

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil dari pengembangan model pembelajaran *passing* bola basket yang diuji cobakan pada peserta didik pada Sekolah Menengah Pertama ditulis dalam bentuk buku panduan model pembelajaran. Buku tersebut menyajikan berbagai model teknik dasar *passing* bola basket pada Sekolah Menengah Pertama yang berisi materi tentang teori teknik dasar bola basket dan pembelajaran yang akan disajikan dengan beberapa model pembelajaran. Pembelajaran *passing* dada (*chest pass*), *passing* pantul (*bounce pass*) dan *passing* dari atas kepala (*over head pass*) yang disajikan kepada peserta didik dikemas dalam beberapa model dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

Pembelajaran *passing* bola basket akan dilaksanakan secara berulang-ulang dan berkelompok di setiap model pembelajaran *passing* bola basket. Selain pembelajaran *passing* dada (*chest pass*), *passing* pantul (*bounce pass*), dan *passing* dari atas kepala (*over head pass*) juga disajikan beberapa model permainan bola basket yang telah dimodifikasi agar peserta didik lebih mudah dalam mempelajari di lapangan. Setiap model pembelajaran *passing* bola basket disajikan dalam dengan bentuk yang sama tetapi langkah-langkah yang berbeda di setiap model pembelajaran. Dengan

demikian model pembelajaran yang bervariasi diharapkan akan tercapai tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Sebelum melakukan analisis kebutuhan peneliti melakukan observasi awal mengenai sekolah SMPN 4 Negara, SMPN 3 Melaya dan SMPN 5 Negara untuk mengetahui sarana dan prasarana olahraga yang dimiliki karakteristik peserta didik serta kurikulum dan materi yang disajikan oleh guru pendidikan jasmani kepada peserta didik sekolah menengah pertama. Pada dasarnya peserta didik SMP lebih suka bermain dari pada hanya belajar dengan duduk dan melihat teman lain melakukan gerakan yang telah dicontohkan oleh gurunya. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan mewawancarai guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut pada tanggal 22 Januari 2015. Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan data wawancara dengan guru pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama yang akan disajikan secara naratif sebagai berikut: 1) pada kurikulum 2013 yang diprogramkan untuk pendidikan jasmani meliputi permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, pencak silat dan renang, 2) permainan bola besar seperti sepak bola yang diajarkan seperti teknik menendang bola dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki serta mengontrol bola, 3) untuk bola basket teknik yang diajarkan berupa *dribble*, umpan *chest pass*, *bounce pass* dan *over head pass*.

3) model pembelajaran yang digunakan tidak menentu tergantung dari materi yang diberikan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. 4) salah satu contoh model yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani yaitu dengan model pembelajaran pendekatan dengan peserta didik.

2. Model *Draft* Pertama

1. Model Pembelajaran 1 (*Chest Pass* Berhadapan)

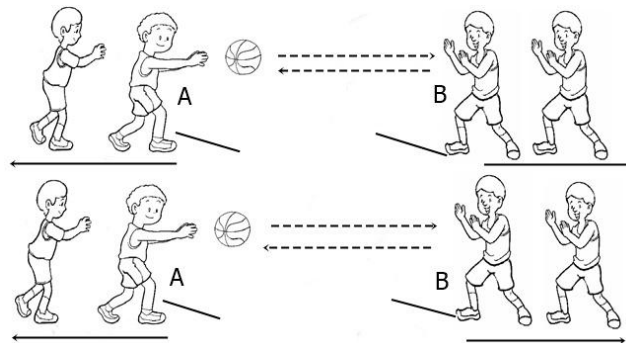
a. Tujuan

- Siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*).

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

c. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola)
- Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut membawa bola.
- Siswa pertama yang berada di barisan mulai melakukan *passing* dari depan dada kepada teman yang berada di depannya.
- Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.1 *Chest Pass* Berhadapan

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

2. Model Pembelajaran 2 (*Chest Pass* Formasi Segitiga)

a. Tujuan

- Siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*).

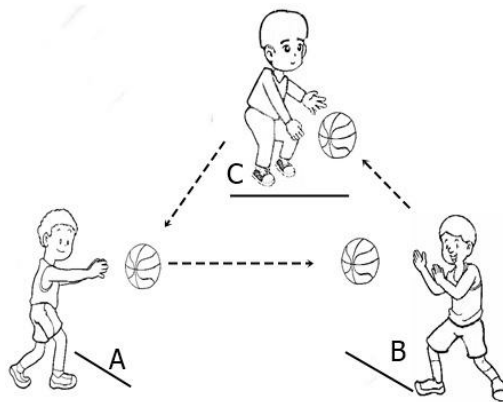
b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

c. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok membawa satu bola.
- Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segitiga dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut membawa satu bola.
- Siswa pertama dari kelompok A mulai melakukan *passing* dari depan dada kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa

dari kelompok B melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok C dan kembali lagi ke kelompok A.

- Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.2. *Chest Pass* Formasi Segitiga

Keterangan

---▶ : Arah Bola

3. Model Pembelajaran 3 (*Chest Pass* Formasi Segiempat)

a. Tujuan

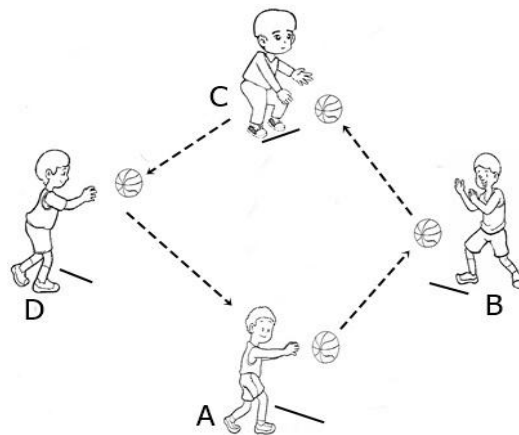
- Siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*).

d. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

e. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok membawa satu bola.

- Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segiempat dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut membawa satu bola.
- Siswa pertama dari kelompok A mulai melakukan *passing* dari depan dada kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok C kemudian yang terakhir ke kelompok D dan yang terakhir kepada siswa dari kelompok A.
- Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.3. *Chest Pass* Formasi Segiempat

Keterangan

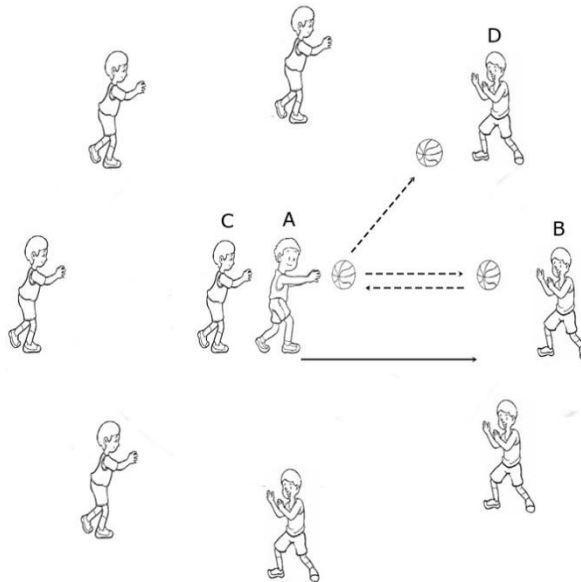
---▶ : Arah Bola

4. Model Pembelajaran 4 (*Chest Pass* Formasi Lingkaran)

a. Tujuan

- Siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik.

- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*).
- b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset
- c. Langkah kegiatan
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok membawa satu bola.
- Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi lingkaran dengan salah satu siswa yang berada dalam lingkaran tersebut membawa satu bola.
- Siswa A mulai melakukan *passing* dari depan dada kepada siswa B kemudian siswa B melakukan *passing* kepada siswa C dan selanjutnya siswa C melakukan *passing* kepada siswa D.
- Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke depan tempat dimana siswa yang menerima *passing*.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.4 *Chest Pass* Formasi Lingkaran

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

5. Model Pembelajaran 5 (Kombinasi *Dribble* dan *Chest Pass*)

a. Tujuan

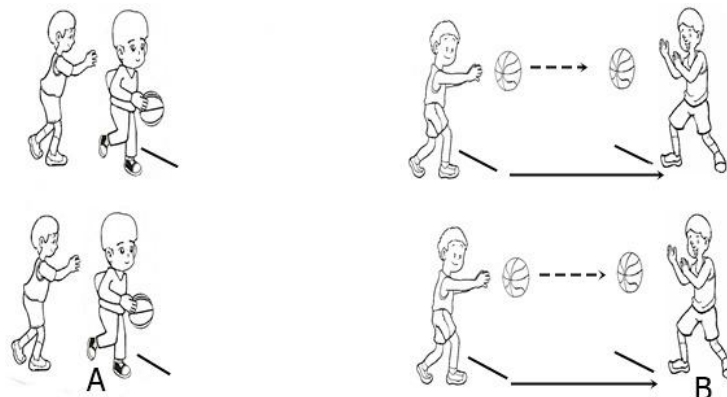
- Siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik.
- Siswa mampu melaku kombinasi *dribble* dan *passing chest pass* dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*).

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

c. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok membawa satu bola.

- Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang berada di depan membawa satu bola.
- Siswa A mulai melakukan *dribble* dengan berjalan/berlari menuju garis yang telah ditentukan kemudian siswa A berhenti dan melakukan *passing chest pass* kepada siswa B, setelah menerima *passing* siswa B melakukan hal yang sama menuju ke siswa A.
- Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke barisan belakang dari kelompok B.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.5. Kombinasi *Dribble* dan *Chest Pass* Formasi Berhadapan

Keterangan

---▶ : Arah Bola

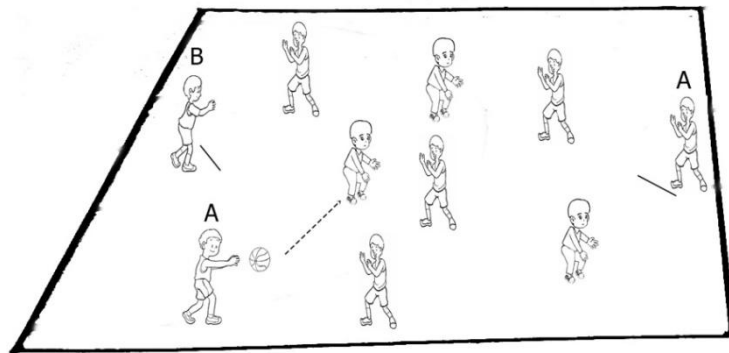
—▶ : Pergerakan Siswa

6. Model Pembelajaran 6 (Game Dengan Teknik *Chest Pass*)

a. Tujuan

- Siswa mampu melakukan *dribble* dengan tangan kanan dan tangan kiri.

- Siswa mampu melindungi bola dari teman sambil melakukan *dribble* dengan baik.
 - Siswa mampu melakukan umpan *chest pass* dengan baik.
 - Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya.
- b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset
- c. Langkah kegiatan
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim.
 - Waktu untuk melakukan kegiatan lebih kurang 5 menit untuk masing-masing kelompok.
 - Masing-masing kelompok atau tim terdiri dari 6 siswa dengan satu siswa berdiri di garis yang telah ditentukan menjadi target atau sasaran untuk mendapatkan poin dalam permainan.
 - Masing-masing tim berusaha untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan melakukan *passing* kepada siswa lain dan mampu ditangkap oleh siswa yang menjadi sasaran.
 - Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.6 Permainan *Passing Dada Dengan Target Teman*

7. Model Pembelajaran 7 (*Passing Pantul Berhadapan*)

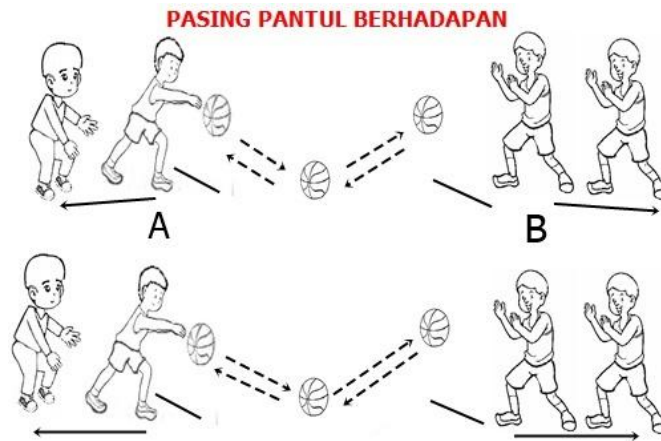
a. Tujuan

- Siswa mampu melakukan *passing* pantul dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* pantul (*bounce pass*).

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

c. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola)
- Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut membawa bola.
- Siswa pertama yang berada di barisan mulai melakukan *passing* pantul kepada teman yang berada di depannya.
- Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang dari kelompoknya.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.7 *Bounce Pass Berhadapan*

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

8. Model Pembelajaran 8 (*Bounce Pass Formasi Segitiga*)

a. Tujuan

■ Siswa mampu melakukan *bounce pass* dengan baik.

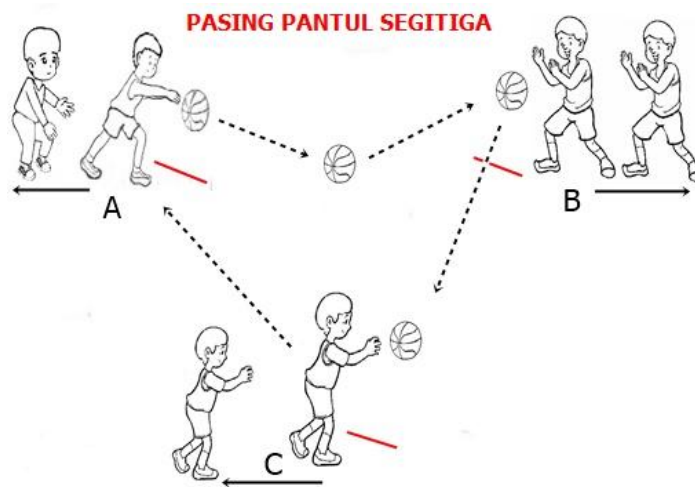
■ Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing pantul (bounce pass)*.

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

d. Langkah kegiatan

■ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri lebih kurang 15 siswa dengan membawa satu bola.

- Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segitiga dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut memegang satu bola.
- Siswa pertama dari kelompok A mulai melakukan *passing* pantul kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* pantul kepada siswa terdepan dari kelompok C dan kembali lagi kepada siswa dari kelompok A.
- Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.8. *Chest Pass* Formasi Segitiga

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

9. Model Pembelajaran 9 (*Bounce Pass* Formasi Segiempat)

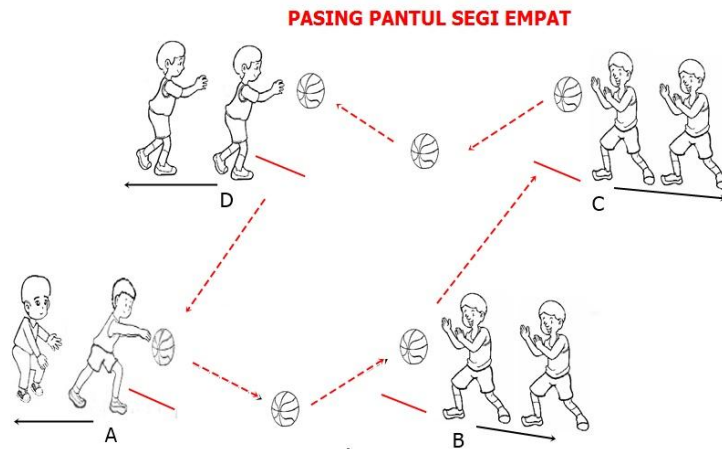
a. Tujuan

- Siswa mampu melakukan *bouce pass* dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* pantul (*bounce pass*).

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

e. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri lebih kurang 20 siswa dengan membawa satu bola.
- Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segiempat dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut memegang bola di depan dada dan bersiap melakukan *passing*.
- Siswa pertama dari kelompok A mulai melakukan *passing* pantul kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok C kemudian siswa dari kelompok C melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok D dan yang terakhir kembali kepada siswa dari kelompok A.
- Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.9 *Bounce Pass* Formasi Segempat

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

10. Model Pembelajaran 10 (*Bounce Pass* Formasi Lingkaran)

a. Tujuan

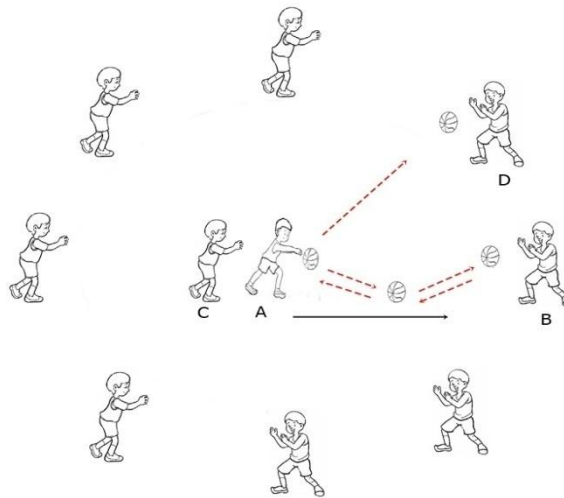
- Siswa mampu melakukan *bounce pass* dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing pantul (bounce pass)*.

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

c. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri dari lebih kurang 15 siswa.
- Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi lingkaran dengan dengan salah satu siswa yang berada dalam lingkaran memegang satu bola.

- Siswa A mulai melakukan *passing* pantul kepada siswa B kemudian siswa B melakukan *passing* pantul kepada siswa C dan selanjutnya siswa C melakukan *passing* pantul kepada siswa D.
- Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke depan tempat dimana siswa yang menerima *passing*.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.10. *Chest Pass* Formasi Lingkaran

Keterangan

---▶ : Arah Bola

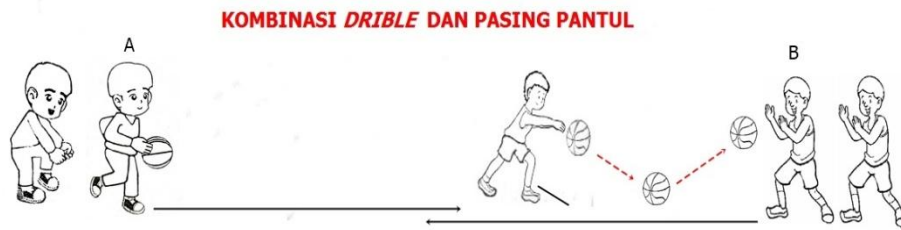
—▶ : Pergerakan Siswa

11. Model Pembelajaran 11 (Kombinasi *Dribble* dan *Chest Pass*)

a. Tujuan

- Siswa mampu melakukan *bounce pass* dengan baik.

- Siswa mampu melaku kombinasi *dribble* dan *passing bounce pass* dengan baik.
 - Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing pantul (bounce pass)*.
- b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset
- c. Langkah kegiatan
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri dari lebih kurang 10 siswa dengan membawa satu bola.
 - Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang berada di depan memegang bola.
 - Siswa A mulai melakukan *dribble* dengan berjalan/berlari menuju garis yang telah ditentukan oleh guru kemudian siswa A berhenti dan melakukan *passing bounce pass* kepada siswa B, Setelah menerima *passing* kemudian siswa B melakukan hal yang sama menuju siswa A.
 - Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke barisan belakang dari kelompok B maupun A.
 - Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.11 Kombinasi *Drible* dan *Bounce Pass* Formasi Berhadapan

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

12. Model Pembelajaran 12 (*Over Head Pass* Berhadapan)

a. Tujuan

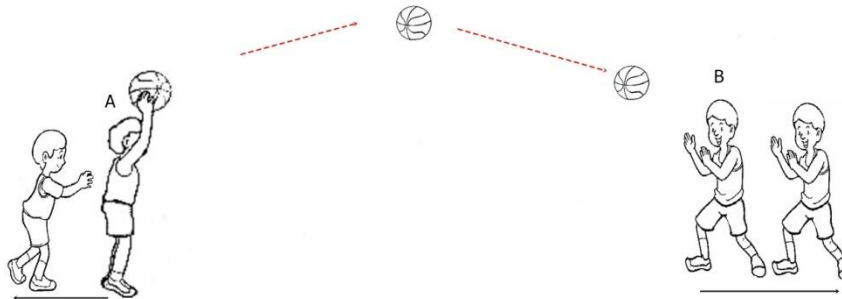
- Siswa mampu melakukan passing dari atas kepala dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan passing dari atas kepala (*over head pass*).

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

c. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola)
- Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut membawa bola.
- Siswa pertama yang berada di barisan mulai melakukan passing dari atas kepala kepada teman yang berada di depannya.
- Setelah melakukan passing siswa terdepan berlari ke barisan belakang dari kelompoknya.

- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.12. *Over Head Pass* Berhadapan

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

13. Model Pembelajaran 13 (*Over Head Pass* Formasi Segitiga)

a. Tujuan

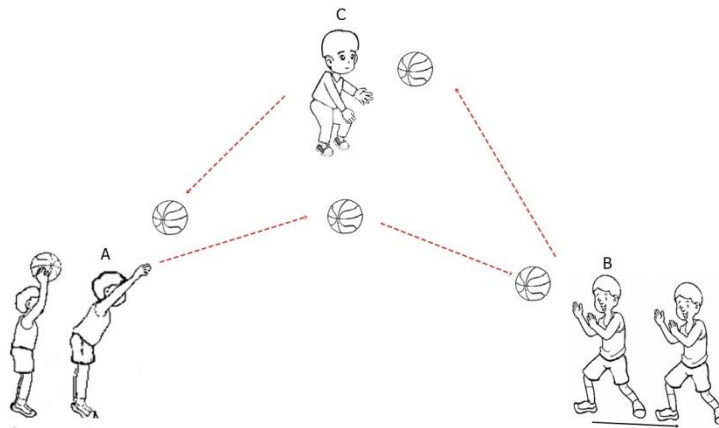
- Siswa mampu melakukan *over head pass* dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan passing dari atas kepala (*over head pass*).

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

c. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri lebih kurang 15 siswa dengan membawa satu bola.

- ❑ Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segitiga dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut memegang satu bola.
- ❑ Siswa pertama dari kelompok A mulai melakukan passing dari atas kepala kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan passing pantul kepada siswa terdepan dari kelompok C dan kembali lagi kepada siswa dari kelompok A.
- ❑ Setelah melakukan passing siswa terdepan berlari ke barisan belakang.
- ❑ Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.13. *Over Head Pass Formasi Segitiga*

Keterangan

---▶ : Arah Bola

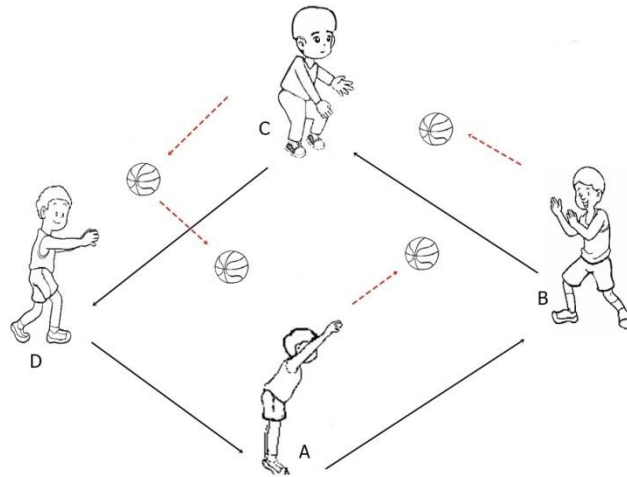
—▶ : Pergerakan Siswa

14. Model Pembelajaran 14 (*Over Head Pass Formasi Segiempat*)

a. Tujuan

- ❑ Siswa mampu melakukan *over head pass* dengan baik.

- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan passing dari atas kepala (*over head pass*).
- b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset
- c. Langkah kegiatan
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri lebih kurang 20 siswa dengan membawa satu atau dua bola.
- Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segempat dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut memegang bola di depan dada dan bersiap melakukan passing.
- Siswa pertama dari kelompok A mulai melakukan passing dari atas kepala kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan passing kepada siswa terdepan dari kelompok C kemudian siswa dari kelompok C melakukan passing kepada siswa terdepan dari kelompok D dan yang terakhir kembali kepada siswa dari kelompok A.
- Setelah melakukan passing siswa terdepan berlari ke barisan belakang dari kelompok yang ada di depannya.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.14. *Over Head Pass* Formasi Segempat

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

15. Model Pembelajaran 15 (Kombinasi *Dribble* dan *Over Head Pass*)

a. Tujuan

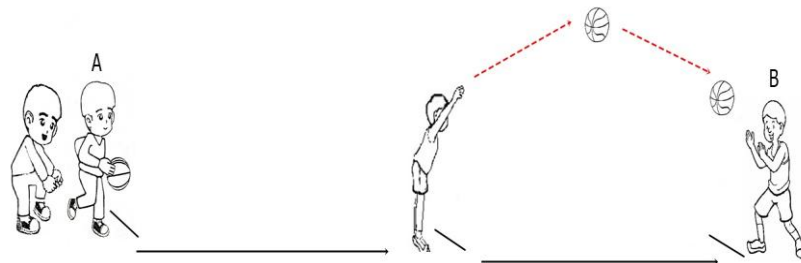
- Siswa mampu melakukan *over head pass* dengan baik.
- Siswa mampu melaku kombinasi *dribble* dan pasing *over head pass* dengan baik.
- Siswa mampu bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan pasing dari atas kepala (*over head pass*).

b. Sarana dan prasarana: bola basket, lapangan, keset

c. Langkah kegiatan

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri dari lebih kurang 10 siswa dengan membawa satu bola.

- Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang berada di depan memegang bola.
- Siswa A mulai melakukan *dribble* dengan berjalan/berlari menuju garis yang telah ditentukan oleh guru kemudian siswa A berhenti dan melakukan passing *over head pass* kepada siswa B, Setelah menerima passing kemudian siswa B melakukan hal yang sama menuju siswa A.
- Setelah melakukan passing siswa berlari ke barisan belakang dari kelompok B maupun A.
- Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



Gambar 4.15 Kombinasi *Dribble* dan *Bounce Pass* Formasi Berhadapan

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

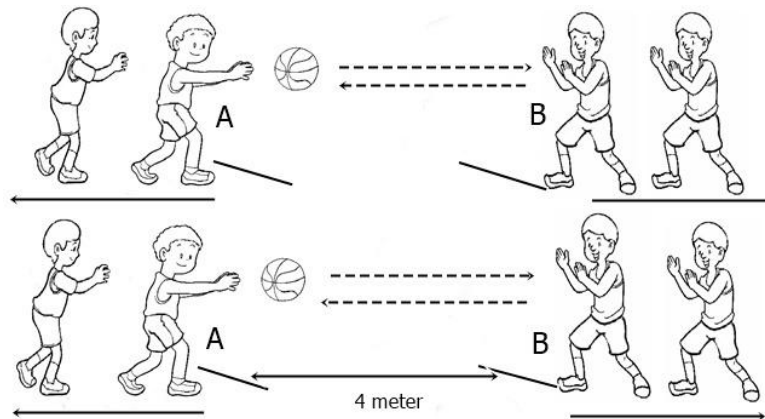
3. Model *Final*

1. *Chest Pass* Berhadapan

Model pembelajaran *passing* dada yang pertama berupa *passing* dada dengan formasi berhadapan. Tujuan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik, meningkatkan kebugaran

jasmani, kelincahan serta dapat bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*) formasi berhadapan. Model pembelajaran yang dilaksanakan membutuhkan beberapa sarana dan prasarana diantaranya: bola basket, lapangan dengan lantai datar yang keras, dan keset. Adapun langkah-langkah dan kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola), setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
2. Masing-masing kelompok berdiri berhadapan, siswa yang terdepan membawa bola.
3. Siswa terdepan yang berada di barisan mulai melakukan *passing* dari depan dada kepada teman yang berada di depannya.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 pengulangan.



Gambar 4.16 *Chest Pass* Berhadapan

Keterangan

---▶ : Arah Bola

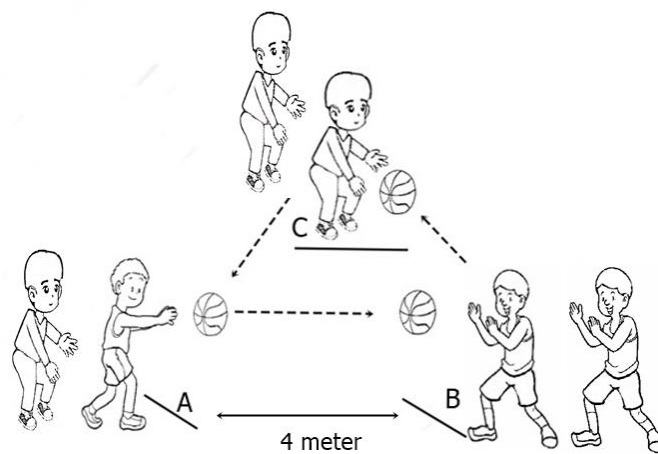
—▶ : Pergerakan Siswa

2. *Chest Pass* Formasi Segitiga

Model pembelajaran *passing* dada yang kedua berupa *passing* dada dengan formasi segiempat. Tujuan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan serta dapat bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*) formasi segitiga. Model pembelajaran yang dilaksanakan membutuhkan beberapa sarana dan prasarana diantaranya: bola basket, lapangan dengan lantai datar yang keras, dan keset. Adapun langkah-langkah dan kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok membawa satu bola.

2. Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segitiga dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut membawa satu bola.
3. Siswa terdepan dari kelompok A mulai melakukan *passing* dari dada kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok C dan kembali lagi ke kelompok A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang kelompok.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 pengulangan.



Gambar 4.17 *Chest Pass* Formasi Segitiga

Keterangan

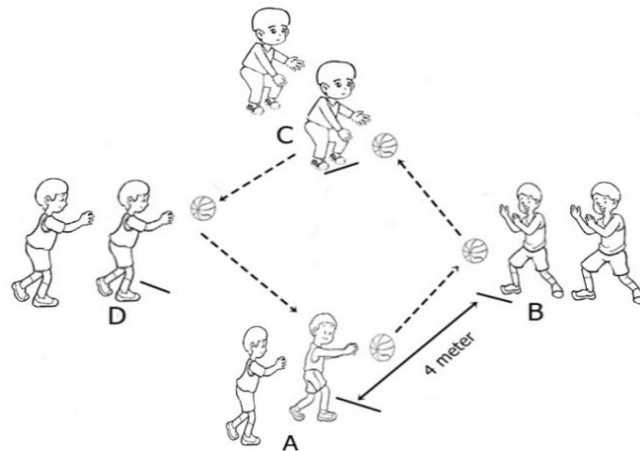
---► : Arah Bola

3. *Chest Pass* Formasi Segiempat

Model pembelajaran *passing* dada yang ketiga berupa *passing* dada dengan formasi segiempat. Tujuan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan serta dapat bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*) formasi segiempat. Model pembelajaran yang dilaksanakan membutuhkan beberapa sarana dan prasarana diantaranya: bola basket, lapangan dengan lantai datar yang keras, dan keset. Adapun langkah-langkah dan kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok membawa satu bola.
2. Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segiempat dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut membawa satu bola.
3. Siswa terdepan dari kelompok A mulai melakukan *passing* dari depan dada kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok C kemudian yang terakhir ke kelompok D dan yang terakhir kepada siswa dari kelompok A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang kelompok.

5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 kali pengulangan.



Gambar 4.18 *Chest Pass* Formasi Segempat

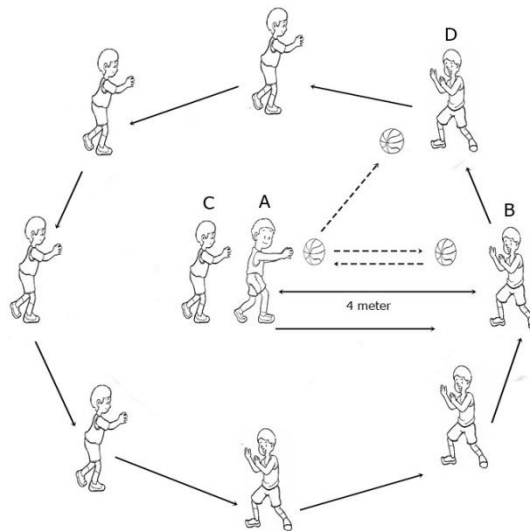
Keterangan

---▶ : Arah Bola

4. *Chest Pass* Formasi Lingkaran

Model pembelajaran yang keempat berupa *passing* dada dengan formasi lingkaran. Tujuan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan serta dapat bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*) formasi lingkaran. Model pembelajaran yang dilaksanakan membutuhkan beberapa sarana dan prasarana diantaranya: bola basket, lapangan dengan lantai datar yang keras, dan keset. Adapun langkah-langkah dan kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok membawa satu bola.
2. Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi lingkaran dengan salah satu siswa yang berada dalam lingkaran tersebut membawa satu bola.
3. Siswa A mulai melakukan *passing* dari depan dada kepada siswa B kemudian siswa B melakukan *passing* kepada siswa C dan selanjutnya siswa C melakukan *passing* kepada siswa D, arah *passing* berlawanan jarum jam.
4. Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke depan tempat dimana siswa yang menerima *passing*.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 kali pengulangan.



Gambar 4.19 *Chest Pass* Formasi Lingkaran

Keterangan

---▶ : Arah Bola

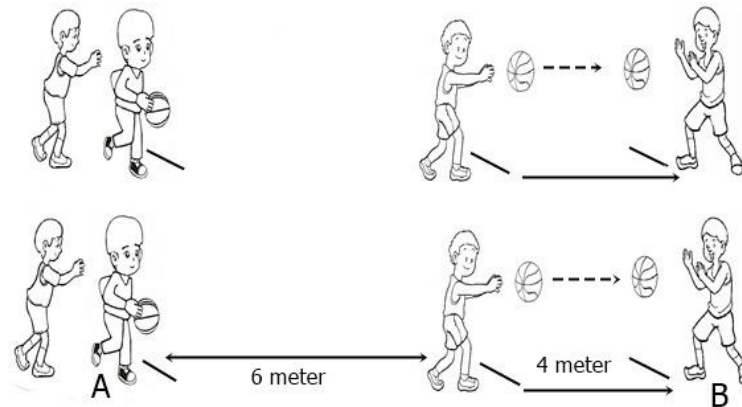
—▶ : Pergerakan Siswa

5. Kombinasi *Dribble* dan *Chest Pass*

Model pembelajaran yang kelima berupa kombinasi antara *dribble* dengan *passing* dada secara berhadapan. Tujuan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan serta dapat bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*) formasi lingkaran. Model pembelajaran yang dilaksanakan membutuhkan beberapa sarana dan prasarana diantaranya: bola basket, lapangan dengan lantai datar yang keras, dan keset. Adapun langkah-langkah dan kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok membawa satu bola.
2. Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang berada di depan membawa satu bola.
3. Siswa A mulai melakukan *dribble* dengan berjalan/berlari menuju garis yang telah ditentukan kemudian siswa A berhenti dan melakukan *passing chest pass* kepada siswa B, setelah menerima *passing* siswa B melakukan hal yang sama menuju ke siswa A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke barisan belakang dari kelompok B.

5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 pengulangan.



Gambar 4.20 Kombinasi *Dribble* dan *Chest Pass* Formasi Berhadapan

Keterangan

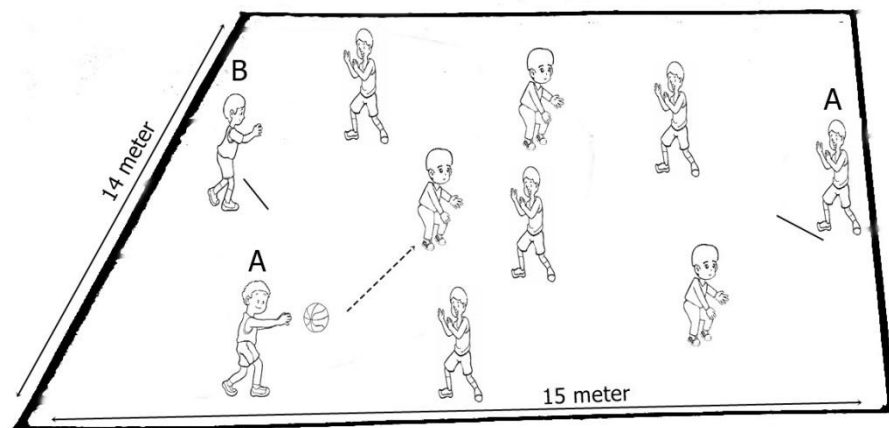
---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

6. Game Dengan Teknik *Chest Pass*

Model pembelajaran yang keenam yaitu permainan dengan sasaran dan menggunakan teknik dasar *passing* dada. Tujuan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *chest pass* dengan baik, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan serta dapat bekerjasama dengan teman lainnya dalam melakukan *passing* dari depan dada (*chest pass*) formasi lingkaran. Model pembelajaran yang dilaksanakan membutuhkan beberapa sarana dan prasarana diantaranya: bola basket, lapangan dengan lantai datar yang keras, dan keset. Adapun langkah-langkah dan kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim.
2. Waktu untuk melakukan kegiatan lebih kurang 5 menit untuk masing-masing kelompok.
3. Masing-masing kelompok atau tim terdiri dari 6 siswa dengan satu siswa berdiri di garis yang telah ditentukan untuk menjadi target atau sasaran mendapatkan *point* dalam permainan.
4. Setiap tim berusaha untuk mencetak *point* sebanyak-banyaknya. Skor akan diperoleh jika *passing* yang dilakukan mampu ditangkap oleh siswa yang menjadi sasaran/target.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



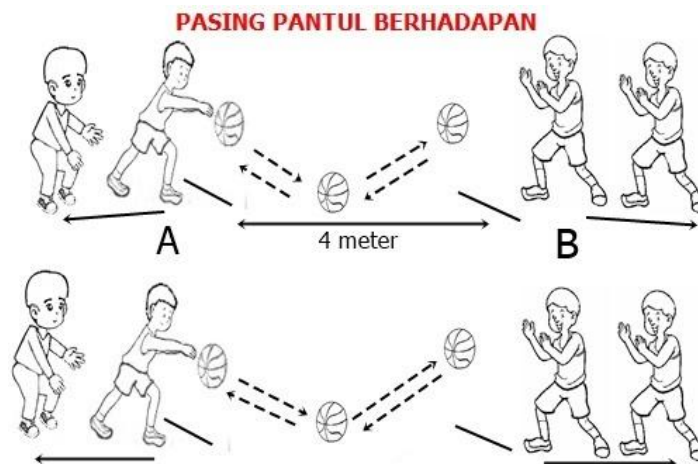
Gambar 4.21 Permainan *Passing Dada Dengan Target Teman*

7. *Bounce Pass* Berhadapan

Model pembelajaran *passing* pantul berhadapan. Tujuan dalam model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* pantul,

kelincahan, kecepatan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran ini diantaranya: bola basket, lapangan yang luas dengan lantai keras, dan keset. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola).
2. Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan siswa terdepan dalam kelompok tersebut membawa bola.
3. Siswa terdepan melakukan *passing* pantul kepada teman yang berada di depannya.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang dari kelompoknya.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 kali pengulangan.



Gambar 4.22 *Bounce Pass Berhadapan*

Keterangan

---▶ : Arah Bola

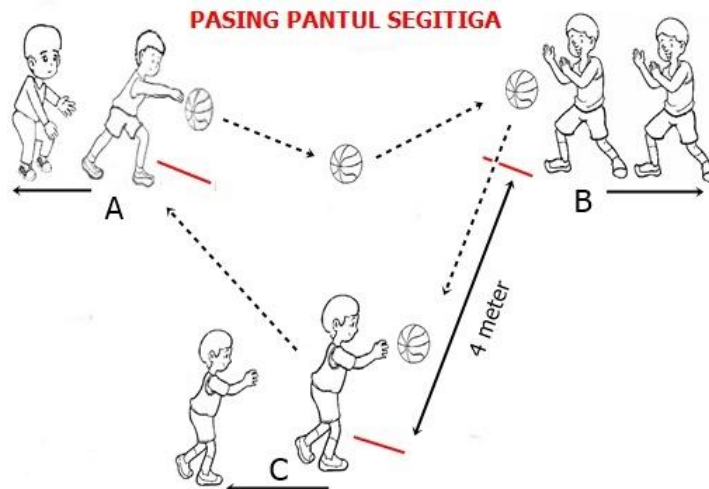
—▶ : Pergerakan Siswa

8. *pBounce Pass* Formasi Segitiga

Pembelajaran *passing* pantul yang akan dijelaskan berikut ini yaitu dengan formasi segitiga. Dalam formasi ini dapat menggunakan satu atau dua bola tergantung dari kemampuan siswa melakukan *passing* pantul. Tujuan dalam model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* pantul, kelincahan, kecepatan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran ini diantaranya: bola basket, lapangan yang luas dengan lantai keras, dan keset. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri lebih kurang 15 siswa dengan membawa satu bola.
2. Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segitiga dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut memegang satu bola.
3. Siswa terdepan dari kelompok A mulai melakukan *passing* pantul kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* pantul kepada siswa terdepan dari kelompok C dan kembali lagi kepada siswa dari kelompok A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang kelompoknya.

5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 pengulangan.



Gambar 4.23 *Bounce Pass* Formasi Segitiga

Keterangan

---▶ : Arah Bola

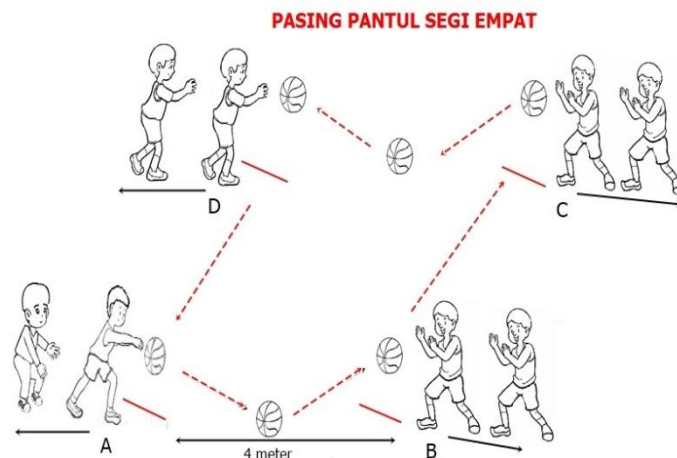
—▶ : Pergerakan Siswa

9. *Bounce Pass* Formasi Segiempat

Pembelajaran *bounce pass* yang selanjutnya yaitu menggunakan formasi segiempat. Tujuan dalam model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* pantul, kelincahan, kecepatan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran ini diantaranya: bola basket, lapangan yang luas dengan lantai keras, dan keset. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri lebih kurang 4-5 siswa dengan membawa satu bola.

2. Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segiempat dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut memegang bola di depan dada dan bersiap melakukan *passing*.
3. Siswa terdepan dari kelompok A mulai melakukan *passing* pantul kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok C kemudian siswa dari kelompok C melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok D dan yang terakhir kembali kepada siswa dari kelompok A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang kelompoknya.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 pengulangan.



Gambar 4.24 *Bounce Pass* Formasi Segempat

Keterangan

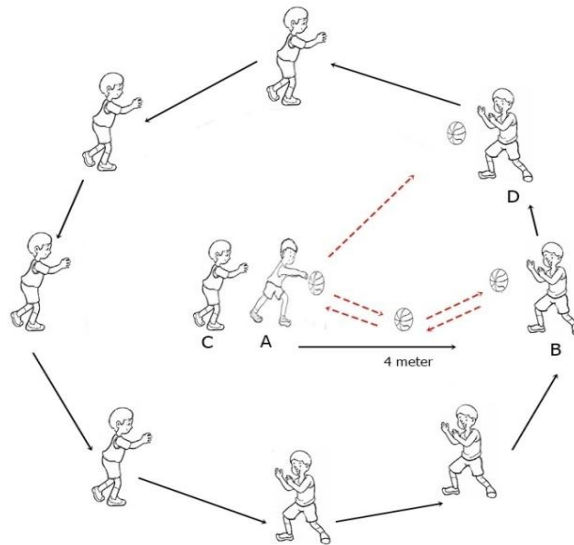
---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

10. *Bounce Pass* Formasi Lingkaran

Pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran. Tujuan dalam model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* pantul, kelincahan, kecepatan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran ini diantaranya: bola basket, lapangan yang luas dengan lantai keras, dan keset. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri dari lebih kurang 15 siswa.
2. Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi lingkaran dengan dengan salah satu siswa yang berada dalam lingkaran memegang satu bola. Untuk menambah aktivitas dapat ditambah jumlah bolanya sesuai dengan kemampuan siswa.
3. Siswa A mulai melakukan *passing* pantul kepada siswa B kemudian siswa B melakukan *passing* pantul kepada siswa C dan selanjutnya siswa C melakukan *passing* pantul kepada siswa D.
4. Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke depan tempat dimana siswa yang menerima *passing*.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 pengulangan.



Gambar 4.25 *Chest Pass* Formasi Lingkaran

Keterangan

---▶ : Arah Bola

—▶ : Pergerakan Siswa

11. Kombinasi *Dribble* dan *Bounce Pass*

Model pembelajaran ini termasuk dalam penggabungan antara dua teknik permainan bola basket yaitu *dribble* dan *passing*. Sebelum melakukan *passing* siswa melakukan *dribble* terlebih dahulu dengan jarak yang telah ditentukan oleh guru. Tujuan dalam model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* pantul, kelincahan, kecepatan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran ini diantaranya: bola basket, lapangan yang luas dengan lantai keras, dan keset. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri dari lebih kurang 10 siswa dengan membawa satu bola.

2. Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang berada di depan memegang bola.
3. Siswa A mulai melakukan *dribble* dengan berjalan/berlari menuju garis yang telah ditentukan oleh guru kemudian siswa A berhenti dan melakukan *passing bounce pass* kepada siswa B, Setelah menerima *passing* kemudian siswa B melakukan hal yang sama menuju siswa A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke barisan belakang dari kelompok B maupun A.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 kali pengulangan.



Gambar 4.26 Kombinasi *Dribble* dan *Bounce Pass* Formasi Berhadapan

Keterangan

---▶ : Arah Bola

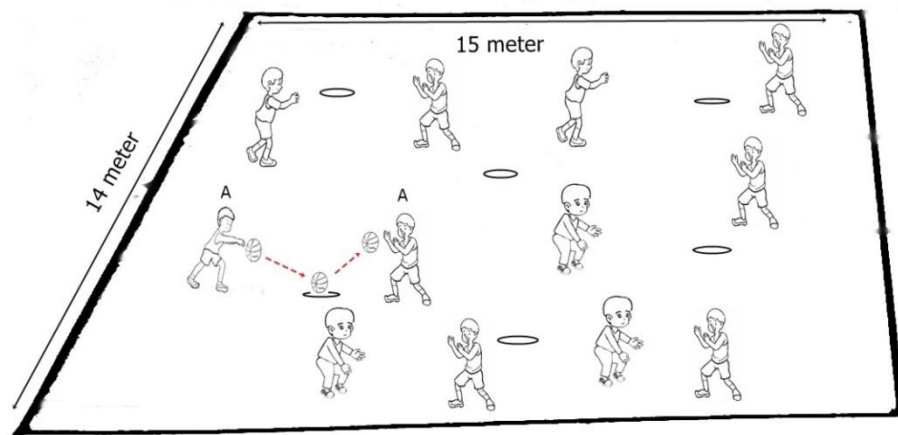
—▶ : Pergerakan Siswa

12. Permainan *Passing* Pantul Target Lingkaran

Permainan ini termasuk dalam permainan yang sederhana namun membutuhkan kelincahan dan kerjasama yang tinggi antar teman, karena permainan ini menggabungkan kecepatan, ketepatan dan kelincahan untuk dapat mencetak *point*. Dalam model pembelajaran ini membutuhkan beberapa

sarana dan prasarana diantaranya: bola basket, lapangan, dan keset atau selang berbentuk lingkaran. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim.
2. Waktu untuk melakukan kegiatan lebih kurang 5 menit untuk masing-masing kelompok. Guru bertugas untuk menjadi wasit dan menghitung *point*.
3. Masing-masing kelompok atau tim terdiri dari 6 siswa dengan target berupa keset yang diletakkan di dalam lapangan oleh guru untuk mendapatkan *point* dalam permainan.
4. Masing-masing tim berusaha untuk mencetak *point* sebanyak-banyaknya dengan melakukan *passing* pantul ke dalam sasaran dan mampu ditangkap oleh temannya sendiri, jika tidak bisa ditangkap maka tim tersebut tidak mendapatkan *point*.
5. Apabila dalam 5 menit tidak ada tim yang bisa mencetak *point* maka akan dilakukan perpanjangan waktu 2 menit.
6. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan semuanya.



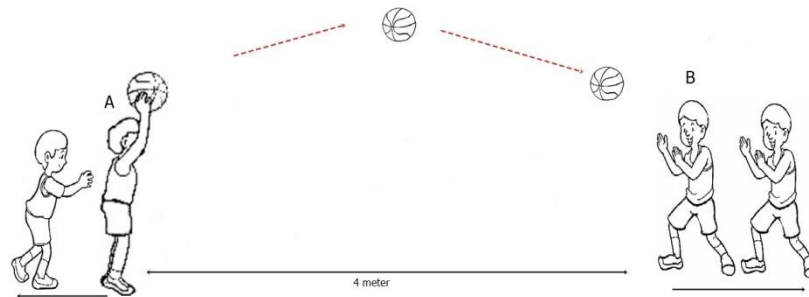
Gambar 4.27 Permainan *Passing Pantul Target Lingkaran*

13. *Over Head Pass* Berhadapan

Tujuan pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* dari atas kepala, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa bola basket, lapangan dan keset sebagai penanda jarak antar kelompok. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola), setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
2. Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut membawa bola.
3. Siswa terdepan yang berada di barisan mulai melakukan *passing* dari atas kepala kepada teman yang berada di depannya.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang dari kelompoknya.

5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 kali pengulangan.



Gambar 4.28 *Over Head Pass Berhadapan*

Keterangan

---▶ : Arah Bola

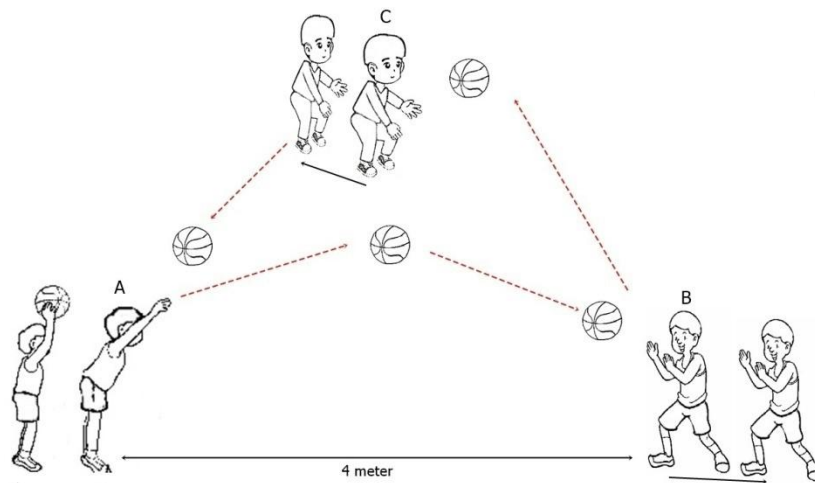
—▶ : Pergerakan Siswa

14. *Over Head Pass* Formasi Segitiga

Pembelajaran *over head pass* pada formasi segitiga ini siswa diajak untuk lebih aktif lagi bergerak. Tujuan pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* dari atas kepala, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa bola basket, lapangan dan keset sebagai penanda jarak antar kelompok. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri lebih kurang 15 siswa dengan membawa satu bola.

2. Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segitiga dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut memegang satu bola.
3. Siswa terdepan dari kelompok A mulai melakukan *passing* dari atas kepala kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* pantul kepada siswa terdepan dari kelompok C dan kembali lagi kepada siswa dari kelompok A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang kelompoknya.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 kali pengulangan.



Gambar 4.29 *Over Head Pass* Formasi Segitiga

Keterangan

---▶ : Arah Bola

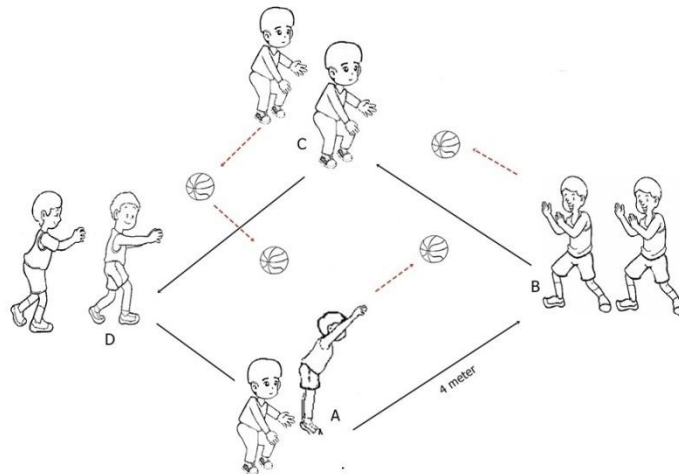
—▶ : Pergerakan Siswa

15. *Over Head Pass* Formasi Segiempat

Pembelajaran *over head pass* pada formasi segiempat sedikit rumit dari pembelajaran sebelumnya. Tujuan pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* dari atas kepala, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa bola basket, lapangan dan keset sebagai penanda jarak antar kelompok. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri lebih kurang 20 siswa dengan membawa satu atau dua bola.
2. Masing-masing kelompok berdiri membentuk formasi segiempat dengan salah satu siswa yang terdepan dalam kelompok tersebut memegang bola di depan dada dan bersiap melakukan *passing*.
3. Siswa terdepan dari kelompok A mulai melakukan *passing* dari atas kepala kepada siswa terdepan yang berada di kelompok B kemudian siswa dari kelompok B melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok C kemudian siswa dari kelompok C melakukan *passing* kepada siswa terdepan dari kelompok D dan yang terakhir kembali kepada siswa dari kelompok A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa terdepan berlari ke barisan belakang dari kelompok yang ada di depannya.

5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 kali pengulangan.



Gambar 4.30 *Over Head Pass* Formasi Segempat

Keterangan

---▶ : Arah Bola

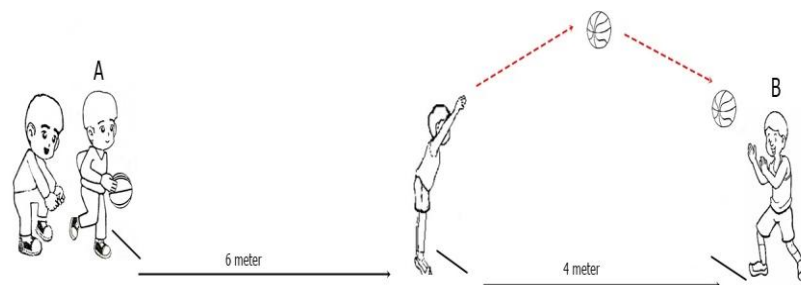
—▶ : Pergerakan Siswa

16. Kombinasi *Dribble* dan *Over Head Pass*

Tujuan pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* dari atas kepala, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa bola basket, lapangan dan keset sebagai penanda jarak antar kelompok. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajarannya sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (berdasarkan jumlah bola) dan setiap kelompok terdiri dari lebih kurang 10 siswa dengan membawa satu bola.

2. Masing-masing kelompok berdiri berhadapan dengan salah satu siswa yang berada di depan memegang bola.
3. Siswa A mulai melakukan *dribble* dengan berjalan/berlari menuju garis yang telah ditentukan oleh guru kemudian siswa A berhenti dan melakukan *passing over head pass* kepada siswa B, Setelah menerima *passing* kemudian siswa B melakukan hal yang sama menuju siswa A.
4. Setelah melakukan *passing* siswa berlari ke barisan belakang dari kelompok B maupun A.
5. Lakukan hal yang sama seperti langkah di atas sampai siswa melakukan 3-4 pengulangan.



Gambar 4.31 Kombinasi *Dribble* dan *Bounce Pass* Formasi Berhadapan

Keterangan

---▶ : Arah Bola

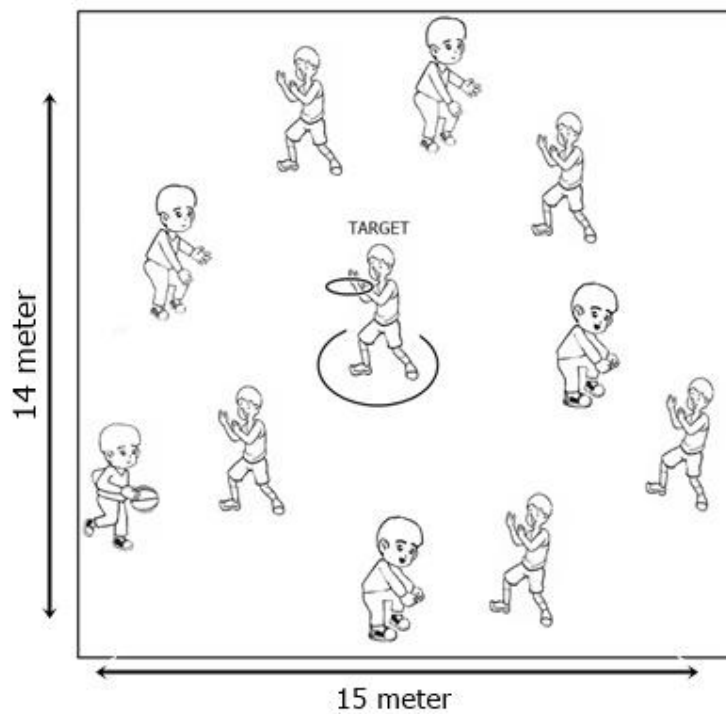
—▶ : Pergerakan Siswa

17. Permainan Modifikasi Bola Basket

Permainan ini termasuk dalam permainan yang sederhana namun membutuhkan kelincahan dan kerjasama yang tinggi antar tim, karena

permainan ini menggabungkan tiga teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu: *dribble*, *passing* dan *shooting*. Permainan ini membutuhkan kecepatan, ketepatan dan kelincahan untuk dapat mencetak *point*. Tujuan pembelajaran ini diharapkan siswa mampu melakukan *passing* bola basket, meningkatkan kebugaran jasmani, kelincahan dan kerjasama antar siswa. Sarana dan prasarana yang digunakan antaranya: bola basket, lapangan dengan ukuran 14 x 15 meter, dan ring basket yang dimodifikasi. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim, masing-masing tim terdiri dari 5 siswa.
2. Guru menentukan lawan tanding dari masing-masing tim.
3. Waktu untuk melakukan permainan ini \pm 5 menit untuk setiap pertandingan.
4. Satu siswa berdiri di lingkaran yang telah ditentukan oleh guru untuk memegang lingkaran yang menjadi sasaran untuk mencetak *point*.
5. Guru melempar koin untuk menentukan siapa yang akan menyerang terlebih dahulu.
6. Masing-masing tim berusaha untuk mencetak *point* sebanyak-banyaknya dengan melakukan *shooting* ke ring yang dipegang oleh siswa. Tim yang mendapat *point* terbanyak akan menjadi pemenang.
7. Lakukan hal yang sama sampai semua tim / regu bertanding.



Gambar 4.32 Permainan Modifikasi Bola Basket

B. Kelayakan Model

Sebelum model pembelajaran *passing* bola basket yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan, maka peneliti melakukan validasi atau uji kelayakan model kepada tiga orang ahli yaitu ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli permainan bola basket serta ahli media pembelajaran. Ketiga ahli tersebut menilai rancangan model yang dikembangkan sehingga akan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Berikut peneliti sajikan data dari masing-masing ahli yang terlibat dalam penelitian ini.

a. Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli pembelajaran dan ahli pengukuran oleh Prof. Dr. M.E. Winarno, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai guru besar dan dosen di FIK Universitas Negeri Malang. Validasi dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2015. Instrumen untuk ahli pembelajaran pendidikan jasmani terdiri dari 67 pertanyaan dengan kriteria jawaban yaitu: (1) jawaban A mendapat skor 4, (2) jawaban B mendapat skor 3, (3) jawaban C mendapat skor 2, (4) jawaban D mendapat skor 1. Hasil dari evaluasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani diperoleh data sebagai berikut:

1. Kesesuaian Model Pembelajaran *Passing* Bola Basket

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengenai model pembelajaran *passing* dada (*chest pass*) sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* dada berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 2) model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 3) model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 4) model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dada berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat sesuai, 6) model

permainan dengan teknik *passing* dada pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai. Model pembelajaran *passing* dada dinyatakan sesuai dengan kemampuan peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Sehingga model pembelajaran *passing* dada layak digunakan dalam uji coba di lapangan.

2. Kesesuaian Model Pembelajaran *Passing* Pantul

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengenai *passing* pantul (*bounce pass*) sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* pantul berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat sesuai, 2) model pembelajaran *passing* pantul formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 3) model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 4) model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan kurang sesuai, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* pantul berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat sesuai, 6) model permainan dengan sasaran lingkaran di lantai pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan kurang sesuai.

Pada model pembelajaran *passing* pantul ada dua model pembelajaran yang kurang sesuai yaitu pada model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran dan model permainan dengan sasaran di lantai. Oleh

karena itu peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan ahli sehingga dapat digunakan uji coba lapangan. Kecuali kedua model pembelajaran itu selebihnya dinyatakan layak untuk langsung digunakan dalam uji coba lapangan.

3. Kesesuaian Model Pembelajaran *Passing* Dari Atas Kepala *Over Head Pass*

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengenai *passing* dari atas kepala (*over head pass*) sebagai berikut: 1) model pembelajaran *over head pass* berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 2) model pembelajaran *over head pass* formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 3) model pembelajaran *over head pass* formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sesuai, 4) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *over head pass* berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat sesuai, 5) model pembelajaran permainan modifikasi bola basket pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat sesuai. Model pembelajaran *passing* dari atas kepala dinyatakan sesuai dengan kemampuan peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Sehingga model pembelajaran ini layak digunakan dalam uji coba di lapangan.

4. Kemenarikan Model Pembelajaran *Passing Dada*

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengenai *passing dada (chest pass)* sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing dada* berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 2) model pembelajaran *passing dada* formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 3) model pembelajaran *passing dada* formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 4) model pembelajaran *passing dada* formasi lingkaran pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing dada* berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat menarik, 6) model permainan dengan teknik *passing dada* pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik.

Model pembelajaran *passing dada* dinyatakan menarik bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Sehingga model pembelajaran ini layak digunakan dalam uji coba lapangan.

5. Kemenarikan Model Pembelajaran *Passing Pantul*

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengenai *passing pantul (bounce pass)* sebagai berikut: 1) Kemenarikan model pembelajaran *passing pantul* berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 2) model pembelajaran *passing pantul* formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama

dinyatakan menarik, 3) model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 4) model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* pantul berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat menarik, 6) model permainan dengan sasaran lingkaran di lantai pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik.

Model pembelajaran *passing* pantul dinyatakan menarik bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Sehingga secara keseluruhan model pembelajaran ini dinyatakan layak untuk langsung digunakan dalam uji coba lapangan.

6. Kemenerikan Model Pembelajaran *Passing* Dari Atas Kepala (*Over Head Pass*)

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengenai *passing* dari atas kepala (*over head pass*) sebagai berikut: 1) model pembelajaran *over head pass* berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 2) model pembelajaran *over head pass* formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 3) model pembelajaran *over head pass* formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan menarik, 4) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *over head pass*

berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat menarik, 5) model pembelajaran permainan modifikasi bola basket pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sangat menarik.

Model pembelajaran *passing* dari atas kepala dinyatakan menarik bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Sehingga model pembelajaran ini layak digunakan dalam uji coba di lapangan.

7. Kemudahan Model Pembelajaran *Passing* Dada

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani mengenai *passing* dada (*chest pass*) sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* dada berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama mendapatkan dinyatakan mudah, 2) model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah, 3) model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah, 4) model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sulit, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dada berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah, 6) model permainan dengan teknik *passing* dada pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah.

Pada model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran harus direvisi karena dirasa sulit untuk dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Selain formasi lingkaran, model pembelajaran *passing*

dada yang lain dinyatakan mudah dilakukan bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Sehingga model pembelajaran ini layak digunakan dalam uji coba di lapangan.

8. Kemudahan Model Pembelajaran *Passing Pantul (Bounce Pass)*

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengenai kemudahan model pembelajaran *passing pantul* sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing pantul* berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah, 2) model pembelajaran *passing pantul* formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah, 3) model pembelajaran *passing pantul* formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah, 4) model pembelajaran *passing pantul* formasi lingkaran pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan sulit, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing pantul* berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah, 6) model permainan dengan target lingkaran di lantai pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama mendapatkan dinyatakan sulit.

Pada model permainan dengan target lingkaran di lantai harus direvisi karena dirasa sulit untuk dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Selain permainan tersebut, model pembelajaran *passing pantul* yang lain dinyatakan mudah dilakukan bagi peserta didik Sekolah Menengah

Pertama. Sehingga model pembelajaran ini layak digunakan dalam uji coba di lapangan.

9. Kemudahan Model Pembelajaran *Passing* Dari Atas Kepala (*Over Head Pass*)

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengenai kemudahan model pembelajaran *passing* dari atas kepala sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* dari atas kepala berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah, 2) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segitiga pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah dilakukan, 3) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segiempat pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah dilakukan, 4) model pembelajaran kombinasi *dribel* dan *passing* dari atas kepala formasi berhadapan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah dilakukan, 5) model pembelajaran modifikasi permainan bola basket pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama dinyatakan mudah dilakukan.

Berdasarkan pemaparan data validasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani diperoleh saran bahwa ada beberapa model yang dikembangkan harus direvisi untuk dapat digunakan karena kurang sesuai dengan kemampuan dan sulit dilakukan oleh peserta didik. Sehingga peneliti

merevisi model pembelajaran tersebut agar dapat digunakan dalam uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar.

Selain data kuisisioner dari ahli pembelajaran juga diperoleh masukan yang diuraikan sebagai berikut: pada model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga untuk ditambahkan peserta didiknya sehingga peserta didik akan lebih aktif. Pada model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat berikan jarak antar pemain. Untuk model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran sebaiknya diganti dengan segienam. Model pembelajaran kombinasi *dribble* dengan *passing* dada diharapkan untuk menambahkan rintangan pada saat peserta didik melakukan *dribble*. Model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran terlalu ringan dan frekuensi *passing* terlalu sedikit karena bisa dilakukan dengan dua atau tiga bola. Model permainan dengan sasaran kurang sesuai sebaiknya sasaran berupa ring yang dipasang di tengah lapangan. Gerakan model pembelajaran *passing* bola basket dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang mudah ke yang sulit.

b. Data Hasil Validasi Ahli Permainan Bola Basket

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli permainan bola basket oleh I Nengah Sudjana, S.Pd., M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan) Universitas Negeri Malang. Validasi dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2015. Instrumen untuk ahli permainan bola basket terdiri dari 16 pertanyaan dengan

kriteria jawaban sebagai berikut: (1) jawaban A mendapat skor 4, (2) jawaban B mendapat skor 3, (3) jawaban C mendapat skor 2, (4) jawaban d mendapat skor 1. Hasil dari evaluasi ahli permainan bolabasket diperoleh data sebagai berikut:

1. Kesesuaian Model Pembelajaran *Passing Dada* dengan Teknik *Passing Dada* yang Sesungguhnya

Berdasarkan hasil validasi ahli permainan bola basket mengenai model pembelajaran *passing dada* diperoleh data sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing dada* formasi berhadapan dinyatakan sangat sesuai, 2) model pembelajaran *passing dada* formasi segitiga dinyatakan sangat sesuai, 3) model pembelajaran *passing dada* formasi segiempat dinyatakan sesuai, 4) model pembelajaran *passing dada* formasi lingkaran mendapatkan nilai dinyatakan sesuai, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing dada* mendapatkan nilai dinyatakan sesuai, 6) permainan model pembelajaran *passing dada* dinyatakan sesuai.

Model pembelajaran *passing dada* dinyatakan sesuai dengan teknik *passing dada* yang sesungguhnya. Sehingga secara keseluruhan model pembelajaran *passing dada* layak digunakan dalam uji coba lapangan.

2. Kesesuaian Model Pembelajaran *Passing Pantul* dengan Teknik *Passing Pantul* yang Sesungguhnya

Berdasarkan hasil validasi ahli permainan bola basket mengenai model pembelajaran *passing pantul* diperoleh data sebagai berikut: 1) model

pembelajaran *passing* pantul berhadapan dinyatakan sesuai, 2) model pembelajaran *passing* pantul formasi segitiga dinyatakan sangat sesuai, 3) model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat dinyatakan sangat sesuai, 4) model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran dinyatakan sesuai, 6) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* pantul dinyatakan sesuai, 7) permainan model pembelajaran *passing* pantul dinyatakan sesuai.

Model pembelajaran *passing* pantul dinyatakan sesuai dengan teknik dasar *passing* pantul yang sesungguhnya. Sehingga secara keseluruhan model pembelajaran *passing* pantul layak digunakan dalam uji coba lapangan.

3. Kesesuaian Model Pembelajaran *Passing* Dari Atas Kepala dengan Teknik Dasar *Passing* Dari Atas Kepala yang Sesungguhnya

Berdasarkan hasil validasi ahli permainan bola basket mengenai model pembelajaran *passing* dari Atas Kepala diperoleh data sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* dari atas kepala berhadapan dinyatakan sesuai, 2) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segitiga dinyatakan sangat sesuai, 3) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segiempat dinyatakan sesuai, 4) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dari atas kepala dinyatakan sesuai, 5) permainan modifikasi bola basket mini dinyatakan sesuai.

Model pembelajaran *passing* dari atas kepala dinyatakan sesuai dengan teknik dasar *passing* dari atas kepala yang sesungguhnya. Sehingga model pembelajaran ini layak digunakan dalam uji coba lapangan.

Selain data kuisisioner dari ahli permainan bola basket juga diperoleh masukan agar model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan permainan yang sesungguhnya. Secara keseluruhan masukan yang diperoleh dari ahli permainan bolabasket antara lain: variasi model pembelajaran dari yang sederhana ke yang lebih sulit, alat yang digunakan dalam model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik, model pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan teknik dasar yang sesungguhnya.

c. Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli media pembelajaran Drs. Mohamad Muhdor, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai Kepala Sekolah. Validasi dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2015. Instrumen untuk ahli media pembelajaran terdiri dari 37 pertanyaan dengan kriterian jawaban sebagai berikut: (1) jawaban A mendapat skor 4, (2) jawaban B mendapat skor 3, (3) jawaban C mendapat skor 2, (4) jawaban d mendapat skor 1. Hasil dari evaluasi ahli media pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

1. Kemenarikan Gambar Model Pembelajaran *Passing* Dada, *Passing* Pantul dan *Passing* Dari Atas Kepala

Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran mengenai model pembelajaran *passing* dada diperoleh dada, *passing* pantul dan *passing* dari atas kepala sebagai berikut: 1) gambar model pembelajaran *passing* dada berhadapan dinyatakan menarik, 2) gambar model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga dinyatakan menarik 3) gambar model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat dinyatakan menarik, 4) gambar model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran dinyatakan menarik, 5) gambar model pembelajaran kombinasi *drible* dan *passing* dada dinyatakan menarik, 6) gambar permainan dengan teknik *passing* dada dinyatakan sangat menarik, 7) gambar model pembelajaran *passing* pantul berhadapan dinyatakan menarik, 8) gambar model pembelajaran *passing* pantul formasi segitiga dinyatakan menarik, 9) gambar model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat dinyatakan sangat menarik, 10) gambar model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran dinyatakan menarik, 11) gambar model pembelajaran kombinasi *drible* dan *passing* pantul dinyatakan menarik, 12) gambar permainan *passing* pantul dengan target lingkaran dinyatakan menarik, 13) gambar model pembelajaran *passing* dari atas kepala berhadapan dinyatakan menarik, 14) gambar model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segitiga dinyatakan menarik, 15) gambar model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segiempat dinyatakan

menarik, 16) gambar model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dari atas kepala dinyatakan menarik, 17) gambar model pembelajaran permainan modifikasi bola basket dinyatakan sangat menarik.

Gambar model pembelajaran *passing* bola basket secara keseluruhan dinyatakan menarik. Sehingga secara keseluruhan kemenarikan gambar model pembelajaran *passing* pada permainan bola basket layak digunakan dalam uji coba lapangan.

2. Kejelasan Gambar dan Tulisan Model Pembelajaran *Passing* Dada, *Passing* Pantul dan *Passing* Dari Atas Kepala

Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran mengenai model pembelajaran *passing* dada diperoleh dada, *passing* pantul dan *passing* dari atas kepala sebagai berikut: 1) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* dada berhadapan dinyatakan sangat jelas, 2) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga dinyatakan sangat jelas, 3) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat dinyatakan jelas, 4) gambar dan tulisan model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dada dinyatakan jelas, 5) gambar dan tulisan permainan dengan teknik *passing* dada dinyatakan jelas, 6) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* pantul berhadapan dinyatakan jelas, 7) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* pantul formasi segitiga dinyatakan jelas, 8) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat dinyatakan jelas, 9) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* pantul

formasi lingkaran dinyatakan jelas, 10) gambar dan tulisan model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* pantul dinyatakan sangat jelas, 11) gambar dan tulisan permainan *passing* pantul dengan target sasaran di lantai dinyatakan jelas, 12) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* dari atas kepala berhadapan dinyatakan sangat jelas, 13) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segitiga dinyatakan jelas, 14) gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segiempat dinyatakan jelas, 15) gambar dan tulisan model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dari atas kepala dinyatakan sangat jelas, 16) gambar dan tulisan permainan modifikasi bola basket dinyatakan sangat jelas, 17) petunjuk dan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan secara keseluruhan pada buku panduan model pembelajaran dinyatakan sangat jelas.

Secara keseluruhan kejelasan gambar dan tulisan model pembelajaran *passing* pada permainan bola basket dinyatakan jelas. Sehingga buku model pembelajaran *passing* bola basket yang dikembangkan layak digunakan dalam uji coba lapangan.

d. Revisi Produk

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari: 1 ahli pembelajaran pendidikan jasmani, 1 ahli permainan bola basket dan 1 ahli media pembelajaran terdapat beberapa rancangan produk

yang perlu di revisi sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Revisi produk dimaksudkan agar rancangan produk yang dikembangkan lebih sempurna. Berikut ini adalah ringkasan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Rancangan produk awal yang dikembangkan peneliti mengenai model pembelajaran *passing* bola basket pada Sekolah Menengah Pertama terdiri dari 16 model pembelajaran disertai dengan pelaksanaannya, oleh ahli pembelajaran disarankan untuk menambahkan frekuensi dan intensitas pada setiap model pembelajaran.
2. Oleh ahli permainan bola basket disarankan untuk menyajikan model pembelajaran dari yang mudah ke yang lebih sulit serta alat yang digunakan dalam model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik, model pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan teknik dasar yang sesungguhnya.

C. Efektivitas Model

Tingkat keefektifitasan rancangan model pembelajaran yang dikembangkan dalam peneiltian ini diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji efektivitas model dengan memberikan perlakuan model pembelajaran yang dikembangkan dan melihat hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik.. Hasil dari uji coba merupakan dasar bagi peneliti untuk menentukan bahwa model pembelajaran yang

dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran *passing* bola basket di Sekolah Menengah Pertama. Berikut akan dipaparkan data dari masing-masing uji coba.

a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil akan diperoleh data tentang kemudahan dan kemenarikan model pembelajaran *passing* bola basket pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Subjek uji coba dalam uji coba kelompok kecil sebanyak 12 peserta didik yang diambil secara acak. Data diambil dengan cara memberikan instrumen berupa angket kuisisioner. Setelah data diperoleh kemudian dihitung rata-rata persentase hasil dari jumlah jawaban yang diperoleh dari pengisian angket tersebut.

1. Kemudahan Model Pembelajaran *Passing* Bola Basket

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil mengenai kemudahan model pembelajaran *passing* pada permainan bola basket sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* dada berhadapan dinyatakan sangat mudah, 2) model pembelajaran *passing* dada berhadapan dinyatakan sangat mudah, 3) model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga dinyatakan mudah, 4) model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat dinyatakan mudah, 5) model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran dinyatakan sulit, 6) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dada berhadapan dinyatakan mudah, 7) model permainan dengan teknik *passing* dada dinyatakan mudah. 8) model pembelajaran *passing* pantul berhadapan pada dinyatakan sangat mudah, 9) model pembelajaran *passing* pantul formasi

segitiga dinyatakan mudah, 9) model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat dinyatakan mudah, 10) model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran dinyatakan mudah, 11) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* pantul berhadapan dinyatakan mudah, 12) model permainan dengan target lingkaran di lantai dinyatakan mudah. 13) model pembelajaran *passing* dari atas kepala berhadapan dinyatakan mudah, 14) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segitiga mudah dilakukan, 15) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segiempat dinyatakan mudah dilakukan, 16) model pembelajaran kombinasi *dribel* dan *passing* dari atas kepala formasi berhadapan mudah dilakukan, 17) model pembelajaran modifikasi permainan bola basket dinyatakan mudah dilakukan.

2. Kemenarikan Model Pembelajaran *Passing* Bola Basket

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil mengenai kemenarikan model pembelajaran *passing* pada permainan bola basket sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* dada berhadapan dinyatakan sangat menarik, 2) model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga dinyatakan menarik, 3) model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat dinyatakan menarik, 4) model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran dinyatakan sangat menarik, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dada berhadapan dinyatakan sangat menarik, 6) model permainan dengan teknik *passing* dada dinyatakan sangat menarik. 7) model pembelajaran *passing*

pantul berhadapan pada dinyatakan sangat menarik, 8) model pembelajaran *passing* pantul formasi segitiga dinyatakan sangat menarik, 9) model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat dinyatakan sangat menarik, 10) model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran dinyatakan sangat menarik, 11) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* pantul berhadapan dinyatakan sangat menarik, 12) model permainan dengan target lingkaran di lantai dinyatakan sangat menarik. 13) model pembelajaran *passing* dari atas kepala berhadapan dinyatakan sangat menarik, 14) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segitiga sangat menarik, 15) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segiempat dinyatakan sangat menarik, 16) model pembelajaran kombinasi *dribel* dan *passing* dari atas kepala formasi berhadapan dinyatakan sangat menarik, 17) model pembelajaran modifikasi permainan bola basket dinyatakan sangat menarik.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil dengan Sampel 12

No	Variabel	Skor Hasil	Skor Maksimal	%	Keterangan
1	Kemudahan	607	768	79,04	Baik
2	Kemenarikan	640	768	83,33	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas kemudahan model pembelajaran *passing* bola basket dinyatakan baik. Berdasarkan kemenarikan model pembelajaran *passing* bola basket dinyatakan baik sekali. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil pada tabel 4.1 terhadap peserta didik Sekolah Menengah

Pertama dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *passing* bola basket untuk Sekolah Menengah Pertama dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar dengan beberapa catatan diantaranya: 1) pada model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran harus direvisi karena dirasa sulit untuk dilakukan oleh peserta didik Sekolah Menengah Pertama, 2) frekuensi gerakan dari masing-masing model pembelajaran ditingkatkan, 3) jarak antar regu pada model pembelajaran yang berkelompok kurang terlalu dekat.

b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berikut akan disajikan pengolahan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap produk pengembangan model pembelajaran *passing* bola basket pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada uji coba kelompok besar menggunakan 62 peserta didik yang diambil secara acak.

Kegiatan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2015, 10 Februari 2015 dan 17 Februari 2015 di SMPN 3 Melaya, SMPN 4 Negara dan SMPN 5 Negara Kabupaten Negara Provinsi Bali. Data diambil dengan cara memberikan instrumen berupa angket kuisisioner. Setelah data diperoleh kemudian dihitung rata-rata persentase hasil dari jumlah jawaban yang diperoleh dari pengisian angket tersebut. Berikut ini adalah analisis data yang dilakukan berdasarkan data hasil dari uji coba kelompok besar.

1. Kemudahan Model Pembelajaran *Passing* Bola Basket

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil mengenai kemudahan model pembelajaran *passing* pada permainan bola basket sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* dada berhadapan dinyatakan mudah, 2) model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga dinyatakan mudah, 3) model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat dinyatakan mudah, 4) model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran dinyatakan mudah, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dada berhadapan dinyatakan sangat mudah, 6) model permainan dengan teknik *passing* dada dinyatakan mudah. 7) model pembelajaran *passing* pantul berhadapan pada dinyatakan mudah, 8) model pembelajaran *passing* pantul formasi segitiga dinyatakan mudah, 9) model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat dinyatakan mudah, 10) model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran dinyatakan mudah, 11) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* pantul berhadapan dinyatakan mudah, 12) model permainan dengan target lingkaran di lantai dinyatakan mudah. 13) model pembelajaran *passing* dari atas kepala berhadapan dinyatakan mudah, 14) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segitiga mudah dilakukan, 15) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segiempat dinyatakan mudah dilakukan, 16) model pembelajaran kombinasi *dribel* dan *passing* dari atas kepala formasi berhadapan mudah dilakukan, 17) model pembelajaran modifikasi permainan bola basket dinyatakan mudah dilakukan.

2. Kemenarikan Model Pembelajaran *Passing* Bola Basket

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil mengenai kemenarikan model pembelajaran *passing* pada permainan bola basket sebagai berikut: 1) model pembelajaran *passing* dada berhadapan dinyatakan menarik, 2) model pembelajaran *passing* dada formasi segitiga dinyatakan menarik, 3) model pembelajaran *passing* dada formasi segiempat dinyatakan menarik, 4) model pembelajaran *passing* dada formasi lingkaran dinyatakan menarik, 5) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* dada berhadapan dinyatakan sangat menarik, 6) model permainan dengan teknik *passing* dada dinyatakan menarik. 7) model pembelajaran *passing* pantul berhadapan pada dinyatakan menarik, 8) model pembelajaran *passing* pantul formasi segitiga dinyatakan menarik, 9) model pembelajaran *passing* pantul formasi segiempat dinyatakan menarik, 10) model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran dinyatakan menarik, 11) model pembelajaran kombinasi *dribble* dan *passing* pantul berhadapan dinyatakan sangat menarik, 12) model permainan dengan target lingkaran di lantai dinyatakan menarik. 13) model pembelajaran *passing* dari atas kepala berhadapan dinyatakan menarik, 14) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segitiga menarik, 15) model pembelajaran *passing* dari atas kepala formasi segiempat dinyatakan menarik, 16) model pembelajaran kombinasi *dribel* dan *passing* dari atas kepala formasi berhadapan dinyatakan menarik, 17) model pembelajaran modifikasi permainan bola basket dinyatakan sangat menarik.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar dengan Sampel 62

No	Variabel	Skor Hasil	Skor Maksimal	%	Keterangan
1	Kemudahan	3025	3968	76,23	Baik
2	Kemenarikan	3150	3968	79,39	Baik

Berdasarkan kemudahan peserta didik mempraktekkan model pembelajaran yang dikembangkan diperoleh rata-rata persentase 76,23%. Sedangkan berdasarkan kemenarikan peserta didik dari model pembelajaran yang dikembangkan diperoleh rata-rata presentase 79,39%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok besar secara keseluruhan, pengembangan model pembelajaran *passing* bola basket dinyatakan baik dan dapat digunakan pada proses pembelajaran dengan beberapa perbaikan diantaranya: 1) alat yang digunakan lebih ditingkatkan kualitasnya, 2) pada model pembelajaran *passing* pantul formasi lingkaran jika jumlah bola banyak dapat menggunakan dua bola, 3) frekuensi pembelajaran pada *passing* dada kombinasi *dribble*, *passing* pantul kombinasi *dribble* dan *passing* dari atas kepala kombinasi *dribble* lebih diperbanyak.

c. Uji Efektivitas Produk Model Pembelajaran *Passing* Bola Basket

Setelah revisi produk akhir selesai kemudian produk dieksperimenkan untuk mengetahui efektivitas dari produk pengembangan tersebut. Uji efektivitas produk ini menggunakan rancangan *pretest-posttest* kelompok-

kelompok tidak setara, yaitu dengan melakukan *pretest* atau tes awal dan melakukan *posttest* atau tes akhir untuk kelompok kontrol. Sedangkan untuk kelompok eksperimen dengan melakukan *pretest* dan diberi perlakuan kemudian dilakukan *posttest*.

Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan model pembelajaran *passing* bola basket pada Sekolah Menengah Pertama menggunakan uji perbedaan rerata. Berdasarkan analisis data ada kelompok kontrol diperoleh t_0 sebesar 20,30 dan t_{tabel} 1,669 dengan derajat bebas 29 dan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, $t_0 = 20,30 > t_{tabel} = 1,669$ atau H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka H_1 diterima, terdapat perbedaan antara tes awal dan tes akhir hasil *passing* bola basket siswa yang tidak diberikan perlakuan.

4.3 Uji Perbedaan Rerata Kelompok Kontrol

JML SAMPEL	db	t hitung	t table $\alpha = 0,05$	Keputusan
30	29	20,30	1,669	Ditolak

Pada kelompok eksperimen hasil tes awal (*pretest*) keterampilan *passing* bola basket yang dilakukan pada 30 peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan analisis data diperoleh t_0 sebesar 29,69 dan t_{tabel} 1,669 dengan derajat bebas 29 dan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, $t_0 = 29,69 > t_{tabel} = 1,669$ atau H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka H_1 diterima, terdapat perbedaan antara tes awal dan tes akhir hasil *passing* bola basket siswa setelah diberikan model pembelajaran *passing* bola basket.

4.4 Uji Perbedaan Rerata Kelompok Kelompok Eksperimen

JML SAMPEL	db	t hitung	t table $\alpha = 0,05$	Keputusan
30	29	29,69	1,669	Ditolak

Berdasarkan analisis data antara tes akhir pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh t_0 sebesar 6,268 dan t_{tabel} 1,671 dengan derajat bebas 58 dan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, $t_0 = 6,268 > t_{tabel} = 1,671$ atau H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka H_1 diterima, terdapat perbedaan tes akhir hasil *passing* bola basket siswa setelah diberikan model pembelajaran *passing* bola basket dan yang tidak diberikan perlakuan. Sehingga produk pengembangan model pembelajaran *passing* bola basket lebih efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan *passing* siswa pada Sekolah Menengah Pertama.

4.5 Uji Perbedaan Rerata Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

JML SAMPEL	db	t hitung	t table $\alpha = 0,05$	Keputusan
60	58	6,268	1,671	Ditolak

D. Pembahasan

Hasil akhir produk pengembangan model pembelajaran *passing* bola basket setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model pembelajaran *passing* bola basket. Pengembangan buku pembelajaran *passing* bola basket pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berdasarkan atas analisis kebutuhan di sekolah. Hasil dari analisis kebutuhan

menunjukkan bahwa dari 3 sekolah yang diteliti semua memiliki sarana dan prasarana pendukung pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga seperti lapangan dan bola basket. Sedangkan pada proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang duduk dan hanya melihat temannya mempraktekkan contoh gerakan dari gurunya. Berdasarkan analisis tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat semua peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan peraturan sederhana yang disusun oleh guru.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut. Dari hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan, pengembangan model pembelajaran *passing* bola basket diperoleh rata-rata presentase 81,18%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari hasil uji coba kelompok besar secara keseluruhan, pengembangan model pembelajaran *passing* bola basket yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh rata-rata presentase 77,81%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *passing* bola basket yang dikembangkan peneliti memiliki kelebihan yaitu:

1. Model pembelajaran ini disusun dengan desain gerakan yang mudah.

2. Frekuensi dan intensitas gerakan dari masing-masing model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
3. Menyajikan model pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien dan dapat dilakukan oleh semua peserta didik yang sudah mendapatkan materi teknik dasar permainan bola basket.
4. Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
5. Model pembelajaran yang disusun dari yang mudah ke yang lebih sulit.
6. Alat yang digunakan aman bagi peserta didik

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *passing* bola basket yang dikembangkan peneliti memiliki kelemahan yaitu:

1. Memerlukan alat yang dimodifikasi oleh guru sebelum mempraktekkan.
2. Untuk peserta didik yang tidak pernah mendapatkan materi teknik dasar bola basket akan membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama untuk mempraktekkan semua gerakan.