

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Pada umumnya hasil dari sebuah penelitian pengembangan model adalah untuk menghasilkan produk baru yang nantinya dapat digunakan ketika melatih. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah membuat model latihan yang bervariasi dan inovatif untuk *passing* pada permainan bola basket dengan menggunakan media sasaran atau target.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian pada penelitian ini dilaksanakan di lapangan bola basket *Club Airone Basketball*

2. Waktu penelitian

Waktu pengajuan proposal dilakukan pada 29 Mei 2019, pengambilan data uji coba skala kecil dilakukan mulai dari 1 Juli 2019 sampai 1 Juni 2019. Pengambilan uji coba kelompok besar pada tanggal 16 Agustus, validasi ahli dan juga revisi produk dilakukan pada tanggal 5 Juli 2019. Pengolahan data dilakukan pada tanggal 7 Juli 2019.

C. Karakteristik Pengembangan Model

Perencanaan dan penyusunan peneliti ini adalah berupa produk model latihan *passing* pada permainan bola basket, sasaran dalam penelitian dan pengembangan model untuk uji coba skala kecil berjumlah 17 sampel dari anggota *Club Airone Basketball* dan ujicoba skala besar berjumlah 34 sampel dari tim *The Hawk Basketball*

D. Pendekatan Metode dan Penelitian

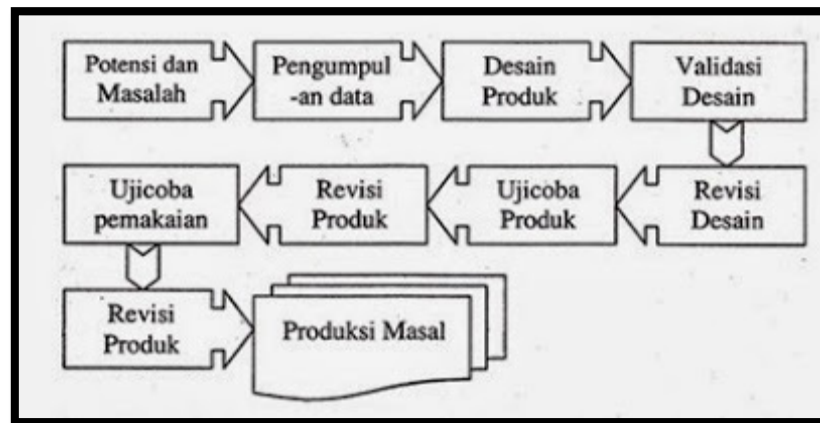
Pengembangan model latihan *passing* menggunakan media sasaran atau target pada permainan bola basket untuk meningkatkan kualitas *passing* baik dari segi ketepatan akurasi ataupun waktu kali ini adalah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari buku *Borg and Gall*, yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, yang tidak hanya bersifat materi seperti buku teks, film, pembelajaran, dan lain-lain, tapi juga termasuk prosedur dan proses seperti metode atau model pembelajaran serta metode pengelolaan pembelajaran²⁰

Hasil akhir dari penelitian ini adalah model latihan *passing* dan juga media sasaran atau target untuk alat bantu latihan *passing* dalam bola basket. Selain itu hasil dari penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa desain model latihan *passing* yang lengkap dan lebih spesifik

²⁰ *Borg & Gall, Educational Research An Introduction, (New York: Longman, 1983), h.773.*

dalam permainan bola basket yang akan di buat menjadi sebuah buku untuk dijadikan bahan referensi bagi para pelatih dan atlet bola basket dalam menerapkan latihan untuk meningkatkan kualitas *passing*.

Agar rancangan model dapat berjalan dengan baik dan benar, maka peneliti akan menggunakan alur rancangan model. Adapun alur rancangan model latihan *passing* pada permainan bola basket yang dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan, dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.13: Model pengembangan model Borg dan Gall.

Sumber : Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," (Bandung: Alfabeta, 2006), h.335

E. Langkah-langkah Pengembangan Model

1. Potensi dan Masalah

Keberhasilan *passing* pada permainan bola basket berpotensi menjadi peluang besar untuk memenangkan suatu pertandingan. Sebuah tim yang

memiliki tingkat keberhasilan *passing* yang baik memiliki kesempatan untuk mendapatkan peluang untuk mencetak *point* dalam keadaan yang bebas dan nyaman. Dengan *Passing* yang baik, sebuah tim dapat merepotkan *system* pertahanan lawan, membuat mereka *unbalance defense*.

Tim yang memiliki *teamwork* yang baik dominan bisa memenangkan sebuah pertandingan, dan *passing* merupakan faktor penting dari terciptanya *teamwork* yang baik. *Passing* yang baik memiliki beberapa faktor penting, diantaranya seperti ketepatan akurasi dan ketepatan waktu.

Ketepatan akurasi sangat berperan penting dalam menghasilkan *passing* yang baik, namun saat ini banyak pemain yang mengesampingkan faktor ini. Dengan alasan penerima *passing* harus bisa menerima *passing* dalam keadaan apapun terkadang pemain yang melakukan *passing* melakukan *passing* dengan semaunya. Begitu juga dengan ketepatan waktu, disini ketepatan waktu dimaksud dengan bagaimana membuat keputusan *passing* diwaktu yang tepat. Terkadang banyak *passing* yang gagal hanya karena waktu melakukan *passing* yang kurang tepat.

Dengan adanya media alat bantu sasaran atau target diharapkan dapat membantu pemain mendapatkan akurasi *passing* yang baik. Dengan adanya media alat bantu sendiri pemain menjadi lebih tertarik untuk melakukan *passing* dengan akurat.

2. Perencanaan Pengembangan Model Latihan

Peneliti pada penelitian ini akan membuat produk berupa model latihan *passing* menggunakan media sasaran atau target pada permainan bola basket. Dalam hal ini peneliti memerlukan informasi atau data tentang *passing* yang dilakukan pada saat pertandingan bola basket dengan cara menganalisis pertandingan baik secara langsung ke *venue* pertandingan, melihat video pertandingan, atau menerima data dari sumber tertentu seperti laporan hasil pertandingan.

Hasil analisa menunjukkan bahwa, yang menyebabkan kegagalan adalah *passing* yang buruk ketika *offensive play*, maka peneliti membuat produk berupa model latihan *passing* yang diharapkan dapat meningkatkan peluang untuk mendapatkan *point* melalui *passing* yang tepat sasaran pada saat *offensive play* dan mengurangi kesalahan pada saat melakukan *passing* yang mengakibatkan *turnover*. Model latihan *passing* dan media sasaran atau target tersebut adalah produk yang akan dihasilkan oleh peneliti.

Berdasarkan potensi dan masalah serta pengumpulan data yang terkait dengan *passing* pada permainan bola basket, maka untuk menghasilkan produk berupa model latihan *passing*, peneliti harus membuat rancangan model latihan *passing*. Rancangan model latihan ini nantinya akan dibuat dalam bentuk naskah atau *storyboard script* yang menyajikan bentuk-bentuk model latihan *passing* untuk permainan bola basket, yang

terdiri dari 16 model antara lain : *basic chest pass, basic chest pass with 1 dribble, 1,2 step chest pass, challenge chest pass, challenge target chest pass, group chest pass, challenge chest pass, basic bounce pass, challenge bounce pass, challenge bounce pass, bounce pass, bounce pass, challenge concentration pass, group challenge bounce pass, bounce pass, chest pass.*

Berikut 16 model latihan meliputi :

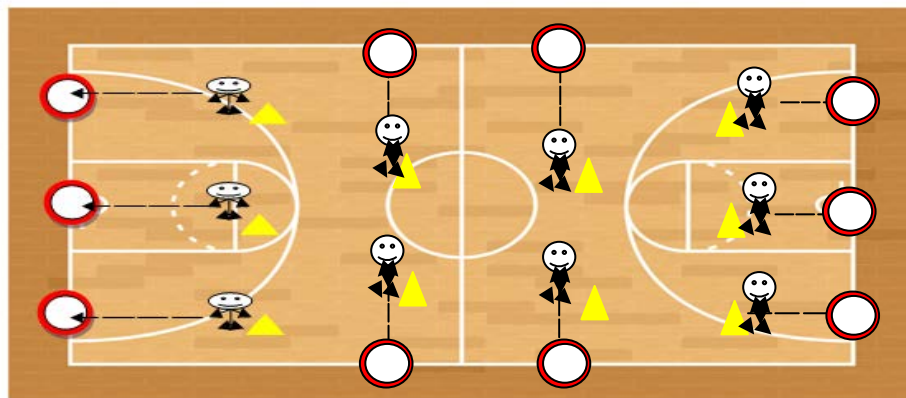
Model 1 Basic Chest Pass





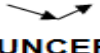
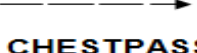


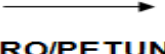
Melakukan *Chest pass* ke sasaran/target, tidak bergerak/ditempat.

a. Tujuan :

1. Melatih *basic* teknik dasar *passing chest pass*
2. Melatih akurasi *passing chest pass* pemain dalam keadaan tidak bergerak atau di tempat.

b. Keterangan gambar



 PLAYER	 POST	 CONES
 TARGET	 BOUNCEPASS	 CHESTPASS
 GO AROUND	 DRIBBLE	 AERO/PETUNJUK ARAH

c. Pelaksanaan model latihan

1. Masing-masing pemain berdiri di *post* yang telah ditentukan sejajar dengan Target
2. Masing-masing Pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
3. Setelah mendengar pluit
4. Setiap pemain berlomba-lomba memasukan bola ke arah target sasaran dengan melakukan gerakan *chest pass*
5. Dilakukan dalam waktu 30 detik
6. Pemain yang menunggu giliran bertugas untuk menghitung banyaknya *passing* yang mengenai sasaran
7. Jarak passing adalah 4 meter.

Model 2 Basic Chest Pass with 1 dribble

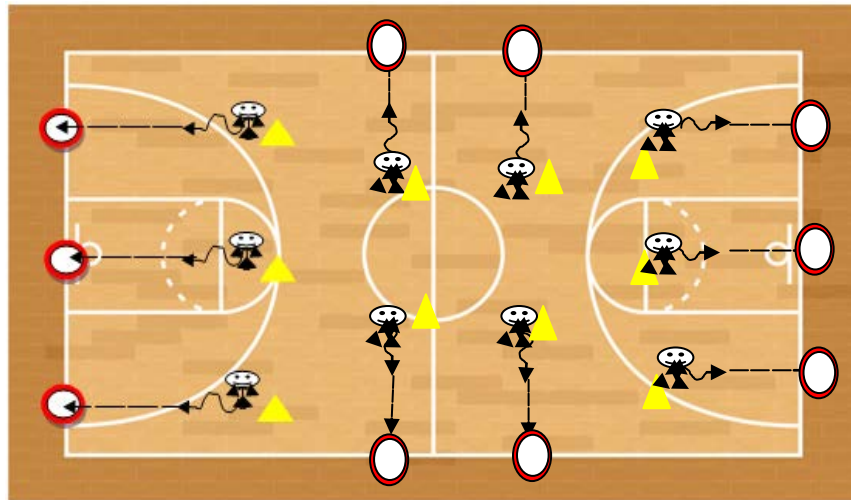
Melakukan *Chest pass* ke sasaran/target, dengan melakukan 1 kali *Dribble* terlebih dahulu

a. Tujuan :

1. Melatih *basic* teknik *passing chest pass* pemain.

2. Melatih akurasi *passing chest pass* pemain dalam keadaan bergerak

b. Keterangan Gambar



c. Pelaksanaan model latihan

1. Masing-masing pemain berdiri di *post* yang telah ditentukan sejajar dengan Target
2. Masing-masing Pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
3. Setelah mendengar pluit
4. Setiap pemain berlomba-lomba memasukan bola ke arah target sasaran dengan melakukan 1 kali *dribble* kanan/kiri terlebih dahulu kemudian melakukan *chest pass* ke arah target
5. Dilakukan dalam waktu 30 detik
6. Pemain yang menunggu giliran bertugas untuk menghitung banyaknya *passing* yang mengenai sasaran

7. Jarak pasing adalah 4meter.

Model 3 1,2 Step Chest Pass

Melakukan *Chestpass* ke sasaran/target, dengan melakukan gerakan 1,2 *step* terlebih dahulu

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing chest pass* pemain
2. Melatih akurasi *passing chest pass* pemain dalam keadaan bergerak

b. keterangan gambar



c. Pelaksanaan model latihan

1. Masing-masing pemain berdiri di *post* yang telah ditentukan sejajar dengan Target
2. Masing-masing Pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
3. Setelah mendengar pluit

4. Setiap pemain berlomba-lomba memasukan bola ke arah target sasaran dengan melakukan 1,2 *step* terlebih dahulu kemudian melakukan *chest pass* ke arah target
5. Dilakukan dalam waktu 30 detik
6. Pemain yang menunggu giliran bertugas untuk menghitung banyaknya *passing* yang mengenai sasaran
7. Jarak *passing* adalah 4 meter.

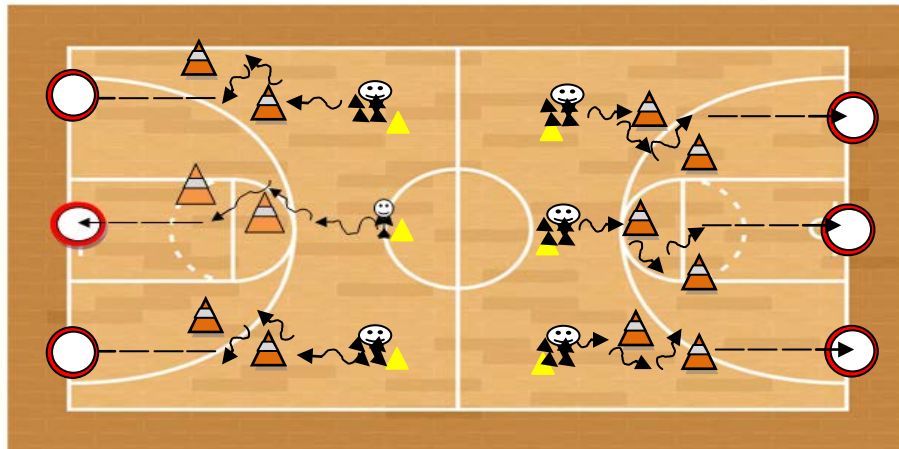
Model 4 Challenge Chest Pass

Melakukan *speed dribble* dan *dribbling* variasi (*crossover*) lalu melakukan *chest pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing chest pass* pemain
2. Melatih akurasi *passing chest pass* pemain dalam keadaan *dribbling* dan berpindah tempat

b. Keterangan gambar



c. Pelaksanaan model latihan

1. Masing-masing pemain berdiri di *post* yang telah ditentukan sejajar dengan Target
2. Masing-masing Pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
3. Setelah mendengar pluit
4. Pemain melakukan *dribble* menuju *cones*
5. Kemudian pemain melakukan gerakan *crossover* untuk melewati *cones*
6. Setelah itu pemain melakukan *chest pass* ke arah target
7. Pemain yang menunggu giliran bertugas untuk menghitung banyaknya *passing* yang mengenai sasaran
8. Dilakukan secara berkelanjutan selama 30 menit
9. Jarak *passing* adalah 4 meter.

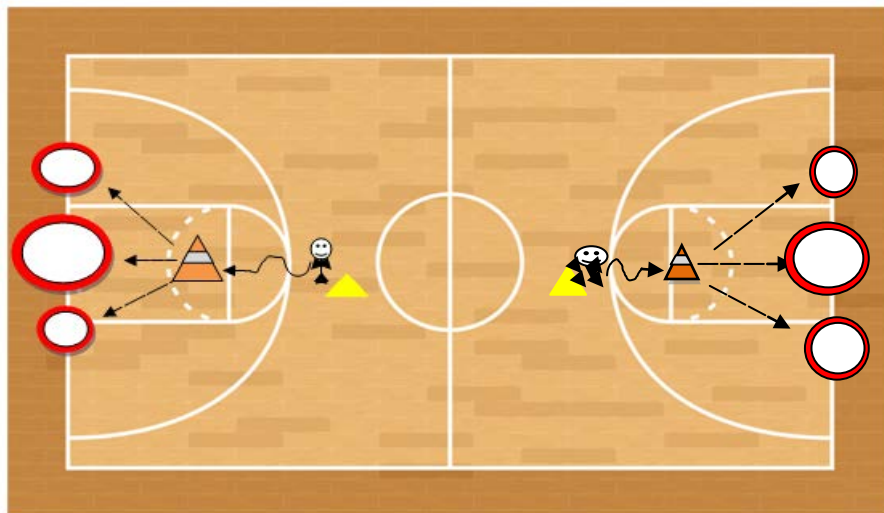
Model 5 *Challenge Target Chest Pass*

Melakukan *dribbling* sampai batas *cones* lalu melakukan *chest pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing chest pass* pemain
2. Melatih akurasi *passing chest pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.

b. Keterangan Gambar



c. Pelaksanaan model latihan

1. Pemain bersiap di *post* yang telah ditentukan
2. Masing-masing Pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
3. Setelah mendengar pluit
4. Pemain melakukan *dribble* menuju *cones*

5. Setiap pemain berlomba-lomba memasukan bola ke arah target sasaran dengan melakukan gerakan *Chest pass*
6. Ada 3 target dimana setiap target memiliki ukuran yang berbeda
7. Target (1) berukuran besar dengan total *1point*
8. Target (2) berukuran sedang dengan total *2point*
9. Target (3) berukuran kecil dengan total *3point*
10. Dilakukan secara berkelanjutan selama 30 detik
11. Jarak *passing* kepada target adalah 4 meter.

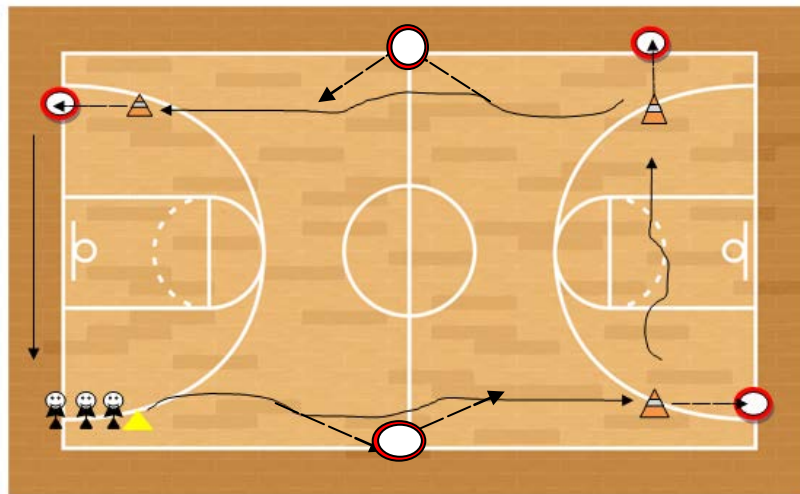
Model 6 Group chest pass

Melakukan *Challenge speed dribble* dan *Chest pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing Chest pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing Chest pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.

b. Keterangan gambar



c. Keterangan model Latihan

1. Pemain bersiap di *post* yang telah ditentukan
2. Kemudian pemain menuju *post* untuk melakukan *chest pass* ke arah target Setelah berhasil mengenai target Kemudian pemain melakukan *speed dribble* ke arah *post* selanjutnya untuk melakukan *Chest pass*
3. Setelah pemain mengenai target pertama maka pemain selanjutnya dapat melanjutkan untuk melakukan gerakan yang sama
4. Setelah menyelesaikan *post Chest pass* pemain kembali ke barisan untuk menunggu giliran
5. Latihan dilakukan selama 5 menit secara berkelanjutan.

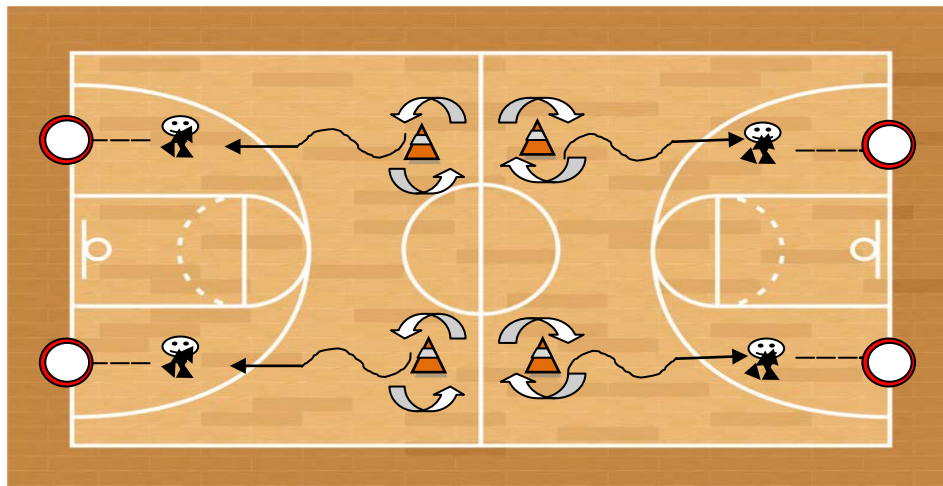
Model 7 Challenge Chest pass

Melakukan *passing Chest Pass* ke sasaran/target dengan melakukan *speed dribble* terlebih dahulu

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing Bounce pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing Bounce pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.

b. Keterangan gambar



c. Keterangan model latihan

1. Masing-masing pemain berdiri di *post* yang telah ditentukan sejajar dengan Target
2. Masing-masing Pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
3. Setelah mendengar pluit

4. Kemudian pemain melakukan *speed dribble* ke arah *cones* dan melingkari *cones*
5. Selanjutnya pemain berlomba-lomba memasukan bola ke arah target
6. Setelah mengenai target pemain harus kembali mengelilingi *cones* kemudian melakukan *passing* kembali
7. Pemain yang berhasil terlebih dahulu memasukan 5 bola kepada target akan dinyatakan menang
8. Jarak *passing* 4 meter.

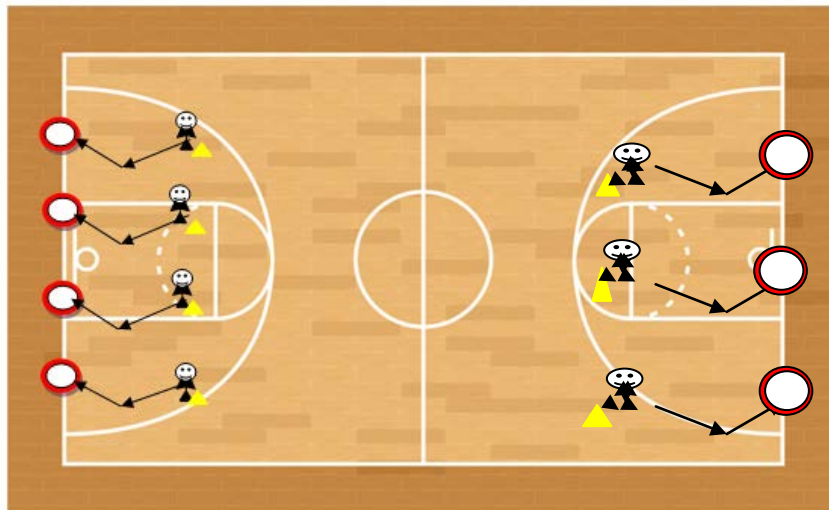
Model 8 *Basic Bounce Pass*

Melakukan *Basic Bounce Pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih *basic* teknik *passing bounce pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing bounce pass* pemain dalam keadaan tidak bergerak

b. Keterangan Gambar



c. Pelaksanaan Model Latihan

1. Masing-masing pemain berdiri di *post* yang telah ditentukan sejajar dengan Target
2. Masing-masing Pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
3. Setelah mendengar pluit
4. Setiap pemain berlomba-lomba memasukan bola ke arah target sasaran dengan melakukan gerakan *bounce pass*
5. Dilakukan dalam waktu 30 detik
6. Pemain yang menunggu giliran bertugas untuk menghitung banyaknya *passing* yang mengenai sasaran
7. Jarak pasing adalah 3 meter.

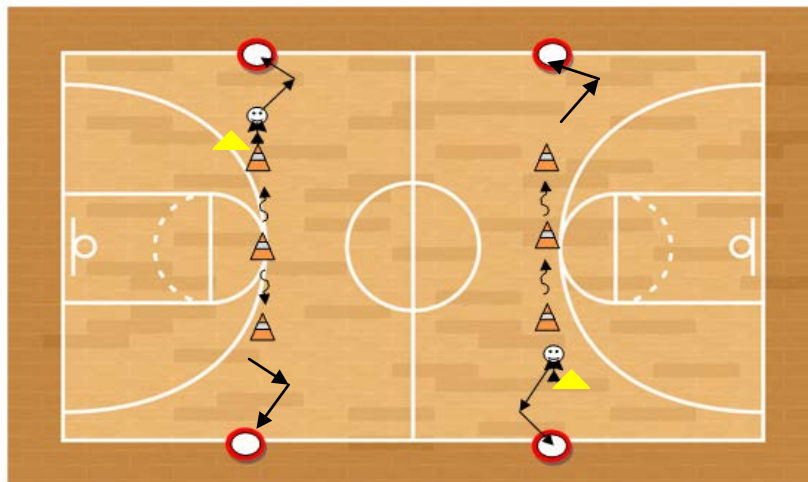
Model 9 Challenge Bounce Pass

Melakukan *dribbling zig-zag* sampai batas *cones* lalu melakukan *bounce pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing bounce pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing bounce pass* pemain dalam keadaan *dribbling* dan berpindah arah

b. Keterangan Gambar



c. Pelaksanaan model Latihan

1. Masing-masing pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
2. Setelah mendengar pluit
3. Pemain melakukan *dribble* menuju *cones*
4. Melewati *cones* dengan gerakan *crossover Dribble*
5. Kemudian pemain melakukan *bounce pass* ke arah target

6. Pemain kembali berlari dan menggiring bola ke arah yang berlawanan
7. Dilakukan secara berkelanjutan selama 30 detik
8. Pemain yang menunggu giliran bertugas untuk menghitung banyaknya *passing* yang mengenai sasaran
9. Jarak *passing* kepada target adalah 3meter.

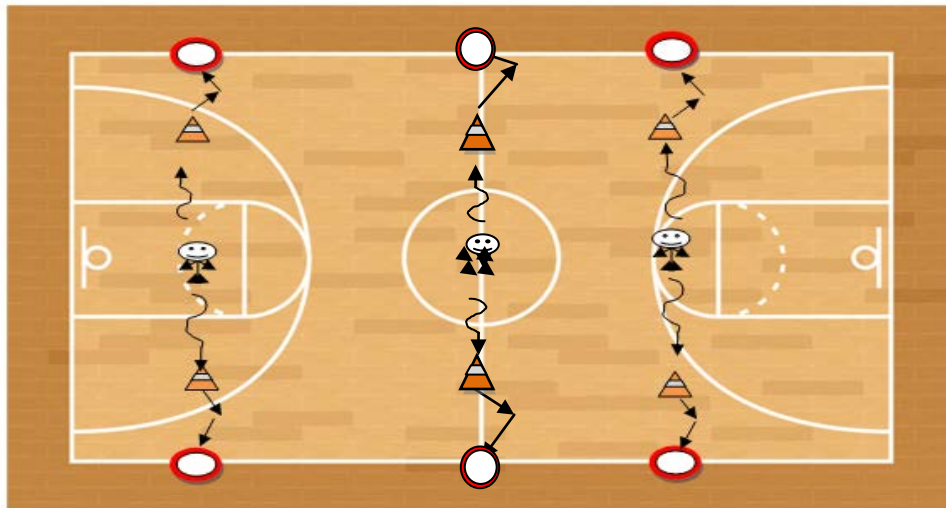
Model 10 Challenge Bounce Pass

Melakukan *speed dribbling* sampai batas cones lalu melakukan *bounce pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing bounce pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing bounce pass pemain* dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.

b. Keterangan Gambar



c. Pelaksanaan model latihan

1. Masing-masing pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
2. Setelah mendengar pluit
3. Pemain melakukan *dribble* menuju *cones*
4. Kemudian pemain melakukan *bounce pass* ke arah target
5. Pemain kembali berlari dan menggiring bola ke arah yang berlawanan
6. Dilakukan secara berkelanjutan selama 30 detik
7. Pemain yang menunggu giliran bertugas untuk menghitung banyaknya *passing* yang mengenai sasaran
8. Jarak *passing* kepada target adalah 3meter.

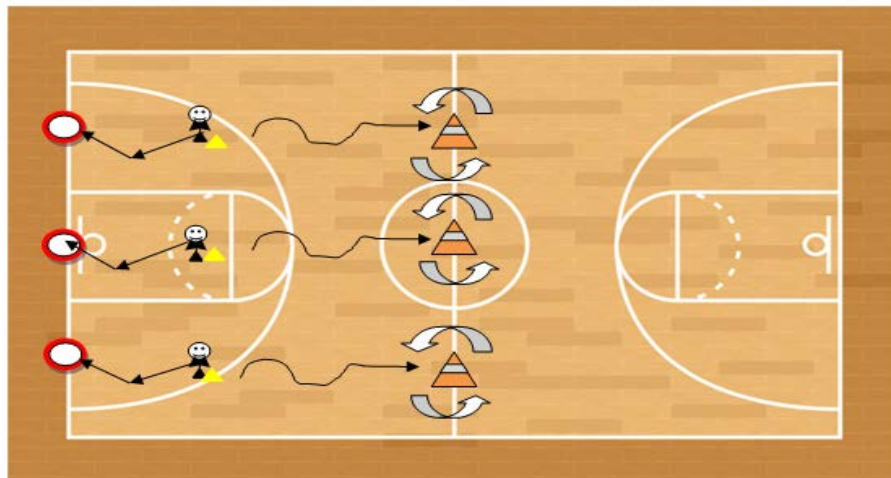
Model 11 *Bounce Pass*

Melakukan *dribbling* variasi sampai batas cones lalu memutar cones kemudian melakukan *BouncePass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing bounce pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing bounce pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.

b. Keterangan gambar



c. Pelaksanaan Model Latihan

1. Masing-masing pemain berdiri di *post* yang telah ditentukan sejajar dengan Target
2. Masing-masing Pemain bersiap menunggu aba-aba pluit
3. Setelah mendengar pluit

4. Kemudian pemain melakukan *speed dribble* ke arah *cones* dan melingkari *cones*
5. Selanjutnya pemain berlomba-lomba memasukan bola ke arah target
6. Setelah mengenai target pemain harus kembali mengelilingi *cones* kemudian melakukan *bounce pass* kembali
7. Pemain yang berhasil terlebih dahulu memasukan 5 bola kepada target akan dinyatakan menang
8. Jarak passing 3 meter.

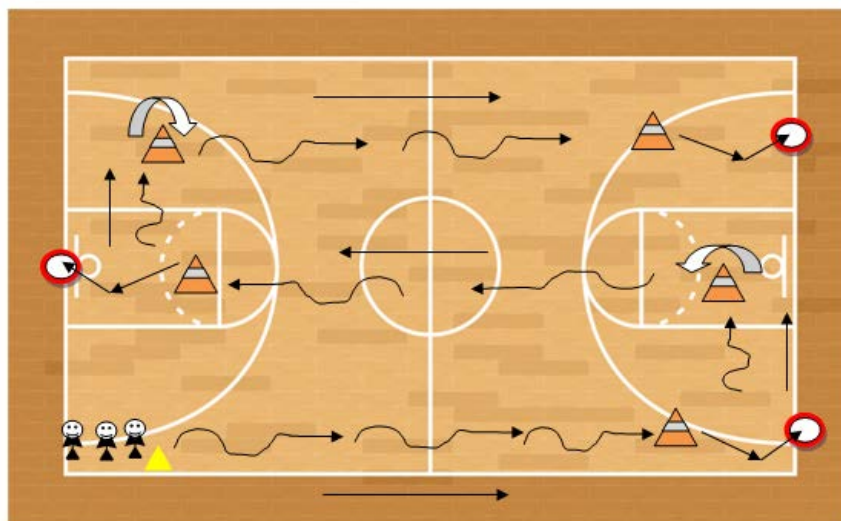
Model 12 *Bounce Pass*

Melakukan *dribbling* sampai batas *cones* lalu melakukan *Bounce Pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing bounce pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing bounce pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.

b. Keterangan Gambar



c. Keterangan Gambar

1. Pemain bersiap di *post* yang telah ditentukan
2. Pemain melakukan *speed dribble* ke arah *cones* kemudian melakukan *bounce pass* ke arah target
3. Kemudian pemain melakukan *speed dribble* ke arah yang telah ditentukan
4. Pemain kembali berlari dan menggiring bola ke arah target
5. Kemudian melakukan *bounce Pass* kembali
6. Dilakukan secara berkelanjutan dengan teman
7. Jarak *passing* 3 meter
8. Latihan dilakukan selama 5 menit.

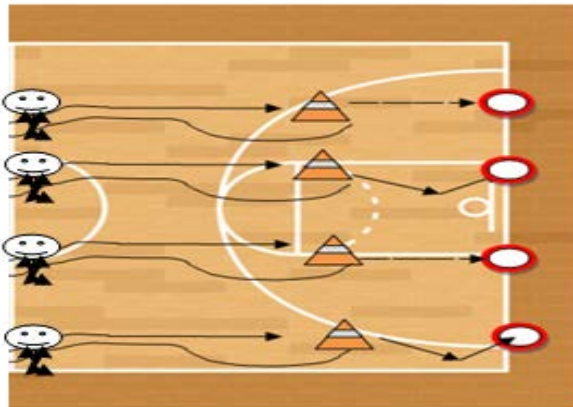
Model 13 Challenge *Concentration Pass*

Melakukan *speed dribbling* sampai batas *cones* lalu melakukan *Bounce Pass/Chest pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing bounce pass dan chest pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing bounce pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.
3. Melatih konsentrasi *passing* pada pemain

b. Keterangan gambar



c. pelaksanaan model latihan

1. Pemain bersiap di *post* yang telah ditentukan
2. Pemain melakukan *speed dribble* ke arah *cones* kemudian melakukan *bounce pass* ke arah target

3. Setelah berhasil mengenai target Kemudian pemain melakukan *speed dribble* ke arah sebaliknya untuk mengembalikan bola kepada teman
4. Kemudian pemain berikutnya melanjutkan dengan gerakan yang sama
5. Setelah *group* berhasil mengenai sasaran sebanyak 6 kali maka *group* tersebut berpindah ke *post* kedua
6. Setiap *post* memiliki peraturan *passing* yang berbeda yaitu :
 7. *Post 1 = Bounce Pass*
 8. *Post 2= Chest Pass*
 9. *Post3 = Bounce Pass*
 10. *Post4 = Chest Pass.*

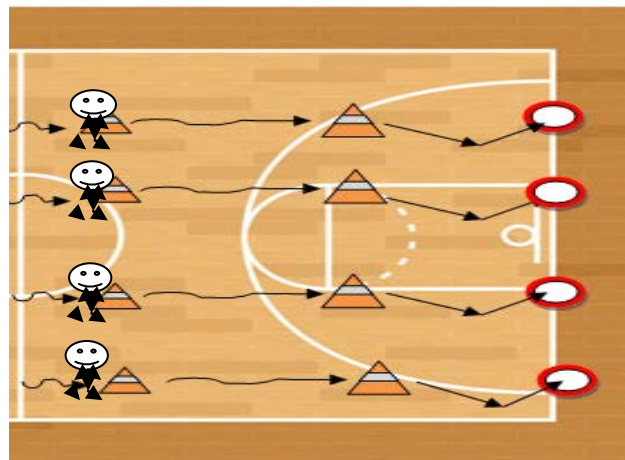
Model 14 Group Challenge Bounce Pass

Melakukan *Challenge Bounce Pass* ke sasaran/target.

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing bounce pass* pemain
2. Melatih akurasi *passing bounce pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak
3. Melatih kecepatan dan ketepatan *passing*.

b. Keterangan gambar



c. Keterangan model Latihan

1. Pemain bersiap di *post* yang telah ditentukan
2. Setiap *post* terdiri dari 3 orang
3. Pemain melakukan *speed dribble* ke arah *cones* kemudian melakukan *crossover dribble*
4. Kemudian pemain melakukan *bounce pass* ke arah target
Setelah berhasil mengenai target Kemudian pemain melakukan *speed dribble* ke arah sebaliknya untuk mengembalikan bola kepada teman
5. Kemudian pemain berikutnya melanjutkan dengan gerakan yang sama
6. Setiap *group* berlomba-lomba untuk mengenai target sebanyak 12 kali
7. 3 *Team* tercepat akan dinyatakan menang

8. Dan 1 *Team* terakhir akan diberikan hukuman.

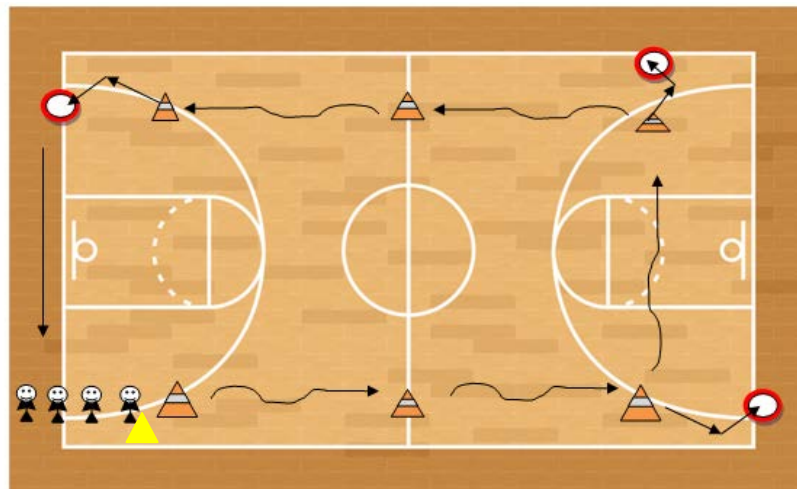
Model 15 *Challenge Bounce Pass*

Melakukan *passing Bounce Pass* ke sasaran/target dengan melakukan *speed dribble* terlebih dahulu

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing bounce pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing bounce pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.

b. Keterangan gambar



c. Keterangan model Latihan

1. Pemain bersiap di *post* yang telah ditentukan
2. Pemain melakukan *speed dribble* ke arah *cones* kemudian melakukan *crossover dribble*

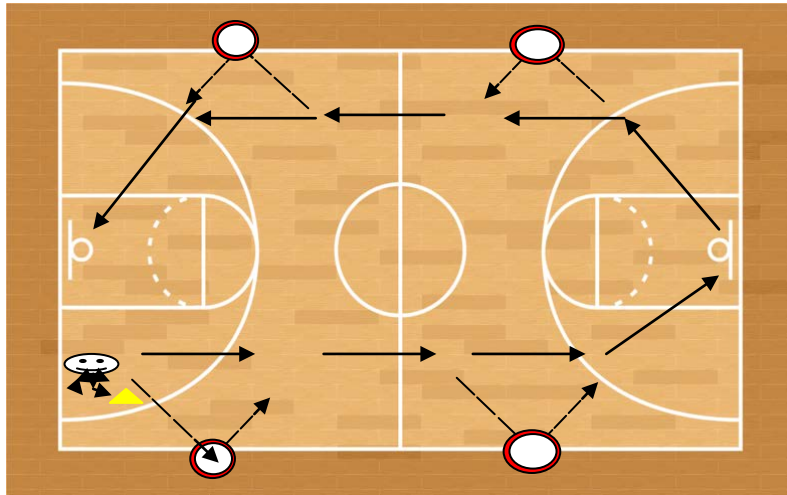
3. Kemudian pemain menuju *post* untuk melakukan *bounce pass* ke arah target Setelah berhasil mengenai target Kemudian pemain melakukan *speed dribble* ke arah *post* selanjutnya untuk melakukan *bounce pass*
4. Setelah berhasil mengenai target pertama Kemudian pemain berikutnya melanjutkan dengan gerakan yang sama
5. Setelah selesai melakukan *bounce pass* pemain kembali ke barisan untuk menunggu giliran
6. Kemudian pemain berikutnya melanjutkan dengan gerakan yang sama
7. Latihan dilakukan selama 5 menit secara berkelanjutan.

Model 16 *Chest pass*

Melakukan *passing chest pass* ke sasaran/target ditambah dengan *speed dribble*

a. Tujuan :

1. Melatih teknik *passing bounce pass* pemain.
2. Melatih akurasi *passing bounce pass* pemain dalam keadaan *dribbling* yang bergerak.



c. Keterangan model Latihan

1. Pemain bersiap di *post* yang telah ditentukan
2. Melakukan *passing chest pass* ke arah target kemudian berlari lurus kedepan
3. Setelah bola kembali ke arah pemain kemudian pemain melakukan *passing* kembali
4. Kemudian setelah mendapatkan bola pemain melakukan gerakan lay up ke arah ring
5. Latihan ini dilakukan secara berkelanjutan dengan teman yang lainnya
6. Jarak passing adalah 4 meter

3. Validasi Model

Setelah penyusunan desain produk, desain tersebut akan dinilai apakah model latihan *passing* yang dibuat bersifat relevan dan efektif. Uji validasi model dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya model latihan yang telah dirancang dalam penelitian ini. Berdasarkan hal ini, maka uji validasi dari model latihan ini dengan menggunakan uji cobakan justifikasi ahli. Model latihan yang telah dibuat dan diuji kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli dalam bidang olahraga bola basket.

4. Evaluasi Model

Dari beberapa model yang telah dibuat peneliti, akan dilakukan proses evaluasi menyeluruh yang berguna untuk menyempurnakan model latihan *passing* dengan bekerjasama dengan ahli.

5. Revisi Model

Setelah desain produk divalidasi dan dievaluasi melalui penilaian dan diskusi dengan para ahli, maka diketahui kelemahan dan kesalahan dari model latihan *passing* yang telah dibuat. Kelemahan dan kesalahan tersebut selanjutnya akan dikurangi dengan cara memperbaiki desain yang dilakukan oleh peneliti.

a) Telaah Pakar (*Expert Judgement*)

Telaah Pakar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana para pakar dan revisian model yang telah dilakukan. Dari hal tersebut

maka telaah pakar dari model latihan *passing* ini adalah merupakan model latihan yang telah dibuat dan diuji cobakan kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli dalam bidang olahraga bola basket.

Pakar yang dilibatkan dalam penelitian R& D ini adalah pakar bola basket. Hasil dari evaluasi pakar akan dijadikan masukan dalam menyempurnakan rancangan model latihan *passing* menggunakan media sasaran atau target untuk pemain kelompok umur 10 tahun sebelum di uji cobakan. Ahli bola basket untuk memvalidasi model latihan ini harus memiliki karakteristik, antara lain: (1) Memiliki lisensi A kepelatihan resmi dari Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PERBASI). (2) Memiliki pengalaman melatih minimal 2 tahun ditingkat daerah. (3) Pada saat ini masih sebagai pelatih aktif di klub, kampus atau daerah.

Tabel 3.2: Berikut nama para ahli dalam uji justifikasi

No.	Nama	Ahli	Instansi
1	Dr.Iman Sulaiman, M.Pd	Bola Basket	Dosen Universitas Negeri Jakarta
2	Zulfahrizal malik M.Pd	Bola Basket	Pelatih Nasional Bola Basket
3	Irma Melya, S.Pd	Bola Basket	Pelatih Nasional Bola Basket

Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian model latihan *passing* menggunakan media atau target yang hendak diproduksi oleh peneliti. Validasi ahli terdiri atas :

- 1) Tinjauan dan analisa ahli Bola Basket terhadap model latihan *passing* menggunakan media sasaran atau target yang dikembangkan berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kelayakan alat bantu latihan *passing* yang dikembangkan oleh peneliti.

b) Uji Coba Model

Tahap uji coba model merupakan bagian penting dalam penelitian dan pengembangan, yang disesuaikan setelah pengembangan model latihan selesai dilakukan. Uji coba model bertujuan untuk mengetahui apakah model yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Uji coba model juga melihat sejauh mana produk yang dibuat mencapai tujuan. Uji coba dilakukan dua kali, yaitu (1) uji coba kelompok kecil (2) uji coba kelompok besar.

Adapun dua tahapan dalam uji coba model latihan *passing* pada permainan bola basket ini meliputi :

- 1) Uji kelompok kecil atau *Small Group Try Out*, dilakukan terhadap beberapa pemain sebagai model. Hasil data dan uji coba kelompok kecil di analisis oleh pakar atau ahli di bidang bola basket tersebut, selanjutnya dijadikan sebagai landasan untuk merivisi model latihan *passing* untuk cabang olahraga bola basket sebelum dilakukan uji coba untuk kelompok besar.

- 2) Uji coba kelompok besar atau *Field Try-Out*, dilakukan terhadap tim atau seluruh pemain cabang olahraga bola basket sebagai model, selanjutnya dilakukan revisi kembali oleh para ahli dan dijadikan sebagai produk berupa model akhir latihan *passing* untuk cabang olahraga bola basket