

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Model**

Hasil dari model latihan dalam penelitian ini tertulis peneliti menghasilkan produk dalam bentuk naskah atau *storyboard script* serta video yang menyajikan berbagai model latihan *passing* dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target pada permainan bola basket. Peneliti akan membuat dalam bentuk buku panduan model latihan *passing* dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target pada permainan bola basket yang diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi para pelatih bola basket dalam menyusun program latihan dan variasi model latihan terhadap pemain.

Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang dua rumusan (1) penyajian data keseluruhan (analisis kebutuhan, data evaluasi, data uji coba), dan (2) pembahasan.

#### **1. Hasil Analisis Kebutuhan**

Secara keseluruhan terdapat empat tujuan umum yang hendak diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu: (1) seberapa intens latihan bola basket khusus pada materi *passing* sejalan dengan program latihan seperti yang telah dirumuskan. (2) seberapa penting pengembangan tehnik *passing* pada anak usia 10 tahun. (3) kendala dari

dukungan apa yang dijumpai dalam model latihan, (4) upaya untuk meningkatkan program latihan *passing* khususnya pada keterampilan tehnik dasar.

Berdasarkan tujuan umum tersebut maka peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrument wawancara yang mendalam kepada beberapa atlet klub bola basket, wawancara mendalam ini guna untuk mengetahui seberapa penting model latihan *passing* untuk dikembangkan agar pemain bola basket dapat mencapai hasil yang maksimal dalam melakukan latihan khususnya pada latihan tehnik dasar *passing*.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga dapat diperoleh suatu rumusan hasil data yang dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisa, dengan mengacu kepada tujuan studi pendahuluan baik tujuan umum. Berikut ini akan dijabarkan mengenai analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh dari hasil observasi peneliti, dari beberapa pelatih bola basket

**Tabel. 4.3 : Hasil Analisis Kebutuhan dan Temuan Lapangan**

No	Butir Pertyanaan	Temuan
1	Apakah model latihan <i>passing</i> dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target sudah ada	Model latihan <i>passing</i> dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau

	sebelumnya?	target sebelumnya belum ada yang menciptakan variasi latihan ini
2	Apakah model latihan <i>passing</i> dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target mudah dilakukan?	model latihan <i>passing</i> dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target mudah di lakukan untuk variasi latihan namun ada beberapa juga yang sulit untuk dilakukan
3	Apakah model latihan <i>passing</i> dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target menarik?	Menarik karena alat yang digunakan sangat sederhana
4	Apakah ada kesulitan saat melakukan model latihan <i>passing</i> dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target?	Selama melakukan model latihan <i>passing</i> dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target tidak menemukan kesulitan
5	Apakah model latihan <i>passing</i>	Sangat mudah dipahami

	dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target mudah dipahami?	karena variasi latihan yang digunakan sama seperti teknik-teknik yang biasa dilakukan
6	Apakah model model latihan <i>passing</i> dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target sudah efektif sebagai model latihan?	Sangat efektif karena mudah untuk dipahami, mudah dilakukan dan menggunakan alat yang sederhana.

## 2. Model Final

Model awal yang dibuat peneliti sebanyak 16 model latihan *passing*. Setelah dilakukan validasi oleh ahli dan dilakukan uji coba, maka model latihan *passing* yang dianggap layak sebanyak 15 model latihan *passing*. Model-model yang divalidasi dan diuji coba diharapkan dapat digunakan untuk menunjang kemampuan *passing* pemain kelompok umur 10 tahun di *Club Airone Basketball*. Adapun model latihan yang sudah dikembangkan sebagai berikut :

### Model 1 Basic *Chest Pass*

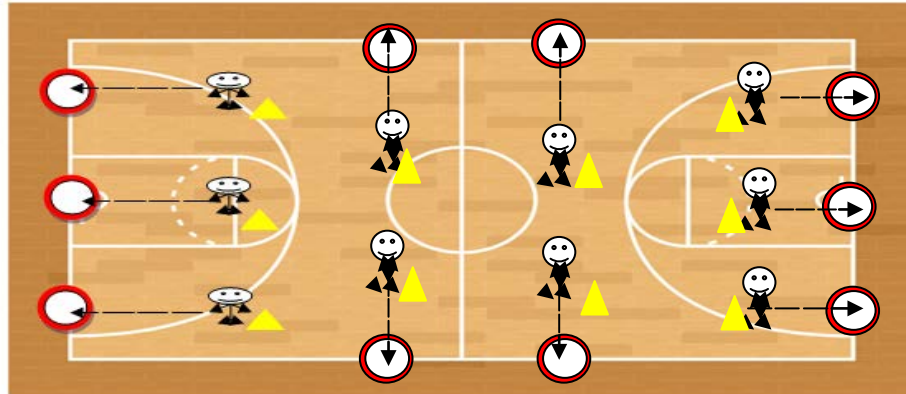
Melakukan *Chest pass* ke sasaran/target, tidak bergerak/ditempat.










#### 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



 <b>PLAYER</b>	 <b>POST</b>	 <b>CONES</b>
 <b>TARGET</b>	 <b>BOUNCEPASS</b>	 <b>CHESTPASS</b>
 <b>GO ARROUND</b>	 <b>DRIBBLE</b>	 <b>AERO/PETUNJUK ARAH</b>

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.

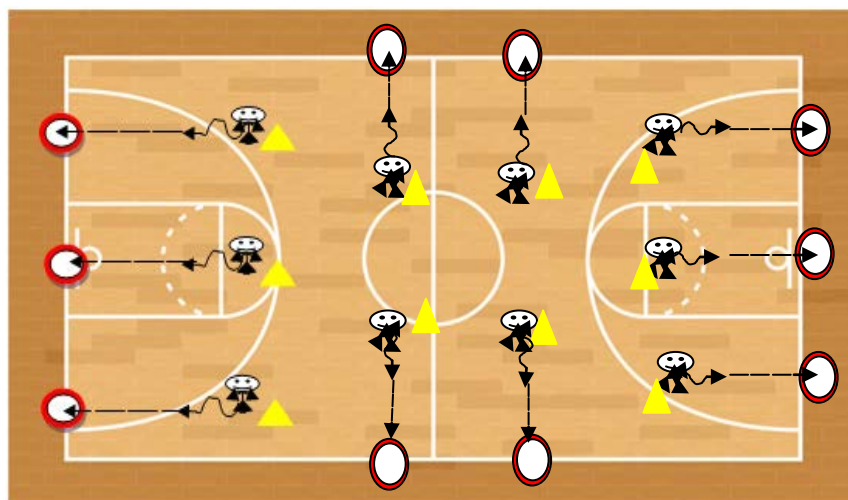
### **Model 2 Basic Chest Pass with 1 dribble**

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 passing adalah 4meter.

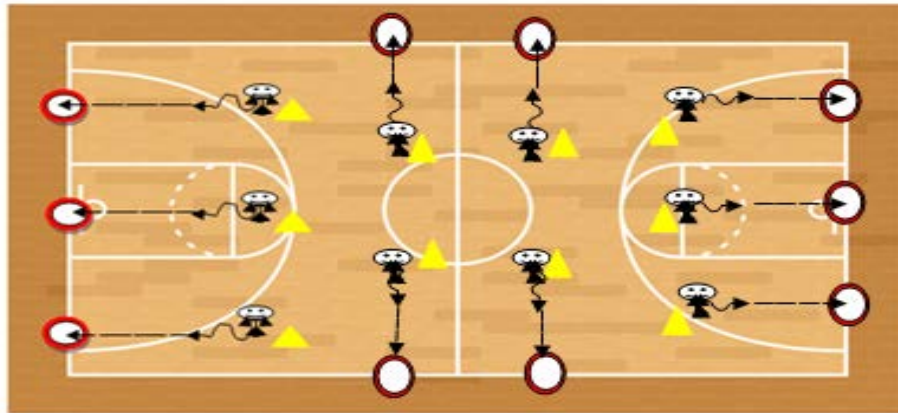
**Model 3 1,2 Step Chest Pass**

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.



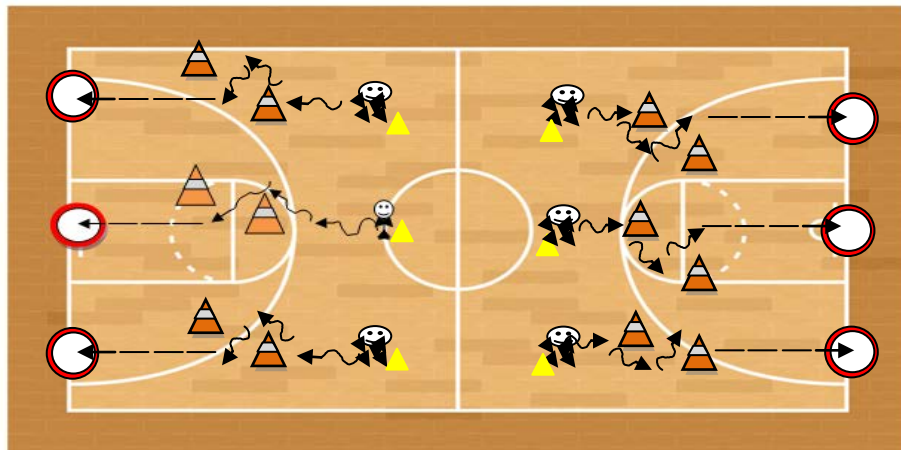
### Model 4 Challenge Chest Pass

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.

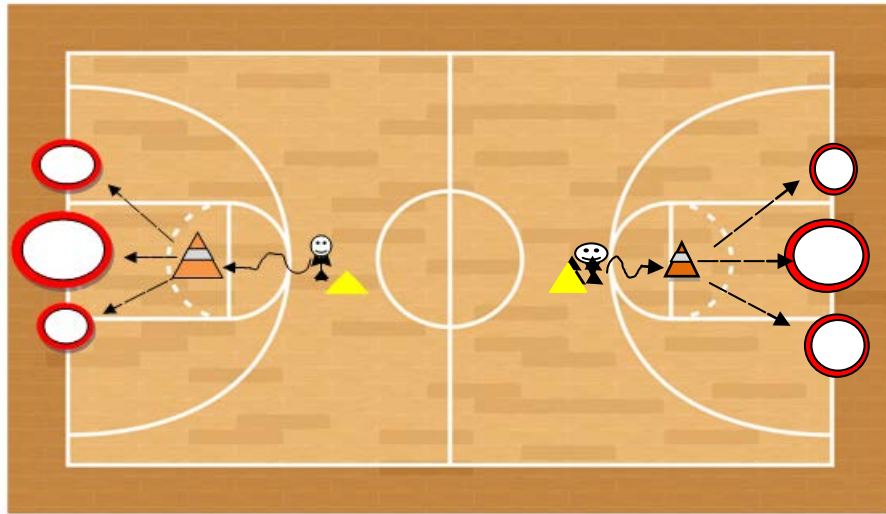
#### **Model 5 Challenge Target Chest Pass**

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.

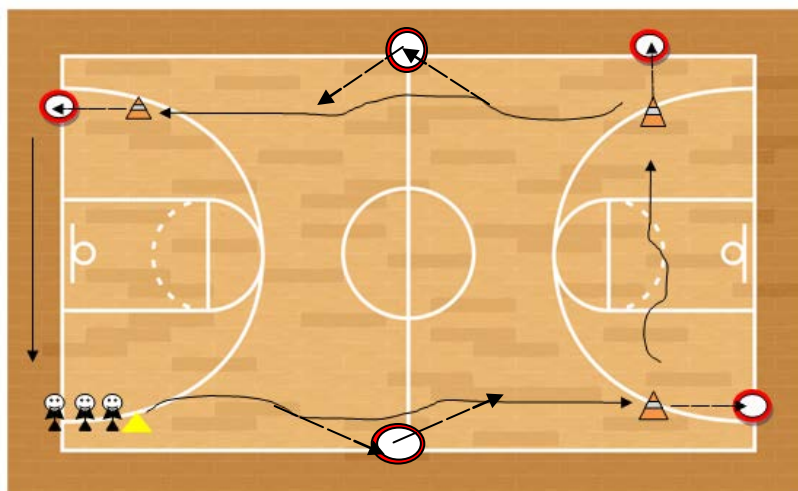
### Model 6 *Group chest pass*

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.

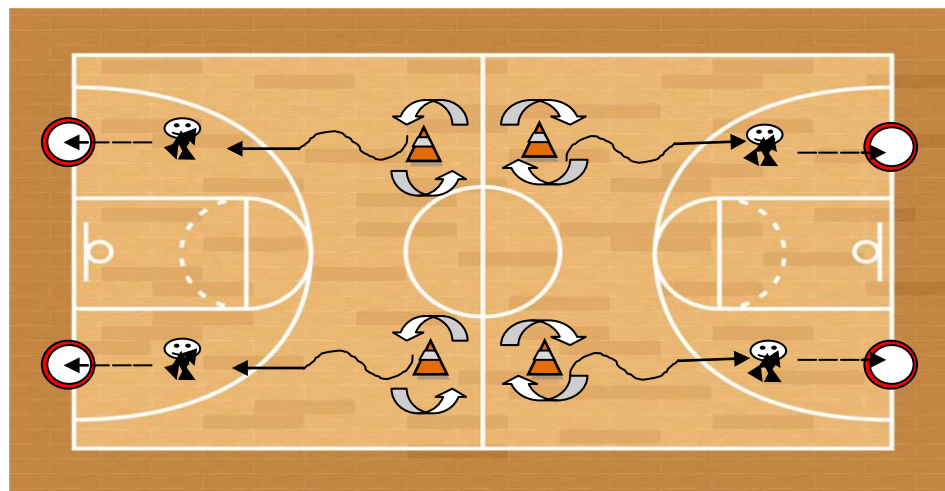
### **Model 7 Challenge Chest pass**

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.

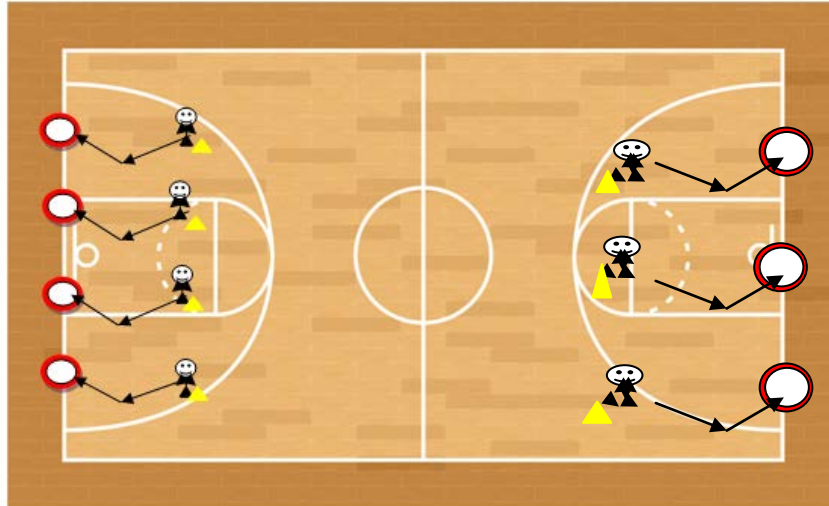
**Model 8 Basic Bounce Pass**

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 memasukkan 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 passing adalah 3 meter.

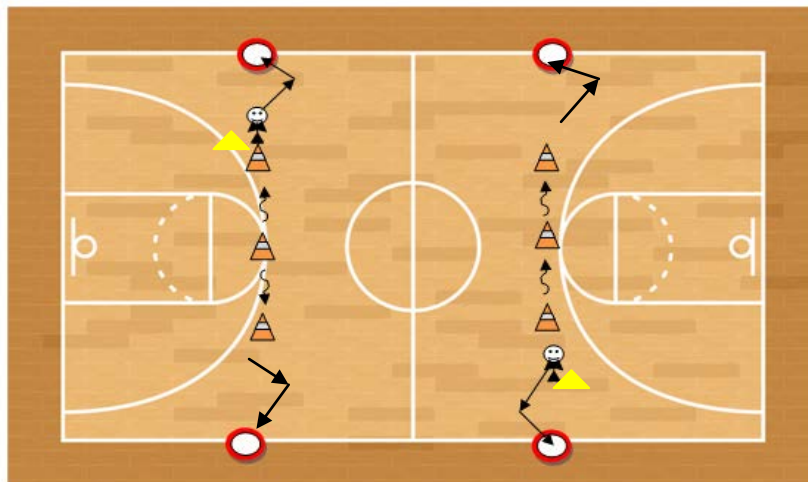
### Model 9 Challenge Bounce Pass

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.

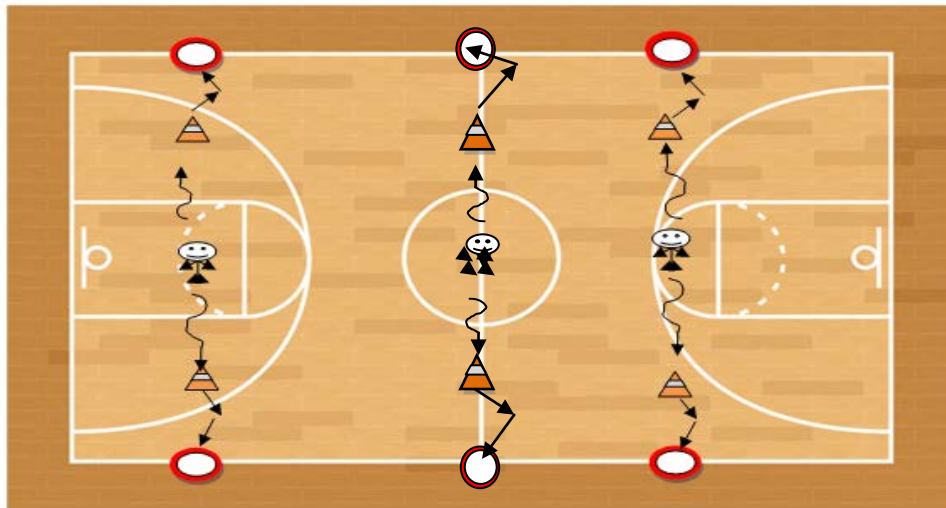
### **Model 10 Challenge Bounce Pass**

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 3 meter.

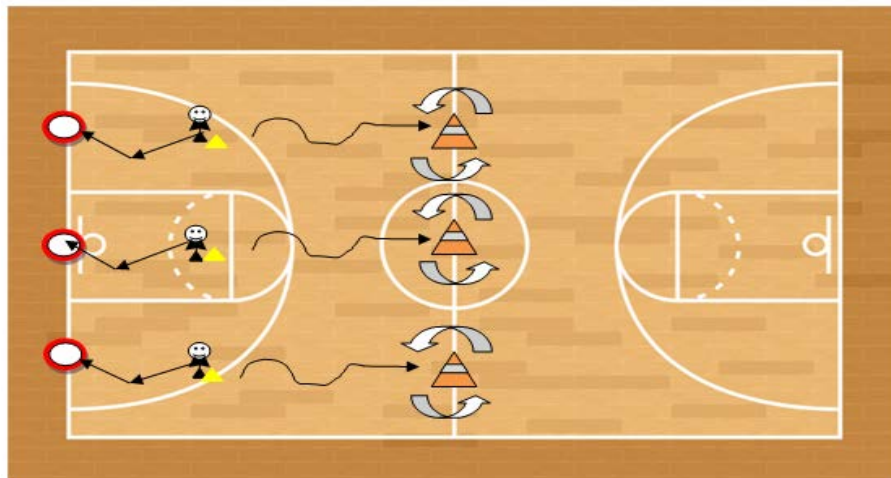
### Model 11 *Bounce Pass*

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.

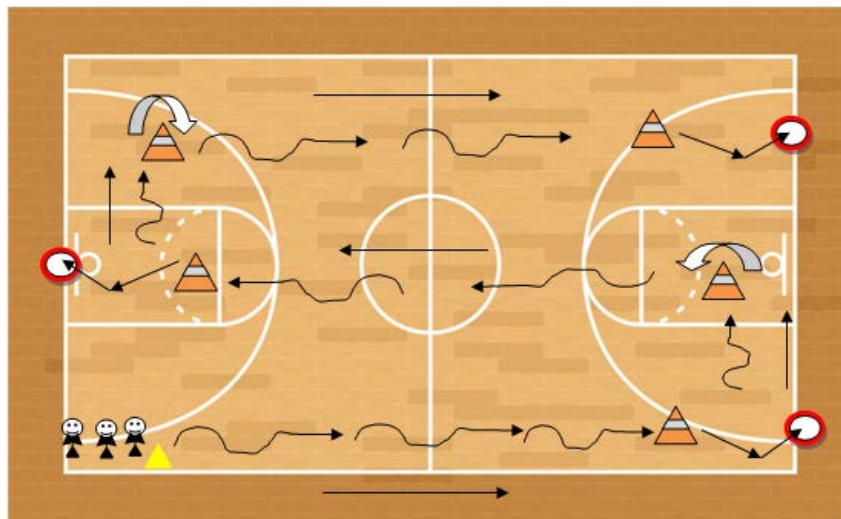
### **Model 12 *Bounce Pass***

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.

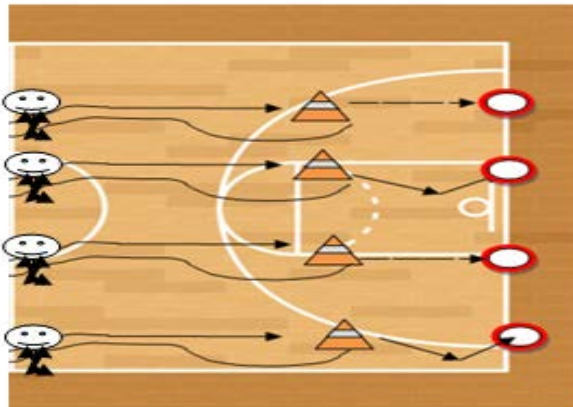
### Model 13 Challenge *Concentration Pass*

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.*

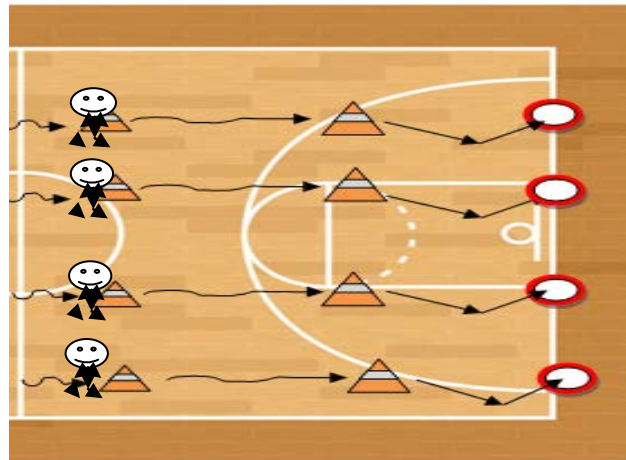
#### **Model 14 Group Challenge Bounce Pass**

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



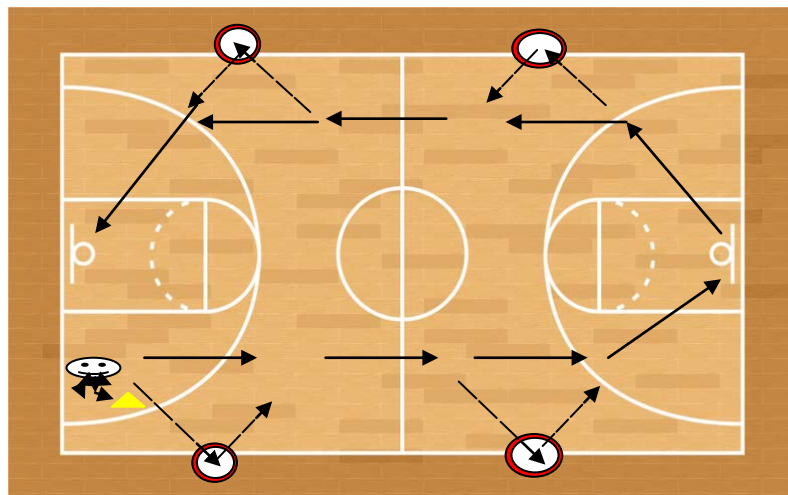
8. Dan 1 *Team* terakhir akan diberikan hukuman.

### Model 15 *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

Hasil analisis kebutuhan dan temuan dilapangan yang didapatkan oleh peneliti adalah selama ini model latihan yang diberikan oleh pelatih monoton yaitu pemain hanya melakukan *passing* ke arah teman atau tembok sehingga kurangnya model variasi yang diterapkan dilapangan pada saat latihan. Hal ini membuat pemain dilapangan pada saat latihan menjadi bosan dengan model latihan yang monoton dan kurang bervariasi.

Dari deskripsi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa perlunya ada referensi model latihan *passing* dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target berbentuk buku yang akan sangat dibutuhkan supaya model latihan ini dapat lebih berguna dan dapat langsung dibaca serta fleksibel untuk dibawa kemana saja.

## **B. Kelayakan Model**

Dari hasil model latihan yang didapatkan, peneliti melakukan validitas atau uji kelayakan kepada tiga orang ahli yang terdiri dari 1 orang ahli dibidang akademis/dosen bola basket dan 2 orang ahli dibidang non

akademis/pelatih bola basket. Ketiga ahli tersebut selanjutnya menilai rancangan bentuklatihan yang dibuat sehingga layak untuk diuji cobakan dilapangan.

Hasil evaluasi kepada tiga ahli berupa nilai untuk kriteria tujuan, pelaksanaan, dan gambar bola basket menggunakan skala guttman 1-0. Skor dan kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Skor bernilai 1 apabila jawaban yang diberikan ahli “ya”
2. Skor bernilai 0 apabila jawaban yang diberikan ahli “tidak”



Validasi ahli dan evaluasi produk dilakukan untuk memperbaiki produk awal dengan cara mengevaluasi, memberikan masukan untuk dilakukan perbaikan dengan analisis konseptual dan selanjutnya dilakukan revisi. Validasi bertujuan untuk memperoleh perbaikan tentang *draft* awal model latihan *passing* dalam permainan bola basket yang akan dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan cara memperlihatkan *draft* awal rancangan bentuk latihan akurasi *passing* dalam bola basket, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli. Lembar evaluasi berupa *draft* rancangan awal model latihan *passing* dalam permainan bola basket, angket penilaian dan saran terhadap rancangan model latihan *passing* yang dikembangkan.


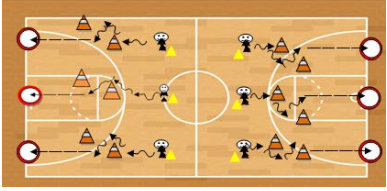
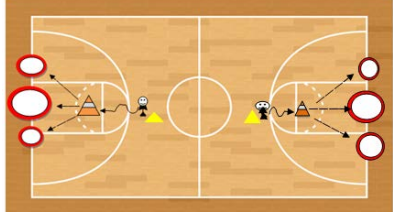
Pada uji kelayakan yang dilakukan, ahli menyatakan bahwa ada 15 model yang layak untuk diujicobakan dari 16 model latihan yang ada. Model latihan yang dinyatakan layak oleh para ahli tersebut juga mendapatkan saran dan kritikan. Dengan adanya saran dan kritikan tersebut ada beberapa

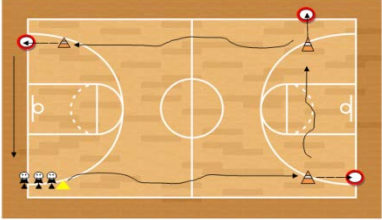
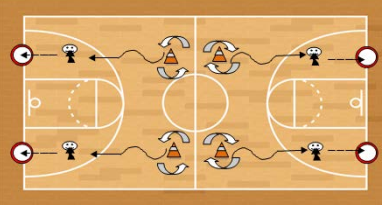
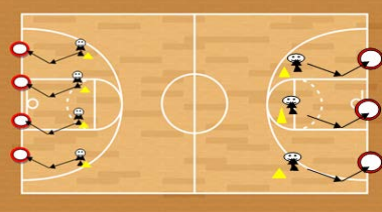
bentuk latihan yang harus direvisi dan juga diperbaiki. Revisi dan perbaikan pada bentuk tersebut dimaksudkan agar bentuk tersebut lebih baik dan sempurna.

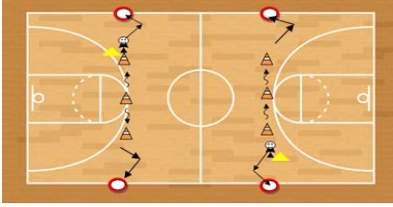
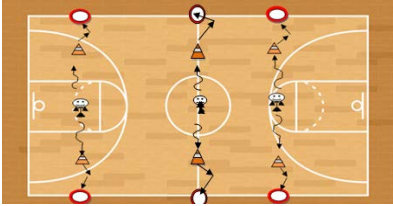
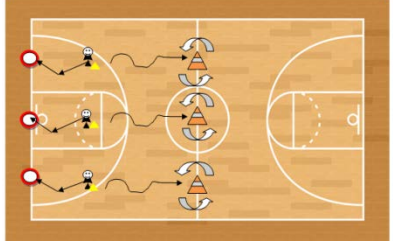
Adapun kesimpulan dari uji ahli yang dilakukan terangkum dalam tabel berikut ini

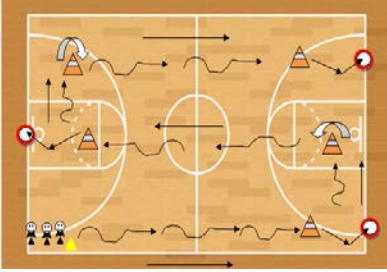
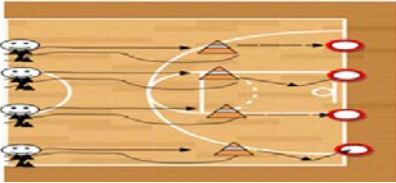
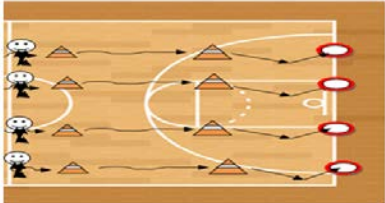
**Tabel 4.4 : Kesimpulan Uji Ahli Terhadap Model Latihan**

<b>Model Latihan</b>	<b>X1</b>	<b>X2</b>	<b>X3</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Model 1 Basic Chest Pass</b> 	1	1	1	1	Layak
<b>Model 2 Basic Chest Pass with 1 dribble</b> 	1	1	1	1	Layak

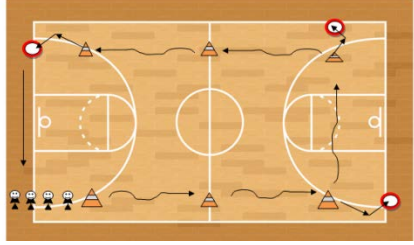
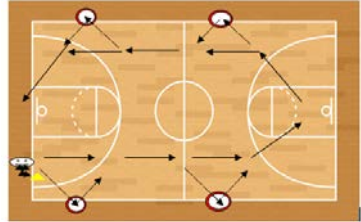
<p><b>Model 3 1,2 Step Chest Pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak
<p><b>Model 4 Challenge Chest Pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak
<p><b>Model 5 Challenge Target Chest Pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak  (perbanyak target agar tidak lama mengantri)
<p><b>Model 6 Group chest pass</b></p>	1	1	1	1	Layak

					
<p><b>Model 7 Challenge Chest pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak
<p><b>Model 8 Basic Bounce Pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak  (perbanyak target agar tidak lama mengantri)
<p><b>Model 9 Challenge Bounce Pass</b></p>	1	1	1	1	Layak  (perbanyak target agar

					tidak lama mengantri)
<p><b>Model 10 Challenge Bounce Pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak
<p><b>Model 11 Bounce Pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak  (perbanyak target agar tidak lama mengantri)
<p><b>Model 12 Bounce Pass</b></p>	1	1	1	1	Layak

					
<p><b>Model 13 Challenge</b> <b>Concentration Pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak
<p><b>Model 14 Group Challenge</b> <b>Bounce Pass</b></p> 	1	1	1	1	Layak
<p><b>Model 15 Challenge Bounce Pass</b></p>	0	1	0	0	Tidak Layak



					
<p><b>Model Latihan 16 chest pass</b></p> 					

### Keterangan

**X1 : Dosen Ahli Bola Basket I**

**X2 : Pelatih Bola Basket I**

**X3 : Pelatih Bola Basket II**

Dari seluruh model latihan yang sudah dibuat, 15 model dikatakan layak dan 1 model dinyatakan tidak layak untuk diujicoba dan digunakan dalam latihan. Tetapi terdapat kritik dan saran dalam Model latihan *passing* dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target pada permainan bola basket ini. Selanjutnya bentuk latihan yang dianggap layak, diuji cobakan kepada tim Kelompok Umur 10 Tahun *Club Airone Basketball*. Uji coba dilakukan untuk menilai kelayakan model latihan secara nyata.

Pemberian model latihan diberikan untuk memperbaiki akurasi dan teknik dasar para pemain dalam melakukan *passing*.

Model latihan *passing* yang di kembangkan dan di buat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk menambah wawasan dan kemampuan akurasi *passing* para pemain agar lebih efektif dan efisien serta mudah untuk dilakukan, adapun ringkasan singkat revisi dari para ahli yang terlibat adalah sebagai berikut:

- a. Pada model latihan 5,8 dan 9 menurut dosen ahli model latihan akan lebih baik bila terdapat banyak target sasaran agar tidak banyak pemain yang mengantri
- b. Pada model latihan 11 menurut pelatih bentuk latihan akan lebih baik bila menggunakan seluruh lapangan untuk jadi sasaran atau target  
Dengan begitu tidak akan ada lagi pemain yang mengantri terlalu lama
- c. Pada model latihan 15 ahli menyatakan tidak layak dikarenakan repetisi *passing* yang dilakukan terlalu sedikit..

### **C. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Hasil ujicoba kelompok kecil didapat dari data kemudahan dan kemenarikan tentang model latihan *passing* dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target pada pemain kelompok umur 10 tahun di *Club Airone Basketball*. Ada 17 pemain yang terlibat dalam pengambilan data tentang kemudahan dan kemenarikan model latihan *passing* tersebut. Data diambil dengan cara memberikan angket kuisisioner kepada setiap pemain

setelah mereka melakukan 15 model latihan *passing* yang dibuat oleh peneliti. Data diperoleh dengan menghitung rata-rata presentase dari jumlah keseluruhan jawaban diberikan pemain.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli didapat 93,31% dan uji coba didapatkan nilai kemenarikan model latihan sebesar 83,13% dan sedangkan untuk kemudahan model latihan *passing* diperoleh nilai sebesar 80,19%. Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil :

**Tabel 4.5 : Hasil Analisis Uji Coba**

**1. Kemenarikan kelompok kecil**

<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>
848	1.020	83,13

**2. Kemudahan kelompok kecil**

<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>
818	2.020	84,85

**D. Hasil Uji coba Kelompok Besar**

Hasil ujicoba kelompok besar didapat dari data kemudahan dan kemenarikan tentang model latihan *passing* dengan menggunakan media alat bantu sasaran atau target pada pemain kelompok umur 10 tahun di *The hawk Basketball club*. Ada 34 pemain yang terlibat dalam pengambilan data

tentang kemudahan dan kemenarikan model latihan *passing* tersebut. Data diambil dengan cara memberikan angket kuisisioner kepada setiap pemain setelah mereka melakukan 15 model latihan *passing* yang dibuat oleh peneliti. Data diperoleh dengan menghitung rata-rata presentase dari jumlah keseluruhan jawaban diberikan pemain.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar didapatkan nilai kemenarikan 87,35% sedangkan untuk kemudahan model latihan *passing* diperoleh nilai sebesar 84,85%. berikut tabel hasil analisis uji coba :

**Tabel 4.6 : Hasil Analisis Uji Coba**

**1. kemenarikan kelompok besar**

<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>
1.731	2.020	87,35

**2. kemudahan kelompok besar**

<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>
1.782	2.020	84,85

## **E. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model latihan *passing* pada permainan bola basket pemain kelompok umur 10 Tahun *Club Airone Basketball*. Berdasarkan hasil penelitian dari 16 model yang dibuat oleh

peneliti pada pengembangan model latihan *passing* yang didapatkan peneliti ada 15 model yang dinyatakan layak melalui validitas atau uji kelayakan kepada 3 orang ahli yang terdiri dari 1 orang ahli dibidang akademis bola basket/dosen dan 2 orang ahli dibidang non akademis bola basket/pelatih. Ketiga ahli tersebut menilai rancangan model yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dilapangan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil didapatkan nilai kemenarikan model sebesar 83,13% dan dinyatakan baik sedangkan untuk kemudahan model latihan *passing* diperoleh nilai sebesar 84,85% dan dinyatakan baik dan berdasarkan data hasil uji coba kelompok besar didapat nilai kemenarikan model sebesar 87,35% dan nilai kemudahan model latihan *passing* sebesar 85,69%. Dari hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa pemain tertarik dengan model latihan *passing* yang sudah dikembangkan

Validasi ahli dan evaluasi produk dilakukan untuk memperbaiki produk awal dengan cara mengevaluasi, memberikan masukan untuk dilakukan perbaikan dengan analisis konseptual yang selanjutnya dilakukan revisi. Validasi bertujuan untuk mendapatkan perbaikan tentang draft awal model latihan *passing* pada permainan bola basket yang akan dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan cara memperlihatkan draft awal rancangan model latihan *passing* pada cabang bola basket, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli. Lembar evaluasi berupa draft rancangan awal model latihan

*passing* pada permainan bola basket, angket penilain dan saran terhadap rancangan model latihan *passing* yang dikembangkan.

Adapun ringkasan singkat revisi dari para ahli yang yang terlibat adalah perbaikan pada semua gambar, agar lebih menarik dan Pada model latihan 5,8 dan 9 menurut dosen ahli model latihan akan lebih baik bila terdapat banyak target sasaran agar tidak banyak pemain yang mengantri, pada model latihan 11 menurut pelatih bentuk latihan akan lebih baik bila menggunakan seluruh lapangan untuk jadi sasaran atau target dengan begitu tidak akan ada lagi pemain yang mengantri terlalu lama, pada model latihan 15 ahli menyatakan tidak layak dikarenakan repetisi *passing* yang dilakukan terlalu sedikit. Maka hasil dari 16 model awal yang dibuat peneliti yang layak hanya 15 model latihan yang dapat di produk masal untuk dapat digunakan menjadi bahan program latihan pelatih.

Hasil akhir dari pengembangan model latihan *passing* pada pemain kelompok umur 10 Tahun *Club Airone Basketball* ini dikemas dalam bentuk buku atau video tergantung permintaan dari pelatih. Buku atau video tersebut dapat dilihat dan ditonton oleh para pelatih maupun atlet dengan tujuan sebagai bahan untuk menambah materi dalam proses latihan *fast break* dalam permainan bola basket. Semoga video dan hasil model latihan *passing* tersebut dapat diterima dan dapat bermanfaat bagi para pelatih.