Nilai yang diperoleh

N : Jumlah seluruh nilai (Sukirman, 2003: 879)

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

Pada tabel 1 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 1. Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20%	Tidak baik	Dibuang
20,1 – 40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan

90,1 – 100%	Sangat baik	Digunakan
-------------	-------------	-----------

(Sumber Guilford dalam Martin Sudarmono, 2010:56)

Hasil penelitian terhadap Ahli Penjas dan ahli Pembelajaran terkait dengan kualitas produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran Penjasorkes SMP, diperoleh deskripsi dari aspek (1) Kesesuaian dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar,

(2) kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik, (3) keaktifan peserta didik, dan (4) Kelayakan produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. Hasil pengisian penilaian ahli dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli tentang Kesesuaian Produk dengan Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar

No	Perihal	Kualitas Jawaban
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar materi permainan Bolabasket	92 %
2	Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik	100 %
3	Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik	67 %
4	Mendorong perkembangan aspek psikomotor peserta didik	92 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian penilaian ahli tentang kesesuaian produk dengan standar kompetensi, dan kompetensi dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Aspek kesesuaian produk dengan kompetensi dasar materi permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 92 %. Maka permainan Bolabasket telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- Aspek mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek kognitif peserta didik telah memenuhi kriteria sangat

baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- Aspek Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik didapat prosentase sebesar 67 %. Maka aspek afektif peserta didik telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).
- Aspek mendorong perkembangan aspek psikomotor peserta didik didapat prosentase sebesar 92 %. Maka aspek kognitif peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli tentang Kesesuaian Produk dengan Karakteristik Peserta Didik

No	Perihal	Kualitas Jawaban
1	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	92%
2	Ketepatan memilih media pembelajaran bagi peserta didik	83%
3	Dapat dilakukan peserta didik terampil maupun tidak terampil	67%
4	Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri	92%

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian penilaian ahli tentang kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aspek kesesuaian produk dengan kesesuaian bentuk media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik didapat prosentase sebesar 92 %. Maka kesesuaian bentuk model pembelajaran dengan karakteristik peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- b. Aspek ketepatan memilih media pembelajaran bagi peserta didik didapat prosentase sebesar 83 %. Maka aspek ketepatan memilih model pembelajaran telah memenuhi kriteria baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

c. Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat digunakan peserta didik terampil maupun tidak terampil didapat prosentase sebesar 67 %. Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilakukan peserta didik terampil maupun tidak terampil telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

d. Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri didapat prosentase sebesar 92 %. Maka bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli tentang Kesesuaian Produk dengan Keaktifan Peserta Didik

No	Perihal	Kualitas Jawaban
1	Mendorong Peserta Didik Aktif Bergerak	83 %
2	Meningkatkan Denyut Nadi Peserta Didik	92 %
3	Meningkatkan Minat Dan Motivasi Peserta Didik Berpartisipasi Dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket	83 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian penilaian ahli tentang kesesuaian produk dengan keaktifan peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas mendorong peserta didik aktif bergerak didapat prosentase sebesar 83%. Maka bolabasket menggunakan kartu tugas mendorong peserta didik aktif bergerak telah memenuhi kriteria baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- b. Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat meningkatkan denyut nadi peserta didik didapat prosentase sebesar 92%. Maka bolabasket

menggunakan kartu tugas dapat meningkatkan denyut nadi peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- c. Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 83 %. Maka bolabasket menggunakan kartu tugas meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan bolabasket telah memenuhi kriteria baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli tentang Kelayakan Produk dengan Petunjuk pelaksanaan

No	Perihal	Kualitas Jawaban
1	Kejelasan petunjuk pembelajaran teknik dasar Bolabasket menggunakan kartu tugas	75 %
2	Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan	83 %
3	Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik	75 %
4	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket	83 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian penilaian ahli tentang kesesuaian produk

dengan karakteristik peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aspek kejelasan petunjuk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas didapat prosentase sebesar 75%. Maka pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas telah memenuhi kriteria baik sehingga produk media ini dapat digunakan.
- b. Aspek kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan didapat prosentase sebesar 83%. Maka aspek kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan telah memenuhi kriteria baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- c. Aspek tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik didapat prosentase sebesar 75%. Maka aspek tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik telah memenuhi kriteria baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- d. Aspek Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 83 %. Maka aspek aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan

Bolabasket telah memenuhi kriteria baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

2. Analisis Data Hasil Kuesioner Guru Penjasorkes

Hasil penelitian terhadap guru Penjasorkes terkait dengan keterterimaan produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran Penjasorkes SMP, diperoleh deskripsi dari aspek (1) kesesuaian produk dengan Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, dan karakteristik peserta didik, (2) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah kognitif, (3) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah afektif, (4) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah psikomotor, (5) pengaruh produk terhadap peningkatan keaktifan peserta didik, dan (6) kelayakan produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

Hasil pengisian kuesioner guru Penjasorkes dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Kuesioner Guru tentang Kesesuaian Produk dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Karakteristik Peserta Didik

No	Perihal	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan Bolabasket	100 %	0 %
2	Kesesuaian produk dengan materi permainan Bolabasket	100 %	0 %
3	Produk mencakup tiga ranah pembelajaran	100 %	0 %

permainan Bolabasket			
4	Kesesuaian produk dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik	50 %	50 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang kesesuaian produk dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan karakteristik peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Aspek kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan Bolabasket telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- Aspek kesesuaian produk dengan materi permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek kesesuaian produk dengan materi permainan Bolabasket telah memenuhi

kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- Aspek Produk mencakup tiga ranah pembelajaran permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Maka bolabasket telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- Aspek kesesuaian produk dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik didapat prosentase sebesar 50 %. Maka aspek kesesuaian produk dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

Tabel 8. Hasil Kuesioner Guru tentang Pengaruh Produk terhadap Peningkatan Ranah Kognitif Peserta Didik

No	Perihal	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar chest pass kepada peserta didik	100 %	0 %
2	Produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar bounce pass kepada peserta didik	100 %	0 %
3	Produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar over head pass kepada peserta didik	100 %	0 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap peningkatan ranah kognitif

peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik

dasar chest pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar chest pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- b. Aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar bounce pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar bounce pass kepada

peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- c. Aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar over head pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar over head pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 9. Hasil Kuesioner Guru tentang Pengaruh Produk terhadap Peningkatan Ranah Afektif Peserta Didik

No	Perihal	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Produk mampu melatih peserta didik untuk bekerjasama dengan teman.	100 %	0 %
2	Produk mampu melatih peserta didik menghargai teman.	50 %	50 %
3	Produk mampu melatih peserta didik untuk berbagi tempat dan peralatan dengan teman	50 %	50 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap peningkatan ranah afektif peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Aspek produk mampu melatih peserta didik untuk bekerjasama dengan teman didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek Produk mampu melatih peserta didik untuk bekerjasama dengan teman telah memenuhi kriteria

sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- b. Aspek produk mampu melatih peserta didik untuk menghargai teman didapat prosentase sebesar 50 %. Maka aspek produk mampu melatih peserta didik menghargai teman telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

c. Aspek produk mampu melatih peserta didik berbagi tempat dan peralatan dengan teman didapat prosentase sebesar 50 %. Maka aspek produk mampu melatih peserta didik untuk berbagi

tempat dan peralatan dengan teman telah memenuhi kriteria cukup baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

Tabel 10. Hasil Kuesioner Guru tentang Pengaruh Produk terhadap Peningkatan Ranah Psikomotor Peserta Didik

No	Perihal	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar chest pass kepada peserta didik	100 %	0 %
2	Produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar bounce pass kepada peserta didik	100 %	0 %
3	Produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar over head pass kepada peserta didik	100 %	0 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap peningkatan ranah Psikomotorik peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar chest pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar chest pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- Aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar bounce pass kepada peserta didik didapat prosentase

sebesar 100 %. Maka aspek Produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar bounce kepada peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- Aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar over head pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar over head pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 11. Hasil Kuesioner Guru tentang Pengaruh Produk terhadap Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

No	Perihal	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk media pembelajaran untuk dilakukan oleh peserta didik	100 %	0 %
2	Tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk dengan adanya penggunaan kartu tugas dan kartu pengamat yang digunakan	100 %	0 %
3	Tanggapan pengaruh produk terhadap peningkatan motivasi peserta didik	100 %	0 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap peningkatan keaktifan peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aspek tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk model pembelajaran untuk dilakukan oleh peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk media pembelajaran untuk dilakukan oleh peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- b. Aspek Tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk dengan

adanya penggunaan kartu tugas dan kartu pengamat yang digunakan untuk pembelajaran Bolabasket dalam produk tersebut didapat prosentase sebesar 100 %. Maka pembelajaran Bolabasket telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- c. Aspek tanggapan pengaruh produk terhadap peningkatan motivasi peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka motivasi peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 12. Hasil Kuesioner Guru tentang Kelayakan Produk Pembelajaran

No	Perihal	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Tanggapan terhadap dapat atau tidaknya produk dilakukan di semua kondisi sekolah	100 %	0 %
2	Tanggapan terhadap mudah atau tidaknya langkah-langkah dalam media pembelajaran untuk dipahami peserta didik	100 %	0 %
3	Tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya langkah tugas gerak yang digunakan dengan karakteristik permainan Bolabasket	100 %	0 %
4	Tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya penggunaan kartu tugas dengan materi Bolabasket	100 %	0 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap kelayakan produk kartu tugas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aspek tanggapan terhadap dapat atau tidaknya produk untuk dilakukan di semua kondisi sekolah didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek tanggapan terhadap dapat atau tidaknya produk dilakukan di semua kondisi sekolah telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
- b. Aspek tanggapan terhadap mudah atau tidaknya langkah-langkah dalam media pembelajaran untuk

dipahami peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Maka aspek tanggapan terhadap mudah atau tidaknya langkah-langkah dalam media pembelajaran untuk dipahami oleh peserta didik telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

- c. Aspek tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya langkah-langkah tugas gerak yang digunakan dengan karakteristik permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Maka bolabasket telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

d. Aspek tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya penggunaan kartu tugas dengan materi Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Maka Bolabasket telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Analisis data penilaian ahli dan penilaian guru Penjasorkes terhadap kualitas produk, dapat disimpulkan secara umum bahwa produk media pembelajaran passing Bolabasket

menggunakan kartu tugas dapat digunakan untuk pembelajaran Bolabasket.

3. Analisis Data Aspek, Kognitif, Afektif, dan Psikomotor

Hasil penelitian terhadap aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif terhadap peserta didik dikategorikan menjadi 3 (tiga) bagian yaitu baik, sedang, dan kurang. Untuk mengkategorikan data tersebut menggunakan acuan norma sebagai berikut:

Tabel 13. Penentuan Kategori dan Rentangan Skor

Kategori	Rentang Skor
Rendah	$\text{Mean} - \text{SD} \leq \text{Skor total}$
Sedang	$\text{Mean} - \text{SD} < \text{Skor total} \leq \text{Mean} + \text{SD}$
Tinggi	$\text{Skor total} > \text{Mean} + \text{SD}$

Sumber: Azwar (2003: 108)

Data aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif peserta didik setelah ditabulasi, diskor dan

dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 14. Data Skor Maksimal, Minimal, Mean Skor, dan Standar Deviasi

No	Aspek	Jumlah Siswa	Skor Minimal	Skor Maksimal	Mean Skor	Standar Deviasi
1	Kognitif	64	8	11	10,328	0,461
2	Afektif	64	4	10	9.296	0,572
3	Psikomotor	64	5	9	8,094	1,060

(Sumber: Hasil Penelitian 2013)

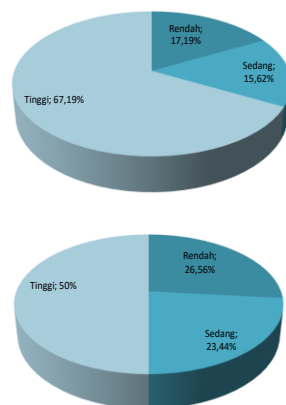
Hasil penghitungan pada tabel di atas, maka didapatkan rentangan skor untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adapun rentangan skor untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15. Rentangan Skor, Kategori dan frekuensi Pada Setiap Aspek

Aspek	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
Kognitif	$9,86 \leq \text{Skor total}$	Rendah	12	18,75 %
	$9,86 < \text{Skor total} \leq 10,79$	Sedang	17	26,56 %
	$\text{Skor total} > 11,27$	Tinggi	35	54,69 %
Jumlah			64	100 %
Afektif	$8,72 \leq \text{Skor total}$	Rendah	11	17,19 %
	$8,72 < \text{Skor total} \leq 9,87$	Sedang	10	15,62 %
	$\text{Skor total} > 11,08$	Tinggi	43	67,19 %
Jumlah			64	100 %
Psikomotor	$7,43 \leq \text{Skor total}$	Rendah	17	26,56 %
	$7,43 < \text{Skor total} \leq 8,76$	Sedang	15	23,44 %
	$\text{Skor total} > 8,76$	Tinggi	32	50 %
Jumlah			64	100 %

(Sumber : Hasil Penelitian 2013)

Gambar 1. Frekuensi Kognitif Semua Peserta Didik (Sumber : Hasil Penelitian 2013)**Gambar 2. Frekuensi Psikomotor Semua Peserta Didik (Sumber : Hasil Penelitian 2013)**

Hasil distribusi frekuensi pada ketiga aspek dapat disimpulkan bahwa:

- Aspek kognitif dari 64 peserta didik, yang termasuk kategori tinggi berjumlah 35 peserta didik yaitu sebesar 54,69 %, kategori

sedang berjumlah 17 peserta didik yaitu sebesar 26,56 %, dan kategori rendah berjumlah 12 peserta didik yaitu sebesar 18,75 %.

- b. Aspek afektif dari 64 peserta didik, yang termasuk kategori tinggi berjumlah 43 peserta didik yaitu sebesar 67,19 %, kategori sedang berjumlah 10 peserta didik yaitu sebesar 15,62 %, dan kategori rendah berjumlah 11 peserta didik yaitu sebesar 17,19 %.
- c. Aspek psikomotor dari 64 peserta didik, yang termasuk kategori tinggi berjumlah 32 peserta didik yaitu 50 %, kategori sedang berjumlah 15 peserta didik yaitu sebesar 23,44 %, dan kategori

rendah berjumlah 17 peserta didik atau sebesar 26,56 %.

4. Analisis Data Kualitas Gerak

Pengamatan kualitas gerak dilakukan oleh peserta didik kelas VIII yang sebelumnya telah diberikan pengarahan oleh peneliti sehingga dianggap dapat melakukan penilaian terhadap kualitas gerak antar peserta didik dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

Materi pengamatan pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas meliputi materi (1) teknik dasar chest pass, (2) teknik dasar bounce pass, (3) teknik dasar over head pass. Hasil pengamatan kualitas gerak dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Pengamatan Kualitas Gerak Teknik Dasar Bola Basket

No	Materi	Jumlah Gerak	Kualitas Gerak (%)	
			Efektif	Tidak Efektif
1	Teknik Dasar Chest Pass	768	674 (87,77 %)	94 (12,23 %)
2	Teknik Dasar Bounce Pass	768	666 (86,72%)	102 (13,28 %)
3	Teknik Dasar Over Head Pass	768	661 (86,09 %)	107 (13,91 %)
	Rerata		86, 86 %	13,14 %

(Sumber: Hasil penelitian 2013)

5. Analisis Data Penghitungan Denyut Nadi

Hasil penghitungan denyut nadi dari 64 peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas didapatkan hasil sebagai berikut: (1) denyut nadi minimal sebelum mengikuti pembelajaran

passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 70, denyut nadi maksimal sebelum mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 100, serta rata-rata denyut nadi sebelum mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 83,218 dan (2) denyut nadi minimal sesudah

mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas 108, denyut nadi maksimal sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 170, serta rata-rata denyut nadi sesudah mengikuti

pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 136,28. Sebaran frekuensi penghitungan denyut nadi sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 17. Data Rerata, Skor Maksimal, Skor Minimal, Mean Skor, dan SD

No	Denyut Nadi	Jumlah Peserta Didik	DN Minimal	DN Maksimal	Mean DN	Standar Deviasi
1	Sebelum pembelajaran	64	70,00	100,00	83,218	3,014
2	Sesudah pembelajaran	64	108,00	170,00	136,28	3,829
Selisih					53,062	0,815

Sumber: Hasil Penelitian (2013)

Keterangan:

DN Minimal : Denyut Nadi Minimal DN Maksimal : Denyut Nadi Maksimal Mean DN : Mean Denyut nadi SD : Standar Deviasi

Hasil penghitungan denyut nadi di atas, menunjukkan bahwa rata-rata denyut nadi dari 64 peserta didik mengalami peningkatan dari sebelum sampai sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. Peningkatan rata-rata denyut nadi peserta didik setelah perlakuan mengalami kenaikan sebesar 63,76 % dan untuk kenaikan denyut nadi maksimal sebesar 70%. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas terhadap pencapaian zona latihan kebugaran peserta didik, maka perlu dilakukan analisis

tentang kenaikan denyut nadi setelah perlakuan. Kenaikan denyut nadi peserta didik sebesar 63,76 % sudah memenuhi target untuk mencapai zona latihan kebugaran. Zona latihan adalah daerah ideal denyut nadi dalam fase latihan. Rentang zona latihan adalah 60 – 80% dari denyut nadi maksimal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kenaikan denyut nadi peserta didik setelah perlakuan sebesar 63,76 % telah masuk rentang zona latihan yang diharapkan dapat tercapai melalui penggunaan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dalam pembelajaran Penjasorkes.

6. Minat dan Ketertarikan Peserta Didik terhadap Produk

Minat dan ketertarikan peserta didik terhadap model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilihat dari pengisian kuesioner peserta didik dan pengamatan kualitas gerak. Hasil penelitian terhadap tingkat minat dan ketertarikan peserta didik

pada media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dari 64 peserta didik dilihat dari aspek afektif. Data aspek minat dan ketertarikan peserta didik terhadap produk pengembangan setelah ditabulasi, diskor dan dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 18. Tabel Penghitungan Minat dan Ketertarikan Peserta Didik

Kuesioner	Kategori	Frekuensi	
		Absolut (f)	Persentase (%)
Penghitungan Minat dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas	Tidak berminat/tidak tertarik	3	4,69 %
	Berminat/tertarik	61	95,31 %
Jumlah		64	100 %

(Sumber : Hasil Penelitian 2013)

7. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Besar (Produk Akhir)

Revisi produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dilakukan melalui beberapa tahap. Revisi dilakukan sebelum produk di uji cobakan dalam skala kecil, sesudah skala kecil, dan sesudah uji coba lapangan. Produk yang telah di uji cobakan dalam uji lapangan, perlu dilakukan revisi yang terakhir untuk penyempurnaan produk. Berikut ini adalah hasil produk akhir media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran permainan Bolabasket peserta didik SMP kelas VIII. Produk akhir pengembangan media

pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilihat pada lampiran 34 halaman 182.

B. Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata persentase 78,33 %, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima peserta didik SMP adalah dari penilaian kualitas produk yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 2, 8, 13, dan 15.

Ke empat aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 4. Selain ke empat aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas produk yaitu aspek 1, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, dan 14 yang telah memenuhi kriteria baik yaitu mendapat poin 3, dan aspek 3 dan 7 memenuhi kriteria kurang baik yaitu mendapat poin 2.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 91,66 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SMP adalah penilaian dari kualitas media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran I pada aspek 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, dan 13. Ke sepuluh aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 4. Selain ke sepuluh aspek tersebut, ada 5 aspek penilaian kualitas produk yaitu aspek 3, 7, 12, 14, dan 15 yang telah memenuhi kriteria baik karena masing masing aspek mendapat poin 3.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 81,66 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. Faktor yang

menjadikan model ini dapat diterima siswa SMP adalah penilaian dari kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran II pada aspek 1, 2, 4, 5, dan 10. Ke lima aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 4. Selain ke lima aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas produk yaitu aspek 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, dan 15 yang telah memenuhi kriteria baik karena masing masing aspek mendapat poin 3. Kemudian untuk aspek 13 memenuhi kriteria kurang baik yaitu mendapat poin 2.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase 89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria baik. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima peserta didik SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % peserta didik dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap petunjuk media pembelajaran, penerapan sikap dalam pembelajaran dan aktivitas gerak peserta didik yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima peserta didik dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang Hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase 92,32 % Berdasarkan kriteria yang telah

ditentukan maka media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria sangat baik. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima peserta didik SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % peserta didik dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap petunjuk media pembelajaran, penerapan sikap dalam pembelajaran dan aktivitas gerak peserta didik yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan

perkembangan. Secara keseluruhan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima peserta didik dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan media ini dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang.

Pada tabel 4.23 berikut ini, disajikan data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Tabel 19. Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan

No.	Komponen	Hasil
1	Evaluasi Ahli	Didapat persentase skala penilaian 78,33%, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
	Hasil Evaluasi Ahli Penjas	Didapat persentase skala penilaian 91,66 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran	Didapat persentase skala penilaian 81,66 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran II	Didapat persentase skala penilaian 81,66 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
2	Uji Coba Kelompok Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 89%, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
3	Uji Coba Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,32 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

(Sumber: Hasil Penelitian 2013)

Kesimpulan

Produk media pembelajaran passing

Bolabasket menggunakan kartu tugas sudah dapat di praktikkan kepada subjek

uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 78,33 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 91,66 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 81,66 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk peserta didik VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang.

Produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sudah dapat digunakan bagi siswa VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase 89 % dan hasil analisis data uji coba lapangan di dapat 92,32 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk peserta didik VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang.

Faktor yang menjadikan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima oleh peserta didik SMP adalah dari ke tiga aspek uji coba (chest pass, bounce pass, dan over head pass) di dapat persentase keberhasilan peserta didik melakukan gerakan chest pass adalah 87,77 % , persentase keberhasilan peserta didik melakukan bounce pass adalah 86,72%, dan persentase keberhasilan peserta didik melakukan over head pass adalah 86,09 %. Berdasarkan data diatas, secara keseluruhan media pembelajaran passing

Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima peserta didik dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi peserta didik SMP Negeri 1 Ajibarang.

BIBLIOGRAFI

- Ahmadi, N. (2007). *Permainan bola basket*. Surakarta: Era Intermedia. [Google Scholar](#)
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. [Google Scholar](#)
- Bahagia, Y., & Suherman, A. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas. [Google Scholar](#)
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning conducting and evaluating quantitative and qualitative research (4th ad.)*. Boston, MA. [Google Scholar](#)
- Gauzente, C. (2004). Web merchants' privacy and security statements: how reassuring are they for consumers? A two-sided approach. *Journal of Electronic Commerce Research*, 5(3), 181–198. [Google Scholar](#)
- Hidayatullah, M. F., & Kristiyanto, A. (2014). Model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar pendidikan jasmani (Penelitian Pengembangan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar). *Indonesian Journal of Sports Science*, 1(1), 218350. [Google Scholar](#)
- Ma'mun, A., & Saputra, Y. M. (2000). *Perkembangan gerak dan belajar gerak*. Jakarta: Depdikbud. [Google Scholar](#)

- Mustafa, P. S. (2020). Implikasi Pola Kerja Telensefalon dan Korteks Cerebral dalam Pendidikan Jasmani. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 10(2), 53–62. <https://doi.org/10.15294/miki.v10i2.24901>. [Google Scholar](#)
- Mustika, V. I., Yuwono, C., & Priyono, B. (2012). Model pengembangan permainan bola kaki tangan siswa kelas VIII sekolah menengah pertama. *Active: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(3). [Google Scholar](#)
- Nasional, D. P. (2006). *Model silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. [Google Scholar](#)
- Putra, R. H., & Wibowo, S. (2022). Identifikasi Kendala Pembelajaran Daring PJOK di SMK SE-Kabupaten Gresik. *Berajah Journal*, 2(3), 513–524. [Google Scholar](#)
- Putra, T. R. (2014). Penerapan Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Nganjuk Tahun Ajaran 2013/2014). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2). [Google Scholar](#)
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2018). *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. UPI Sumedang Press. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. CV Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Tauhidman, H., & Ramadan, G. (2018). Pengembangan Model Latihan Keseimbangan untuk Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 133–144. [Google Scholar](#)
- Wasis, D. D. (2004). *Concept of Research and Development*. Research Methodology Workshop, Unesa FIK Learning Department. Malang: UNM. [Google Scholar](#)

Copyright holder :
Suhardi (2022)

First publication right :
Jurnal Syntax Transformation

This article is licensed under:

