

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Konsep pengembangan Model

penelitian merupakan salah satu hal yang paling penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, sekaligus bagian yang penting dalam perkembangan peradaban manusia. Penelitian selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran ilmiah yang lebih sempurna dari pengetahuan sebelumnya, yang kesalahannya lebih kecil daripada pengetahuan yang telah terkumpul sebelumnya.

Menurut Cooper & Emory dalam bukunya Sunarno Agung mengemukakan bahwa penelitian adalah suatu proses penyelidikan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah masalah . Maksudnya adalah penelitian ditujukan untuk memecahkan masalah, supaya memperoleh hasil yang bermanfaat. Penelitian merupakan suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian yang diatas dapat di simpulkan bahwa penelitian pengembangan penelitian adalal suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan untuK

dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain: bahan penelitian guru, materi belajar media pembelajaran, soal dan sistim pengolahan dalam pembelajaran.

penelitian pengembangan diawali dengan mengidentifikasi sebuah masalah pembelajaran yang ditemui dikelas oleh guru yang akan melakukan penelitian hingga sampai pada tahap uji coba produk dilapangan. yang di maksud dengan masalah pembelajaran dalam pengembangan penelitian adalah masalah yang terkait dengan perangkat pembelajaran, Misalnya: silabus bahan ajar, lembar kerja siswa, media pembelajaran, melaksanakan tes untuk mengukur hasil belajar dan uji coba produk dilapangan dengan menerapkan model pembelajaran kepada siswa SMP.

Penelitian juga mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dengan diawali dengan adanya suatu kebutuhan sehingga pengembangan merupakan siklus yang diawali dari adanya suatu kebutuhan dan membutuhkan pemecahan dengan menghasilkan. dalam hal ini yang akan di kembangkan adalah model pembelajaran *Bounce pass* bola basket pada siswa SMP. Berikut ini ada beberapa jenis model yang digunakan dalam sebuah penelitian dan pengembangan sebuah model pembelajaran, namun peneliti yang menggunakan tahap uji coba di dilapangan.

Penelitian dapat dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu penelitian dasar tarapan, evaluasi, pengembangan dan mendesak. Pembagian penelitian didasarkan pada fungsi dan penerapannya dalam pendidikan serta beberapa lama hasilnya dapat di gunakan dalam salah satu model penelitian yang relevan yang dapat di gunakan yaitu penelitian pengembangan model.

Penelitian pengembangan merupakan strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktek –praktek dalam olahraga rekreasi dan penjas dalam rancangan penelitian pengembangan yang dapat digunakan sebagai sarana bermain dengan menghasilkan suatu produk atau, memperbaiki produk yang sudah ada berupa model permainan .

Sugiono dalam bukunya mendefinisikan penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan oleh peneliti agar dapat digunakan dalam proses permainan kecil. Sebelum digunakan dalam proses permainan kecil produk yang dikembangkan tentunya harus melalui tahap validasi untuk mengetahui yang layak atau tidaknya permainan tersebut untuk di lanjutkan ketahap penelitian.

Penelitian pengembangan model adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu yang baru atau menyempurnakan, yang dapat dipertanggungjawabkan. Maksudnya rancangan penelitian pengembangan selalu berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan hasil penelitian. Dalam menghasilkan penelitian yang digunakan untuk yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan suatu masalah.

Suatu masalah model dapat diartikan sebagai representatif baik visual maupun verbal. Model menyajikan suatu informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana dan mudah.

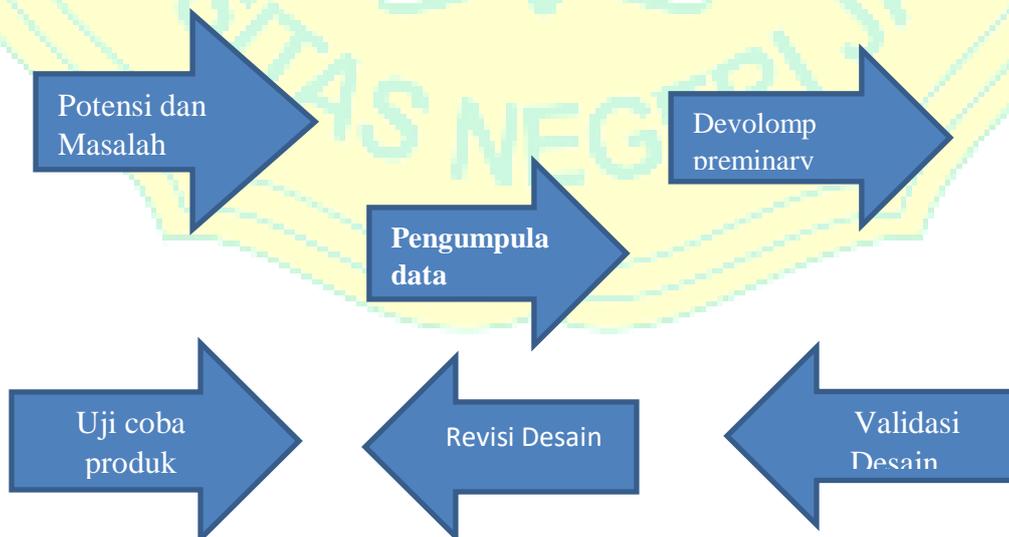
1). Model pengembangan Sugiyono

Penelitian merupakan suatu proses penyelidikan serta pengumpulan data untuk tujuan tertentu. Model pengembangan diartikan sebagai proses konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan (Sugiyarto, 2007:11 pengembangan model dapat diartikan sebagai upaya untuk membawa suatu keadaan atau situasi secara berjenjang yang lebih sempurna atau lebih lengkap. Pengembangan disini artinya diarahkan pada program yang telah atau yang sedang dilaksanakan menjadi penelitian yang baik dan benar.

Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono, adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk-produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu dibidang pendidikan dan di sosial yang perlun yang dihasilkan melauai *Reseach dan devolopment*. (Sugiyono 2011) secara konseptual pendekatan dan pengembangan peneliti yang gunakan mencakup enam langkah, sebagaimana diuraikan Sugiyono sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi deasin
5. Revisi desain
6. Uji coba produk

Di serahkan dalam gambar



Gambar 2.1 Langkah langkah penggunaan metode Reseach and Development (R & D)

Sumber :Sumber Sugiyono , *Metologi penelitian pendidikan pendekatan kuantatif Kulintatis ,dan Reseach & Devolopment (R & D)* (bandung : alfabeta), h.4009.

1) Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah . Potensi adalah segala sesuatu yang lebih digunakan akan memiliki nilai tambah.

Sebagai contoh, pantai Bantemin kaimana yang , terdapat potensi angin dan sinar matahari yang panas, kedua potensi tersebut dapat dikembangkan menjadi energi mekanik yang dapat digunakan untuk menggerakkan sesuatu, misalnya untuk generator pembangkit tenaga listrik, atau untuk turbin air. Dalam bidang sosial dan pendidikan.

2) Pengumpulan Data

Setelah potensi yang masalah yang dapat ditunjukkan secara factual dan uptodate, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi, masalah tersebut. sini diperlika metode

penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung masalah masalah yang ingin dicapai.

3) Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* (*R & D*) bermacam macam .Dalam bidang teknologi, orientasi, produk teknologi yang dapat di manfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energi, menarik harga murah, bobot ringan, ergonomis, dan bermanfaat ganda (contoh komputer yang canggih bisa berfungsi untuk: gambar, analisis berfungsi sebagai tv camera, dan telpon dll).

Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian *Research & Development* (*R & D*) di harapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan yaitu jumlah lulusan banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. produk –produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku aja, modul, kompetensi ,tenaga kependidikan, sistim evaluasi ,modul ujian kompetensi, penataan ruang kelas, untuk model pembelajaran tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistim pembinaan pegawai sistim pengajian, dan lain lain.

4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk produk, dalam metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif yang lama atau

tidak dikatakan secara rasional, karena validasi disini bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan beberapa cara para pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatan. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempersentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut beserta keunggulannya.

5) Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi desain pakar dan parah ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang menghasilkan produk .

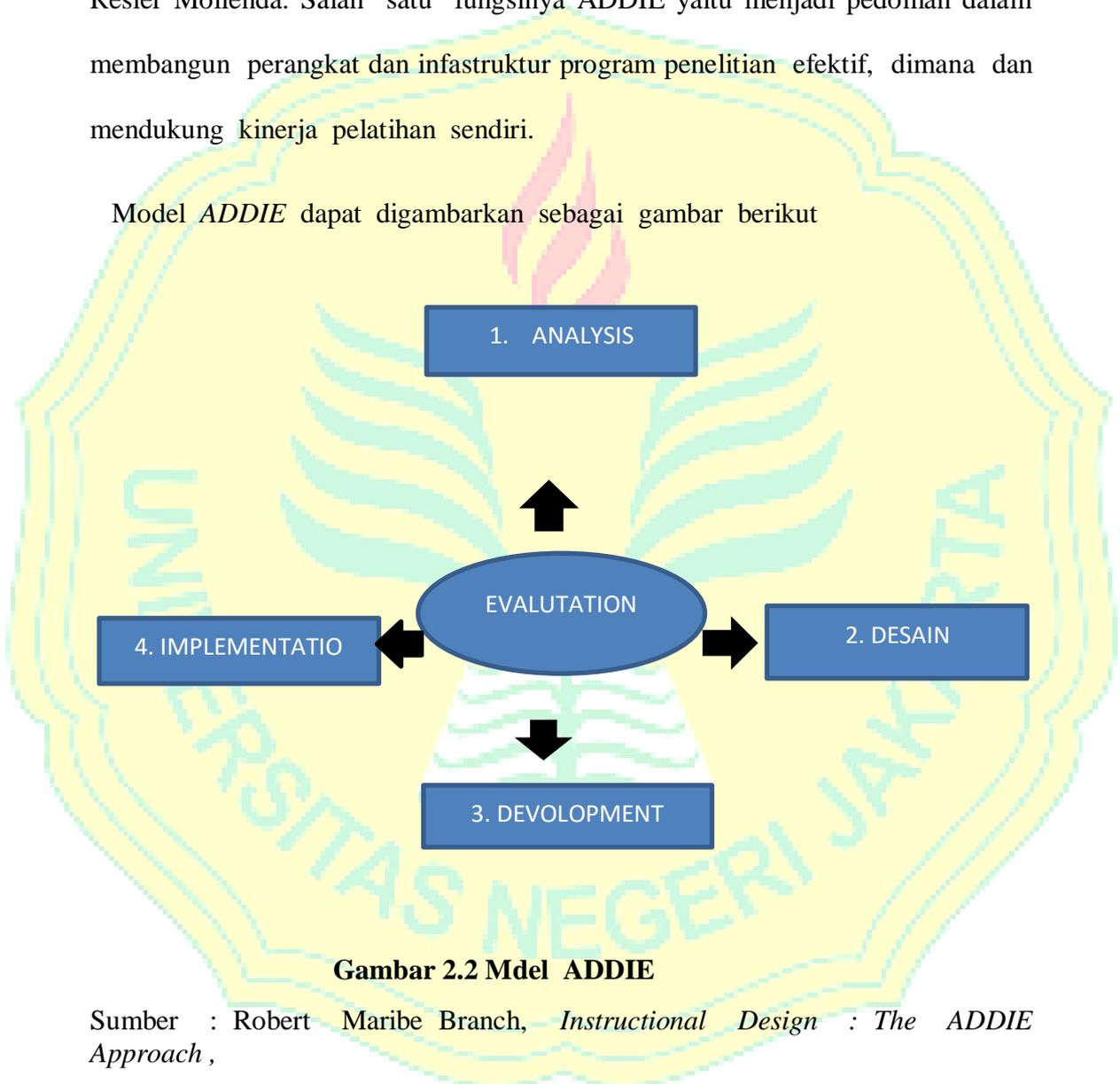
6) Uji coba produk

Dalam bidang pendidikan, esain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung di uji coba, setelah divalidasi dan revisi. uji coba tahap awal diilakukan dengan simulasi pengguna metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat dicoba pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien di banding dengan metode mengajar yang lama atau yang lain.

2. Model Pengembangan ADDIE

Menurut Robert Sal model desain pembelajaran yang lebih bersifat generik adalah model ADDIE (*Analysis design Devolop implemen Evaluate*) .(Sugiyono 2012) ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan Resier Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infastruktur program penelitian efektif, dimana dan mendukung kinerja pelatihan sendiri.

Model *ADDIE* dapat digambarkan sebagai gambar berikut



Gambar 2.2 Mdel ADDIE

Sumber : Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach* ,

2009 , h.2.

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:

1. *Analysis* (analisis), yaitu melakukan *needs assesment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).
2. *Design* (desain / perancangan), yang kita lakukan dalam tahap desain ini, pertama, merumuskan tujuan latihan yang *SMART* (*specific, measurable, applicable, and realistic*) selanjutnya menyusun tes, dimana di mana pada tujuan pelatihan yang telah di rumuskan
3. *Development* (pengembang) pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. salah satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum di implementasikan . Tahap uji coba memang merupakan bagian dari salah satu langkah *ADDIE*, yaitu evaluasi.
4. *Implementation* (implementasi / eksekusi), implementasi adalah langkah langkah nyata untuk menerapkan sistem yang sedang yang di buat . Artinya, pada tahap ini semua yang di kembangkan diinstal atau disediakan sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan .
5. *Evaluation* (Evaluasi atau umpan balik), yaitu suatu proses untuk melihat apakah model yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak sebenarnya tahap evaluasi dapat terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi diatas itu dinamakan formatif, karena tujuannya untuk revisi kelebihan Kelebihan dari model ini adalah sifatnya yang *generic* (umum) dan langkah langkahnya

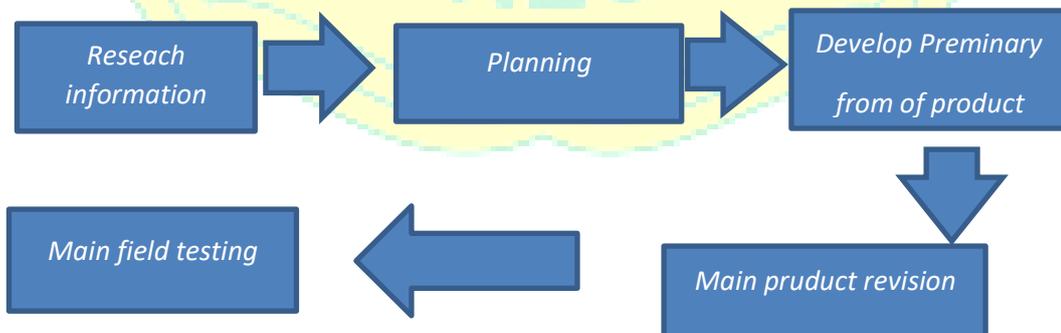
yang lengkap dan detail, namun kurang di laksanakan dan dihasilkan memiliki kekurangan dan kesalahan.

3. Model Pengembangan Borg & Gall

Deskripsi tentang prosedur dan langkah - langkah penelitian pengembangan sudah banyak di kembangkan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya yaitu pengembangan produk dalam mencapai tujuan pengembangan. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih cepat dapat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Secara konseptual pendekatan penilaian dan pengembangan model yang meneliti gunakan mencakup enam langkah umum, sebagaimana diuraikan Borg & Gall sebagai berikut 1) *Research and information collecting*, 2) *planing* 3), *Devolop preminary from of product* ,4) *preliminary filed testing*, 5) *Main product revision* , 6) *Main filed testing*. (Walker R Borg and Meredith. D Gall)

Atau dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan Pengembangan seperti pada Gambar dibawah ini



Gambar 2.3 Instrument Design R and D

Sumber :Walter R.Borg and Meredith .D *Gall Education Reseach : An*

Introduction 4 th Education (New York: longman Inc, 1983, h 775 .

Selanjutnya, Untuk dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan (*Reseach and information Collenting*) Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan

a). Analisis kebutuhan dan studi pustaka .untuk melakukan analisis kebutuhan yang ada dan beberapa kriteria, yaitu

1. Apakah produk yang dikembangkan merupakan hal yang penting pendidikan?
2. Apakah produknya mempunyai kemungkinan untuk di kembangkan?
3. Apakah SDM yang memiliki ketrampilan, pengetahuan dan pengalaman yang mengembangkan produk tersebut ada.
4. Apakah waktu untuk mengembangkan produk tersebut.

b) Studi Literatur Studi dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang kembangkan Studi Literatur ini kerjakan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembang produk yang direncanakan

c) Riset skalah keci

Pengembangan sering mempunyai pertanyaan yang tidak bisa dijawab dengan mengacu *research* belajar atau teks profesional . Oleh karenanya pengembangan perlu melakukan riset kecil skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan

2) Merencanakan Penelitian (*planning*)

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembangan dapat dilanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan *R & D* meliputi:

- a) Merumuskan penelitian.
- b) Memperkirakan dana, tenaga dan waktu .
- c) Merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam Penelitian

3) Pengembangan Desain (*develop preliminary of pruduct*) Langkah ini meliputi

- a) Menentukan Desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotik)
- b) Menentukan sarana dan prasarana yang di butuhkan selama proses yugm dalam penelitian dan pengembangan model.
- c) Menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji coba coba desain dilapangan .
- d) Menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitaan.

4) *Preliminary Field Testing* Langkah ini sudah ada beberapa bentuk model yang telah di buat oleh peneliti .

5) *Validasinya Desain* produk dan langkah-langkah validasi merupakan model atau desain yang berdasar kan atas instruksi atau dosen parah ahli.

6) *Main Field Test* Percobaan produk dilapangan.

Berdasarkan pendapat- pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain:

Bahan pelatihan untuk Guru ,materi belajar, media sosial, dan sistim pengelolaan dalam pembelajaran penelitian pengembangan dapat juga disimpulkan sebagai proses untuk menghasilkan produk yang lebih baik dengan mengembangkan produk yang telah ada. Dari beberapa teori diatas, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model pengembangan Sugiyono dimana model pengembangan ini memadu peneliti tahap demi tahap secara detail dalam menghsilkan suatu produk yang baru dan model ini juga memungkinkan kelompok belajar menjadi aktif berinteraksi karena menetapkan strategi dan tipe pembelajaran dalam bentuk permainan. Analisis yang diuraikan dalam model Sugiyono tersusun secara terperinci perencanaan dan pengembangan desainnya pun dipikirkan secara khusus serta uji coba yang dilalui secara berulang-ulang dapat memberikan hasil sistim yang diandalkan.

B. Konsep Model yang dikembangkan

1.Model Belajar

Belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap yang di hasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan / direncanakan .pengalaman diperoleh individu dalam interaksinya dengan dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang

direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif ymenetap .Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang dalamnya terkandung beberapa aspek.-Aspek –aspek tersebut adalah (1) bertambah jumlah pengetahuan, (2) adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi ,(3) beberapa pengetahuan ,(4) menyimpulkan makna. Sudah di jelaskan pengertian belajar menurut Slameto, belajar merupakan suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Slameoto (2003)

Adapun pengertian menurut Wina Sanjaya belajar adalah proses perubahan tingka laku.Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingka laku dalam diri seorang ,oleh karena peubahan tingka laku berhubungan system dan perubahan energy yang sulit dilihat dan diraba . Wina sajanya (2006)

Dari penelian bebrapa ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pengalaman dari seseorang yang belajar akan menyadari tejadinya perubahan pada dirinya berkat pengalaman atau latihan Untuk mengetahui perkembangan sampai dimana telah dicapai oelh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukn evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan yang mengacu pada tujuann yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui beberapa besar pengaruh strategi mngajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Makaa dari itu, belajar

sangat penting didalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung perubahan ini dalam diri.

2 Model Permainan Bola Basket

Model Permainan memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, bola basket bisa dimainkan melalui dari usia anak sampai dewasa. juga dikenal oleh orang-orang yang sudah Nilai nilai yang diperoleh dari persektif sosial dan etis juga nyata. Permainan bola basket dengan mudah bisa dimodifikasi, sesuai dengan tuntutan situasi dalam interaksi sosial .jumlah pemainnya tidak selalu harus 5 orang saja sesuai peraturan resminya, tetapi dapat kurang atau lebih dari jumlah tersebut. Karena itu permainan tersebut mampu merangkul keterlibatan sosial yang tinggi.

Bola basket merupakan jenis olahraga yang akhir-akhir begitu cepat perkembangannya dan banyak menarik perhatian dalam kehidupan manusia, khususnya SMP N 1 Kaimana proses dan perkembangannya yang sangat cepat dipengaruhi oleh beberapa hal sebagai Berikut:

1. Permainannya sederhana sehingga mudah dan gampang dipelajari dan dikuasai dengan cepat
2. Permainan olahraga basket ini juga menuntut melakukan suatu latihan yang baik (displin) dalam rangkah pembentukan kerja sama tim Aspek latihan serius ini sangat berrmanfaat seperti sikap disiplin, sportifitas, dan semangat juang yang tinggi, nantinya sangat berguna dalam kehidupan.

3. Permainan bola basket menyuguhkan kepada para penonton banyak seperti passing sembar meliuk-liuk dengan lincah, tembakan yang sangat bervariasi, terobosan yang fantastis, gerakan yang penuh tipu daya, dan sili bergantinya gol-gol indah dari regu yang bertanding. Danya dengan dukungan moral dan materi dari para pemegang kebijakan melalui (Nuril Ahmadi, 2007)

C. kerangka teori

1. Teknik dasar BOUNCE PASS

Menurut Fadilah (2009) "*passing* adalah teknik memberikan bola atau mengoperkan kesesama pemain dalam satu regu. Sedangkan (2009) menurut Agus Salim : (2005) *passing* atau mengoper bola basket adalah salah satu dari kemampuan yang paling mendasar dari permainan bola basket dari sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir, memperbanyak jumlah kelompok, memperkecil jumlah anggota dalam satu kelompok sehingga kesempatan belajar siswa lebih banyak belajar.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar mengajar. Dari sisi guru, mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar. dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pangsang dan puncak proses belajar. hasil belajar merupakan dampak tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. pada bagian

lain, hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan mental peserta didik.

Hasil

belajar dapat timbul dalam berbagai jenis perbuatan pembuatan tingka laku peserta

peserta didik. sainal arifin (2013) Secara sederhana, yang di maksud dengan hasil belajar menurut Ahmad susanto adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.(Ahmad Susanto,2013) Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan

Prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penelitian yang harus menggunakan berbagai alat penetian dan sifatnya komprehesif. Dengan sifat kompresihesif dimaksud segi atau abilitas yang nilainya tidak hanya aspek kognitif ,tetapi juga aspek efektif dan efektif dan psikomotoris. Demikian pula dalam menilai aspek kognitif sebagainya dicakup semua aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis sitematis, dan evaluasi secara seimbang. Ahmad susanto (2009).

Menurut purwanto hasil belajara seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui beberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan benar agar bisa mehami dua kata yang membentuk, yaitu “ hasil belajar “ pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*) Dalam siklus input proses hasil yang dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses berdasarkan pandangan .

Menurut parah ahli diatas disimpulkan purwanto (2016) bahwa hasil belajar adalah evaluasi pada siswa untuk proses tingkat keberhasilan yang dan untuk menemukan pencapain yang dicapai agar kemajuan prestasi akademik belajar siswa mengalami kenaikan yang mencakup segala hal yang dipelajari disekolah. Maupun yang menyangkut pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan siswa. Hasil belajar dapat disimpulkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya, mana kemampuan tersebut dapat berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik.

3.kataristik Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Kataristik siswa smp N 1 kaimana sebagai masa kanak kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun 11 atau 12 tahun. pada masa ini, smpn memiliki kataristik utama yaitu menampilkan utama yaitu menampilkan perbedaan individual dan personal banyak dalam segi dan bidang diantaranya

perbedaan intelegensi. Kemampuan kognitif dan bahasa, serta perkembangan fisik. Masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa SMP N 1 kaimana Rita Eka izzaty, dkk.(2008: 166), menyebutkan masa usia kanak-kanak akhir bagi menjadi dua fase , yaitu: (1. Masa kelas rendah Sekolah menengah yang berlangsung antara usia 6/7 tahun -9 / 10 tahun, biasanya siswa duduk di kelas 1, 2 dan 3 sekolah menengah. (2 Masa kelas tinggi sekolah menengah berlangsung usia 9/ 1 tahun -12 tahun , biasanya siswa duduk di kelas 4, 5 dan 6 sekolah menengah.

Rita Eka Izzaty, dkk.(2008:166), menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas rendah Sekolah Menengah adalah:

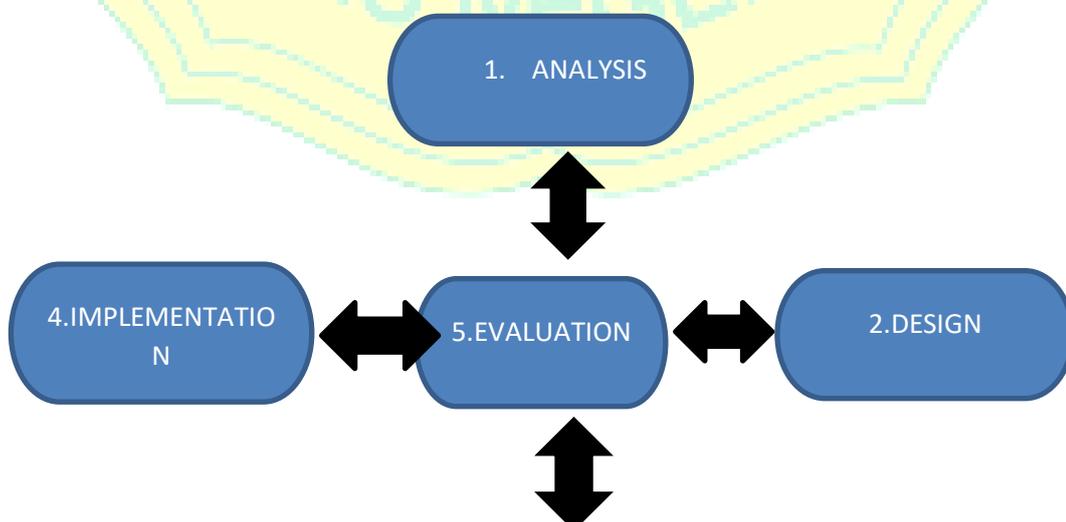
1. Ada hubungan yang kuat antar keadaan pendidikan jasmani dan presentasi sekolah.
 2. Suka memuji diri sendiri
 3. kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan itu diangganya
 4. Suka membandingkan dirinya dengan siswa lain, jika hal itu menguntungkan.
 5. Suka meremehkan orang lain
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008:166), juga menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas tinggi Sekolah Menengah adalah:

1. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari
2. Ingin tahu , belajar, dan realitistis.

3. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus piaget mengemukakan bahwa siswa SMP berada pada tahap operasional konkret (7 hingga 11 tahun) ,dimana konsep yang pada awal usia ini adalah konsep yang sama sama dan sekarang lebih konkret. Siswa usia smpn menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah aktual, siswa mampu menggunakan mentalnya untuk masalah yang bersifat konkret (Rita Eka Izzaty, dkk ,2008:105-106) John W. Santro (2007: 271) juga mengemukakan bahwa selama tahap operasional konkret siswa dapat, menunjukkan operasi konkret , berfikir logis, mengklasifikasikan benda, dan berfikir.

D. Rancangan Model

Dalam Robert salah satu model desain pembelajaran yang lebih bersifat generik adalah model ADDIE (*Analys Design Develop Implement Evaluate*). (Robert .Brach Maribe, 2009) ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan Resier dan Mollenda. Salah satu fungsinya *ADDIE* yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model *ADDIE* dapat digambarkan sebagai berikut:



3. DEVELOPMENT

Gambar 2.13 Model ADDIE

Sumber. Robert Maribe, Branch, *Instruction Design : the ADDIE Approach*

2009, h.2

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:

1. Analyze (Analysis)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke lapangan, di sana peneliti mengamati lokasi lapangan, sarana dan pra sarana yang di gunakan. Selain itu jug peneliti mengamti setiap pembelajaran peserta didik SMP yang sedang berlangsung terdapat banyak peserta didik yang masih kurang dalam penguasaan teknik dasar khususnya *chest pass*

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti mendesain berupa model pembelajaran *Chets pass* bola basket berbasis permainan , setelah penelitian menentukan jadwal pelaksanaan penelitian

3. Devolopmen (Pengembangan model)

Pada tahap ini peneliti membuat produk awal dengan 20 model permainan dan melakukan validasi kepada 3 Dosen ahli Diantara: 1 dosen ahli pembelajaran, 1 dosen ahli permainan dan Asisten Dosen bola basket.

4. Implementation (implementasi)

Pada tahap ini peneliti membuat langka-langka atau model pembelajaran berbasis permainan yang akan diterapkan .Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan.

5. Evaluation (evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melihat apakah model yang sedang dibangun berhasil, sesuai

harapan awal atau tidak. Sebernanya tahap evaluasi dapat terjadi empat di atas.

Evaluasi

yang terjadi pada empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif karena tujuannya untuk revisi.

