LAMPIRAN I

INSTRUMEN ANGKET PENELITIAN

INSTRUMEN UNTUK SISWA
(KEMENARIKAN PEMBELAJARAN MODEL *LAY UP SHOOT* BOLA BASKET BERBASIS PERMAIANAN

Instrumen ini merupakan upaya kita untuk mengetahui seberapa mudah model Pembelajaran yang telah diciptakan. Untuk itu diharapkan anda dapat meluangkan waktu sejenak guna mengisi angket ini. Setiap jawaban yang anda berikan merupakan informasi yang sangat penting karenanya jangan sampai ada pernyataan yang terlewakan. Semua jawaban adalah benar sejauh memang benar-benar sesuai dengan keadaan, perasaan dan pikiran anda tanpa dipengaruhi siapapun.

Nama :
Kelas & Semester :

A. PETUNJUK PENGISIAN
1. Amati dengan cermat modul yang ada dihadapan anda.
2. Bacalah pertanyaan pada lembar instrumen yang telah disediakan, berilah tanda (x) pada salah satu pilihan jawaban yang telah disediakan.

B. PERTANYAAN
1. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘teka-teki silang” menarik dilakukan?
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
2. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘mengejar waktu” menarik dilakukan?
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
3. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘kemana aku harus pergi” menarik dilakukan??

a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
b. Menarik d. Tidak menarik

4. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘don’t make me confused” menarik dilakukan?
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
5. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘halang rintang” menarik dilakukan??
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
6. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘kancil loncat” menarik dilakukan??
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
7. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘tenggok aku” menarik dilakukan?
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
8. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘kolongin dong” menarik dilakukan?
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
9. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘tenggok aku kekiri” menarik dilakukan?
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik
10. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘tenggok aku kekanan” menarik dilakukan?
   a. Sangat Menarik c. Kurang menarik
   b. Menarik d. Tidak menarik

11. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘lihat matahari” menarik dilakukan?
    a. Sangat Menarik
    b. Menarik
    c. Kurang menarik
    d. Tidak menarik
12. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘what’s the target” menarik dilakukan?
    a. Sangat Menarik
    b. Menarik
    c. Kurang menarik
    d. Tidak menarik
13. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan “hands off” menarik dilakukan?
    c. Sangat Menarik
    d. Menarik
    c. Kurang menarik
    d. Tidak menarik
14. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan “perang bom” menarik dilakukan?
    e. Sangat Menarik
    f. Menarik
    c. Kurang menarik
    d. Tidak menarik
15. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan “aku lebih cepat” menarik dilakukan?
    g. Sangat Menarik
    h. Menarik
    c. Kurang menarik
    d. Tidak menarik

INSTRUMEN UNTUK SISWA
(KEMUDAHAN PEMBELAJARAN MODEL *LAY UP SHOOT* BOLA BASKET BERBASIS PERMAIANAN

Instrumen ini merupakan upaya kita untuk mengetahui seberapa mudah model pembelajaran yang telah diciptakan. Untuk itu diharapkan anda dapat meluangkan waktu sejenak guna mengisi angket ini. Setiap jawaban yang anda berikan merupakan informasi yang sangat penting karenanya jangan sampai ada pernyataan yang terlewakan. Semua jawaban adalah benar sejauh memang benar-benar sesuai dengan keadaan, perasaan dan pikiran anda tanpa dipengaruhi siapapun.

Nama :
Kelas & Semester :

A. PETUNJUK PENGISIAN
   1. Amati dengan cermat modul yang ada dihadapan anda.
   2. Bacalah pertanyaan pada lembar instrumen yang telah disediakan, berilah tanda (x) pada salah satu pilihan jawaban yang telah disediakan.

B. PERTANYAAN

1. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘teka-teki silang” mudah dilakukan?
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit
2. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘mengejar waktu” mudah dilakukan?
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit
3. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘kemana aku harus pergi” mudah dilakukan??
   a. Sangat Mudah c. Sulit

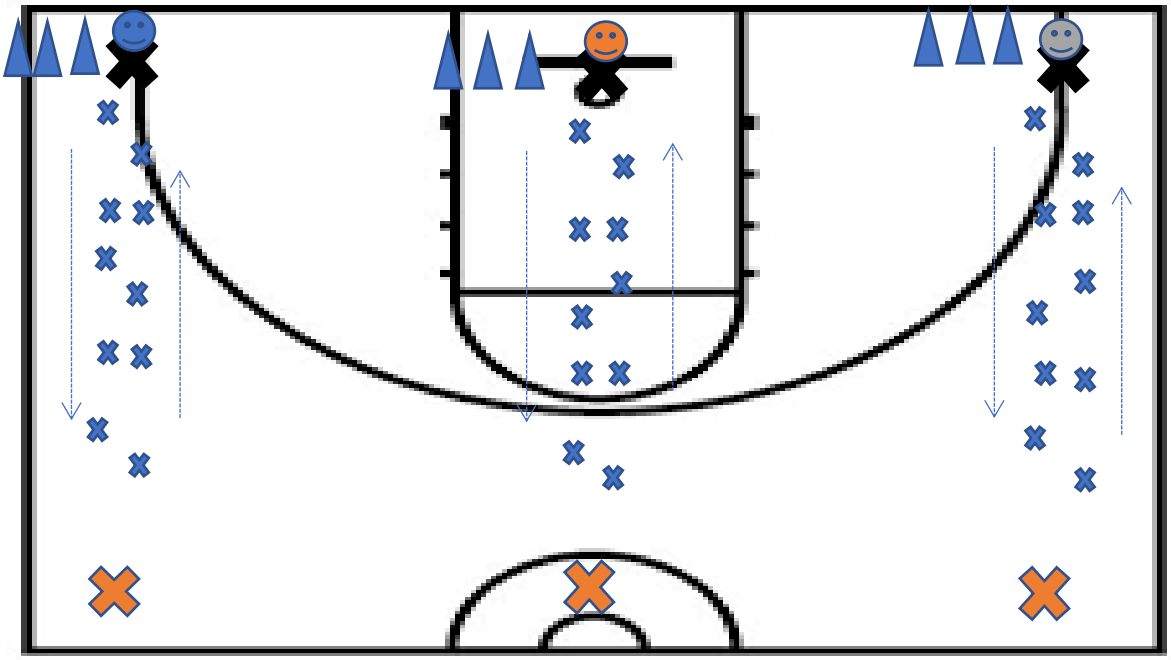
b. Mudah d. Sangat sulit

4. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘don’t make me confused” mudah dilakukan?
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit
5. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘halang rintang” mudah dilakukan??
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit
6. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘kancil loncat” mudah dilakukan??
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit
7. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘tenggok aku” mudah dilakukan?
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit
8. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘kolongin dong” mudah dilakukan?
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit
9. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘tenggok aku kekiri” mudah dilakukan?
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit
10. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘tenggok aku kekanan” mudah dilakukan?
   a. Sangat Mudah c. Sulit
   b. Mudah d. Sangat sulit

11. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘lihat matahari” mudah dilakukan?
    a. Sangat Mudah
    b. Mudah
    c. Sulit
    d. Sangat sulit
12. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan ‘what’s the target” mudah dilakukan?
    a. Sangat Mudah
    b. Mudah
    c. Sulit
    d. Sangat sulit
13. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan “hands off” mudah dilakukan?
    a. Sangat Mudah
    b. Mudah
    c. Sulit
    d. Sangat sulit
14. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan “perang bom” mudah dilakukan?
    a. Sangat Mudah
    b. Mudah
    c. Sulit
    d. Sangat sulit
15. Apakah model pembelajaran *lay up shoot* bola basket dengan permainan “aku lebih cepat” mudah dilakukan?
    a. Sangat Mudah
    b. Mudah
    c. Sulit
    d. Sangat sulit

LAMPIRAN II
MODEL FINAL

1. Nama model permaianan : Teka-Teki silang



keterangan :

: cones

: arah gerak pemain

: pinjakan sasaran

: tempat perpindahan cones

: start pemain

: kelompok B

: kelompok A

: kelompok C

Nama Permainan : Teka-Teki Silang

Bentuk Permainan : Kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

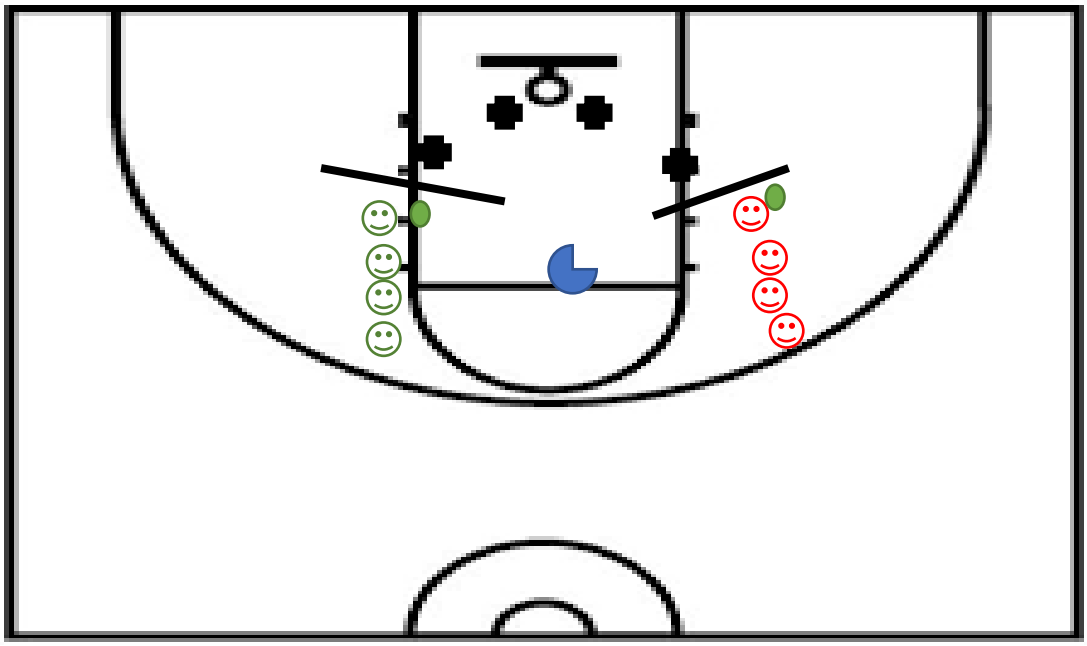
Peraturan permainan :

1. Setiap kelompok terdiri 6-8 orang
2. Terdapat cones 6-8 cones
3. Permaian dilakukan dengan cara meloncat sesuai tanda x biru sambil memegang cones.
4. Pemain tidak boleh melewati satupun atau salah langkah pada tanda x biru .
5. Kemompok yang dapat menaruh cones di tanda x merah maka ialah kelompok yang menang.
6. Permainan di awali dan di akhiri dengan pluit.

Cara bermain :

1. Setiap pemain berdiri diatas tanda X berwarna hitam.
2. Setiap satu pemain yang akan berjalan membawa satu cones dan meloncat mengikuti tanda x berwarna biru yang sudah ditentukan.
3. Setelah pemain melewati tanda x berwarna biru maka cones di letakan di tanda x berwarna merah.
4. Setelah selesai bergantian dengan anggota yang lain.
5. Kelompok yang dapat menylesaikan dengan cepat dan tepat ialah pemenagnya.

2. Nama model Permaianan : Mengejar waktu



Keterangan :

: lakban hitam

: wasit

: kelompok A

: kelompok B

: bola basket

: garis start

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim.

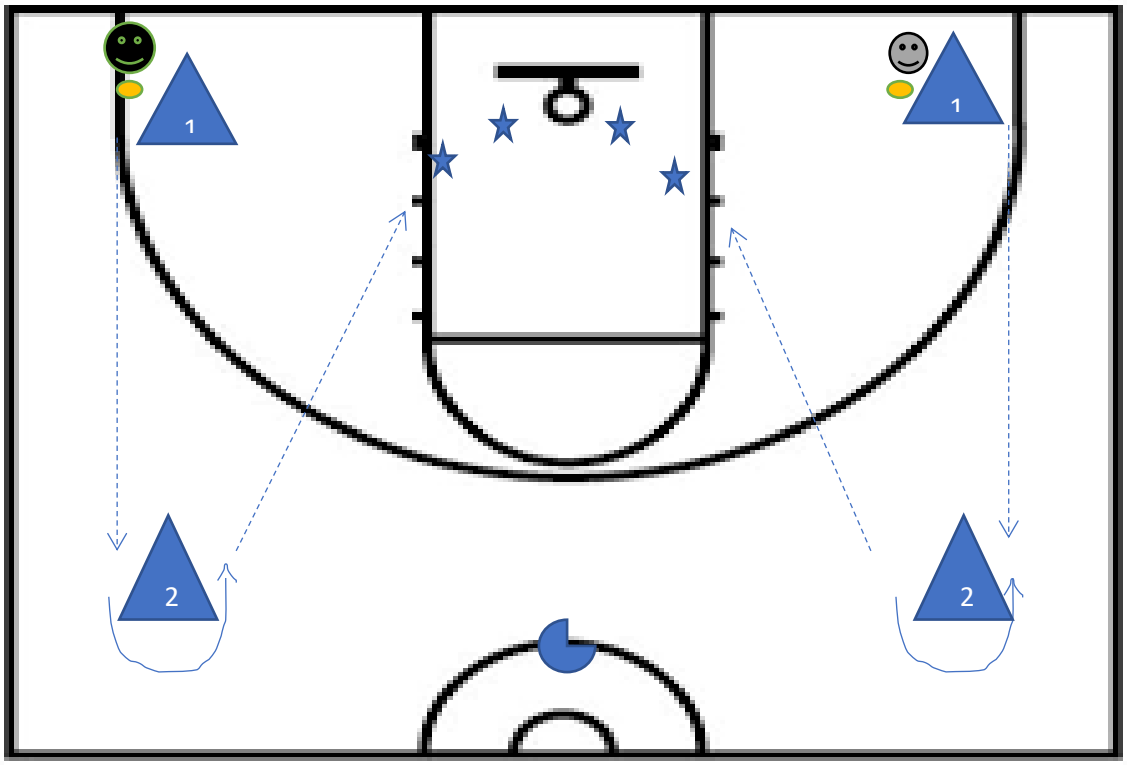
Peraturan permainan :

1. Waktu bermain 5 menit
2. Setiap kelompok 10-15 orang
3. Pemain harus menginjak tanda yang sudah di sejajarkan pada gambar
4. Di saat langkah terakhir dengan bersamaan memasukan bola kedalam ring bola basket.
5. Pemain harus memasukan bola basket sebanyak banyaknya secara bergantian dengan teman sekelompoknya.
6. Pemain memulai ketika ada intruksi pluit

Cara bermain :

1. Pemain berdiri di garis start dengan memegang bola.
2. Disaat intruksi pluit, peserta memulai gerakan.
3. Pemain harus menginjak tanda hitam dan melemparkan bola ke dalam ring basket.
4. Di saat bola sudah melayang atau dilemparkan kedalam ring maka harus mengambil bola tersebut dan memberikan kepada teman sekelompoknya
5. Melakukan gerakan secara bergantian
6. Jika waktu habis maka wasit akan meniupkan pluit.
7. Kelompok yang mendapatkan skor terbesar ialah pemenangnya.

3. Kemana aku harus pergi



Keterangan :

: cones

: langkah kaki

: kelompok A

: kelompok B

: pindah arah

: arah gerak

: bola basket

: wasit

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.

- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

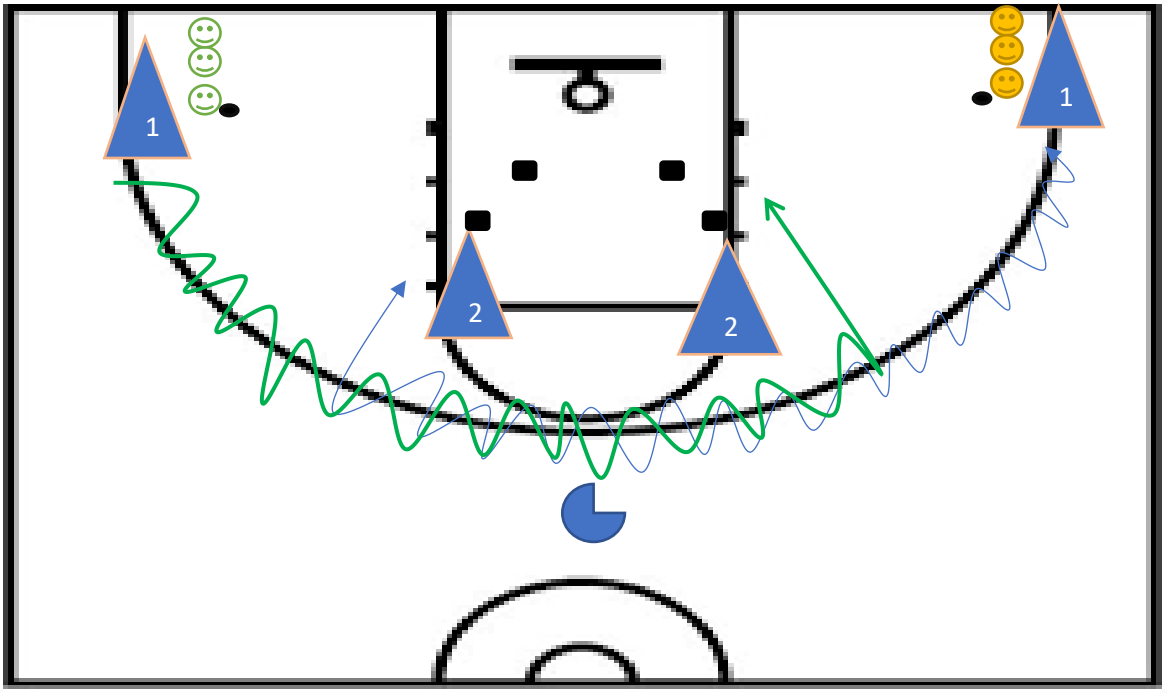
Peraturan permainan :

1. Waktu bermain 10 menit
2. Setiap kelompok terdiri dari 10 orang
3. Pemain harus melakukan dribble dan langkah (step) lay up
4. Pemain harus menginjak bintang yang sudah di tentukan sesuai langkah (*step)* lay up
5. Bola harus di shooting disaat bersamaan melangkah pada step kedua.

Cara bermain :

1. Pemain berbaris di sebelah cones bernomor 1
2. Di saat bunyi pluit pemain harus mendribble bola
3. Pemain melakukan dribble bola dari cones 1 ke arah cones 2
4. Lalu berpindah arah menuju bintang-bintang
5. Bintang bintang tersebut harus dipinjak sesuai langkah yang sudah di tentukan.
6. Di saat menginjak bintang tersebut pemain harus memasukan bola kedalam ring
7. Jika waktu habis dan kelompok terbanyak memasukan bola dengan skor terbanyak maka ialah pemenangnya
8. Permainan di awali dan di akhiri oleh wasit.

4. don’t make me counfused



Keterangan :

: cones

: bola basket

: kelompok A

: lakban hitam

: Kelompok B

: wasit

: arah gerak pemain mendrible bola

Nama permainan : don’t make me confused

Bentuk permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga

- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

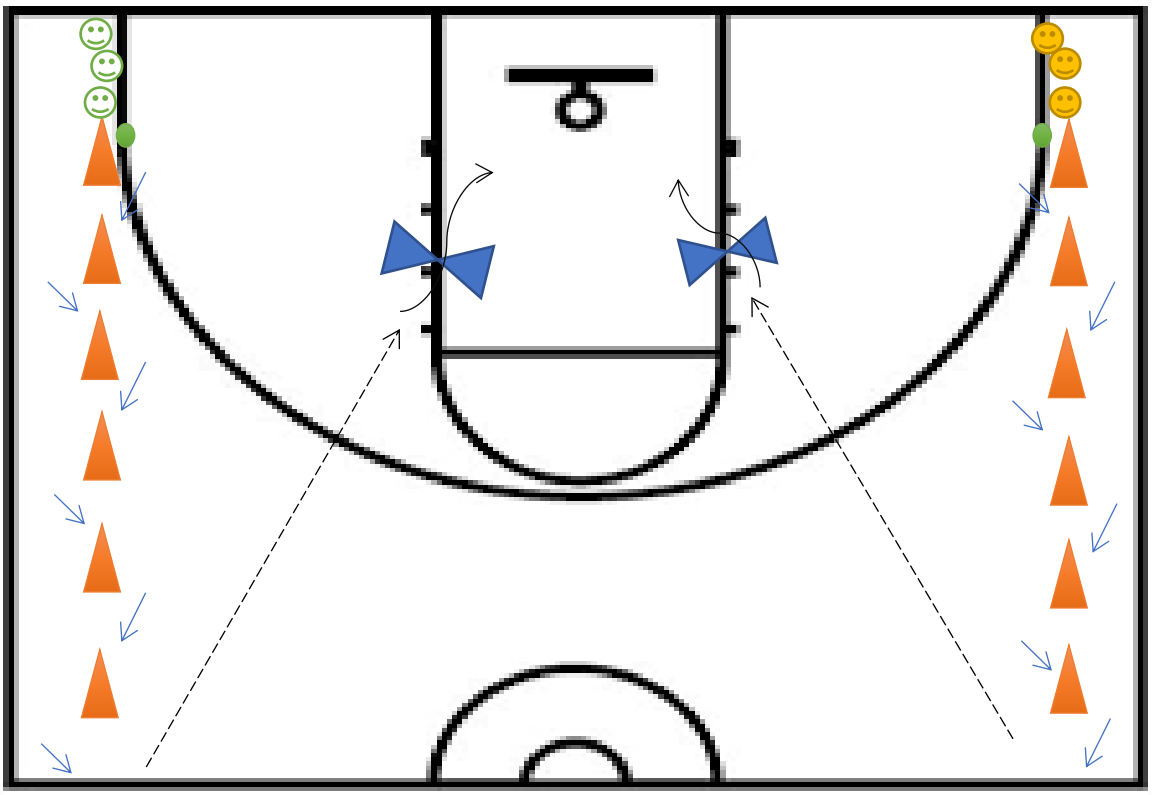
Peraturan bermain :

1. Waktu bermain 5 menit
2. Setiap kelompok 6-10 orang
3. Kelompok A dan kelompok B melakukan suit siapa yang akan memulai duluan secara bergantian
4. Pemain harus melakukan dribble mengikuti garis lalu memotong ke arah ring basket dan melakukan lay up
5. Jika waktu habis dan kelompok terbanyak memasukan bola dengan skor terbanyak maka ialah pemenangnya
6. Permainan di awali dan di akhiri oleh wasit.

Cara bermain :

1. Pemain di bagi menjadi dua tim
2. Sebelum intuksi pluit dari wasit mereka suit terlebih dahulu
3. Lalu mereka mendrible bola mengikuti garis dengan berlawanan pada tim lawan
4. Lalu menuju tanda hitam dan melakukan lay up
5. Disaat bola melayang ke ring, pemain harus mengambilnya kembali dan memberikan ke teman sekelompoknya melakukan gerakan yang sama
6. Jika waktu habis dan kelompok terbanyak memasukan bola dengan skor terbanyak maka ialah pemenangnya
7. Permainan di awali dan di akhiri oleh wasit.

5. Halang Rintang



Keterangan :

: cones

: meloncat

: cones yang di rentangkan

: bola

: perpindahan arah cones

: kelompok A

: perpindahan arah

: kelompok B

Nama permainan : halang rintang

Bentuk permainan : kempok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.

- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

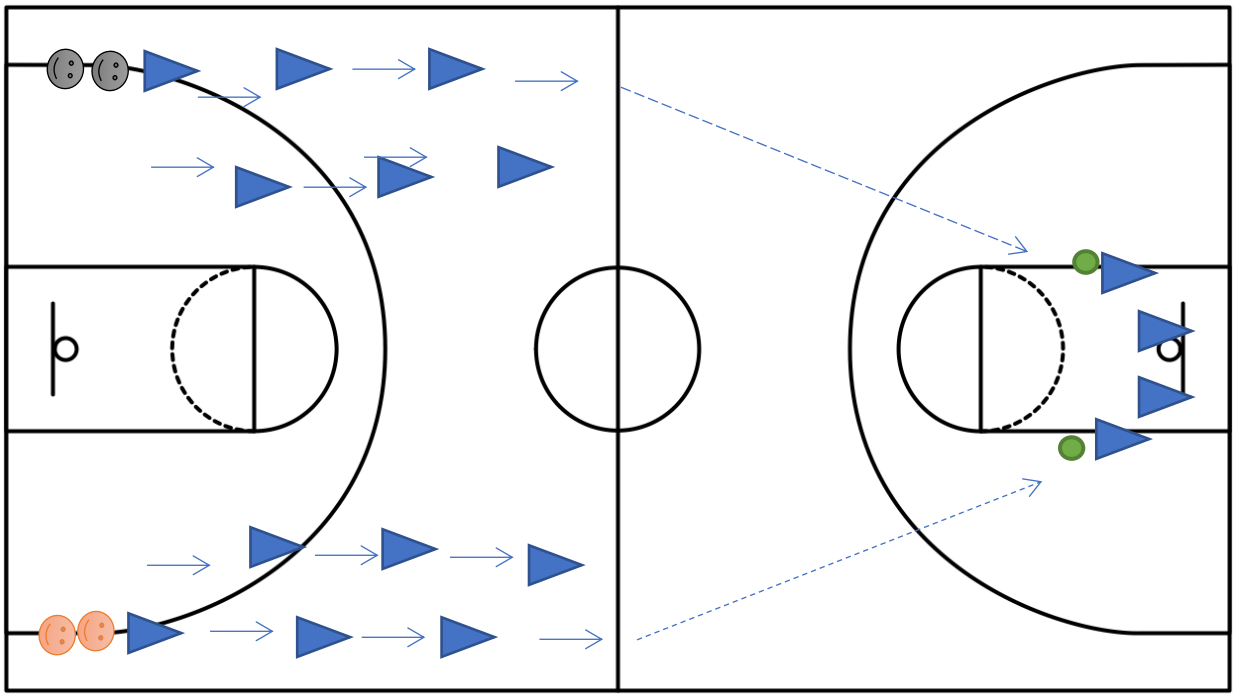
Peraturan bermain :

1. Setiap kelompok terdiri dari 10-15 orang
2. Waktu bermain 10 menit
3. Pemain harus mendribble bola sambil melewati cones yang sudah tersusun
4. berpindah arah menuju cones yang sudah di rentangkan
5. cones yang sudah di rentangkan harus di loncati
6. lalu melakukan gerakan langkah pada lay up
7. di saat bola di pantulkan ke dalam ring pemain yang sedang berjalan mengambil bolanya kembali dan memberikan kepada teman sekelompoknya
8. permainan diawali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. setiap kelompok berdiri di depan cones yang sudah tersusun rapih
2. cones tersebut harus dilewati oleh pemain sambil mendrible bola
3. lalu berpindah arah menuju cones yang sudah di rentangkan
4. cones yang sudah di rentangkan harus di loncati dan melakukan gerakan langkah lay up
5. di saat lay up bersamaan bola dimasukan kedalam ring basket
6. bola yang sudah mendarat diambil kembali oleh si pemain dan memberikan kepada teman sekelompoknya secara bergantian
7. disaat bola masuk akan di hitung point
8. point terbanyak dengan catatan waktu yang sudah habis ialah kelompok yang menang.

6. kancil meloncat



Keterangan :

: kempok A

: kelompok B

: loncatan kaki

: perpindahan gerak

: bola

: cones

Nama permainan : kancil loncat

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

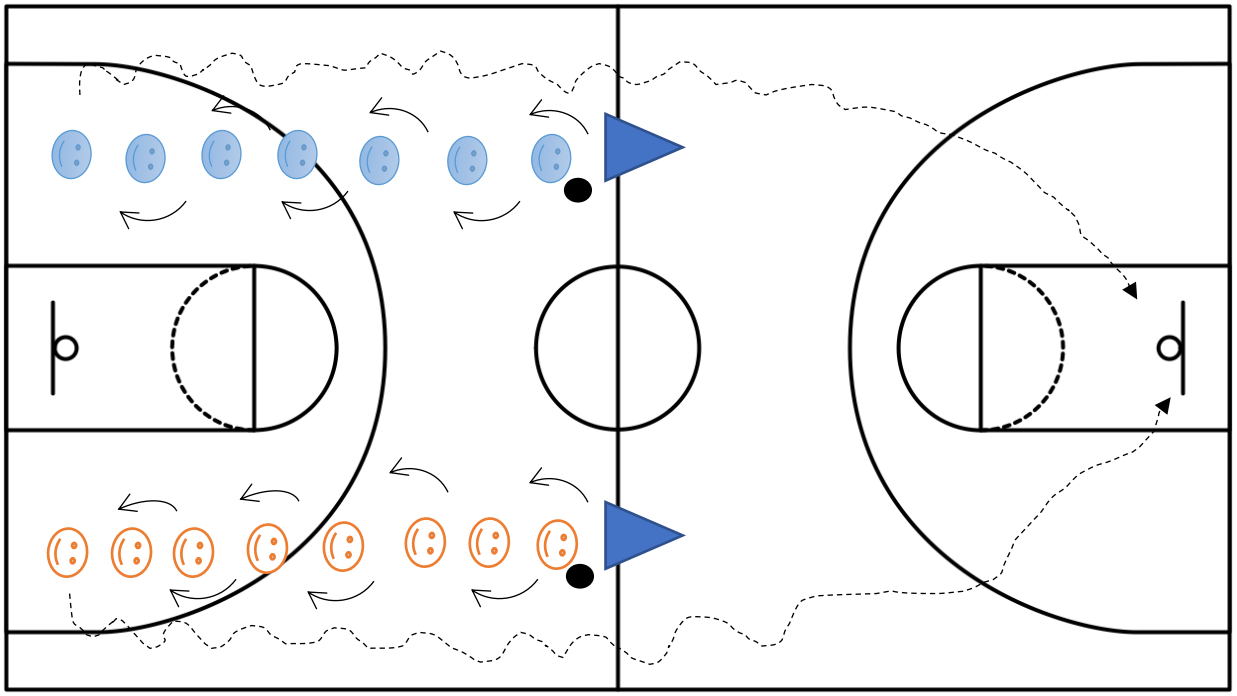
Peraturan Permainan :

1. Setiap kelompok 10 orang
2. Waktu bermain 10 menit
3. Setiap kelompok meloncati cones ke cones
4. Lalu berlari menuju cones yang sudah di sediakan bola
5. Lalu melakukan gerakan lay up shoot bola basket
6. Setiap kelompok memasukan bola kedalam ring basket sebanyak banyaknya
7. Permainan diakhiri dan awali dengan pluit

Cara Bermain :

1. Setiap kelompok berbaris didepan cones yang sudah disediakan
2. Setiap pemain harus melakukan gerakan meloncat dari cones ke cones lainnya
3. Lalu lari menuju cones yang sudah disediakan bola
4. Lalu melakukan gerakan lay up
5. Pemain harus memasukan bola ke dalam keranjang
6. Disaat bola melayang pemain harus mengambil bola dan menaruh bola ditempatnya semula
7. Pemain diawali dan diakhiri dengan peluit
8. Kelompok yang memasukan bola paling banyak kedalam ring dengan waktu bersamaan habis ialah pemenangnya

7. Tenggok aku



Keterangan :

: kempok A

: kelompok B

: perpindahan arah bola

: perpindahan gerak pemain

: bola

: cones

Nama permainan : tenggok aku

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

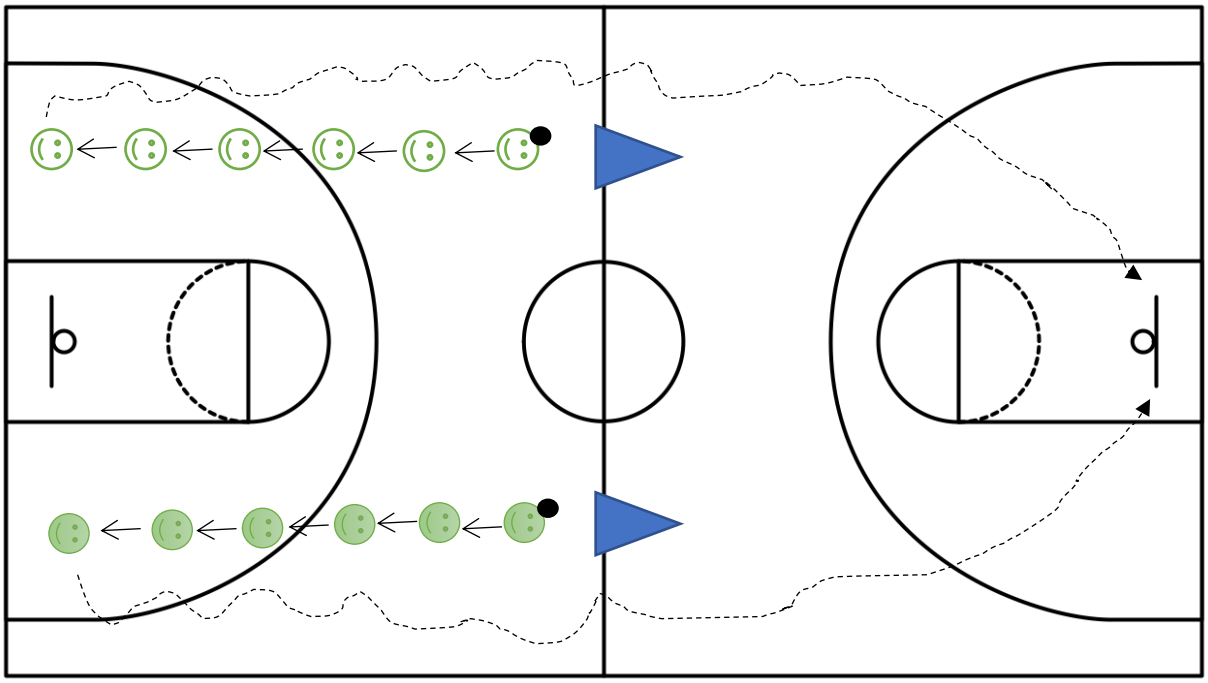
Peraturan permainan :

1. permain berbaris di belakang cones
2. waktu bermain 10 menit
3. setiap pemain ke pemain lainnya berjarak 1 lengan
4. bola di tempatkan dipemain paling depan dekat dengan cones
5. pemain harus memutar badan kekiri dan kekanan untuk meng oper bola dan kaki tidak boleh bergerak
6. dipemain terahir harus mendribble bola kearah ring bola basket
7. Lalu melakukan gerakan lay up shoot bola basket
8. Setiap kelompok memasukan bola kedalam ring basket sebanyak banyaknya
9. Permainan diakhiri dan awali dengan pluit

Cara bermain :

1. setiap pemain harus mengoper bola sesuai peraturan
2. pemain yang melakukan gerakan pemain yang beris paling belakang
3. jika sudah melakukan gerakan pemain berbaris kembali didepan cones dan melakukan gerakan yang sama
4. Lalu melakukan gerakan lay up
5. Pemain harus memasukan bola ke dalam keranjang
6. Disaat bola melayang pemain harus mengambil bola dan menaruh bola ditempatnya semula
7. Pemain diawali dan diakhiri dengan peluit
8. Kelompok yang memasukan bola paling banyak kedalam ring dengan waktu bersamaan habis ialah pemenangnya

8. kolongin donggg



Keterangan :

pemain

: kempok A

: kelompok B

: perpindahan arah bola

: perpindahan gerak

: bola

: cones

Nama permainan : kolongin donggg

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

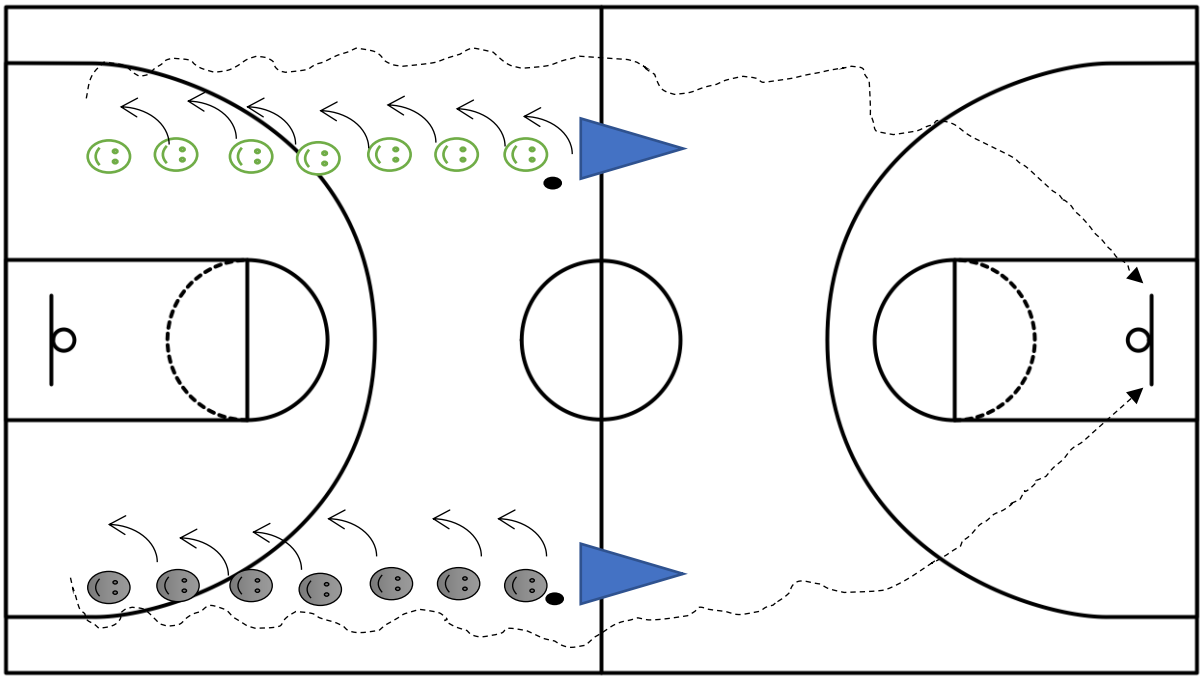
Peraturan permainan :

1. Pemain baris berdasarkan cones yang sudah disiapkan
2. Waktu permainan 5 menit
3. Bola dipegang oleh pemain paling depan yang berdekatan dengan cones
4. Pemain harus memberikan bola kepada teman sekelompoknya melalui selah antara kaki
5. Bola tidak boleh jatuh, apabila jatuh bola harus dimulai dari awal
6. Permainan dimuali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. Setiap pemain harus meng-kolongkan bola kepada teman sekelompoknya
2. Jika bola sudah sampai kepemain paling belakang maka pemain tersebut harus mendribble bola kearah ring basket dan melakukan gerakan lay up shoot bola basket
3. Jika bola sudah melayang, maka pemain harus di ambil kembali dan diberikan kepada teman sekelompoknya
4. Jika kelompok yang mendapatkan point terbanyak dalam waktu bersamaan habis
5. Maka ialah kelompok yang menang

9. tengok aku kekiri



Keterangan :

: kempok A

: kelompok B

: perpindahan arah bola

: perpindahan gerak pemain

: bola

: cones

Nama permainan : tengok aku ke kiri

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

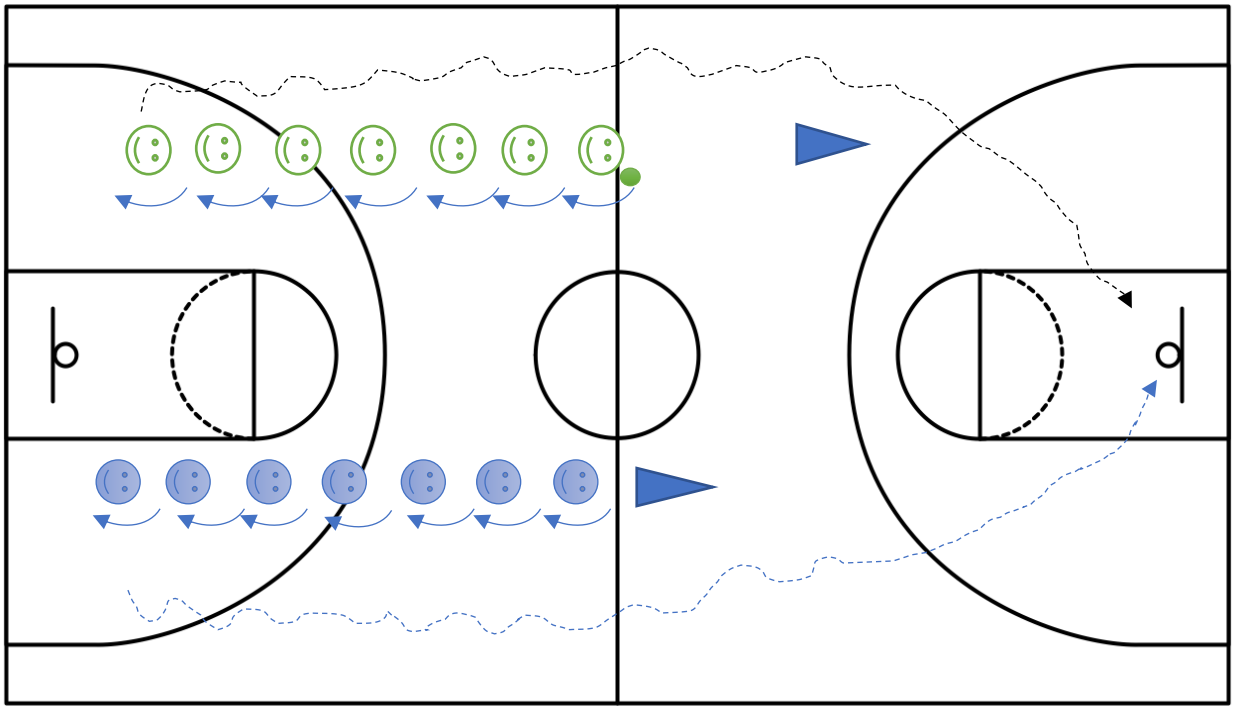
Peraturan permainan :

1. Pemain baris berdasarkan cones yang sudah disiapkan
2. Setiap kelompok 7-10 orang
3. Waktu permainan 5 menit
4. Bola dipegang oleh pemain paling depan yang berdekatan dengan cones
5. Pemain harus memberikan bola kepada teman sekelompoknya harus menengok kearah kiri
6. Bola tidak boleh jatuh, apabila jatuh bola harus dimulai dari awal
7. Permainan dimuali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. pemain harus mengoper bola dengan cara menoleh kearah kiri
2. Jika bola sudah sampai kepemain paling belakang maka pemain tersebut harus mendribble bola kearah ring basket dan melakukan gerakan lay up shoot bola basket
3. Jika bola sudah melayang, maka pemain harus di ambil kembali dan diberikan kepada teman sekelompoknya
4. Jika kelompok yang mendapatkan point terbanyak dalam waktu bersamaan habis
5. Maka ialah kelompok yang menang

10. tengok aku kekanan



Keterangan :

: kempok A pemain

: kelompok B

: perpindahan arah bola

: perpindahan gerak

: bola

: cones

Nama permainan : tengok aku ke kanan

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

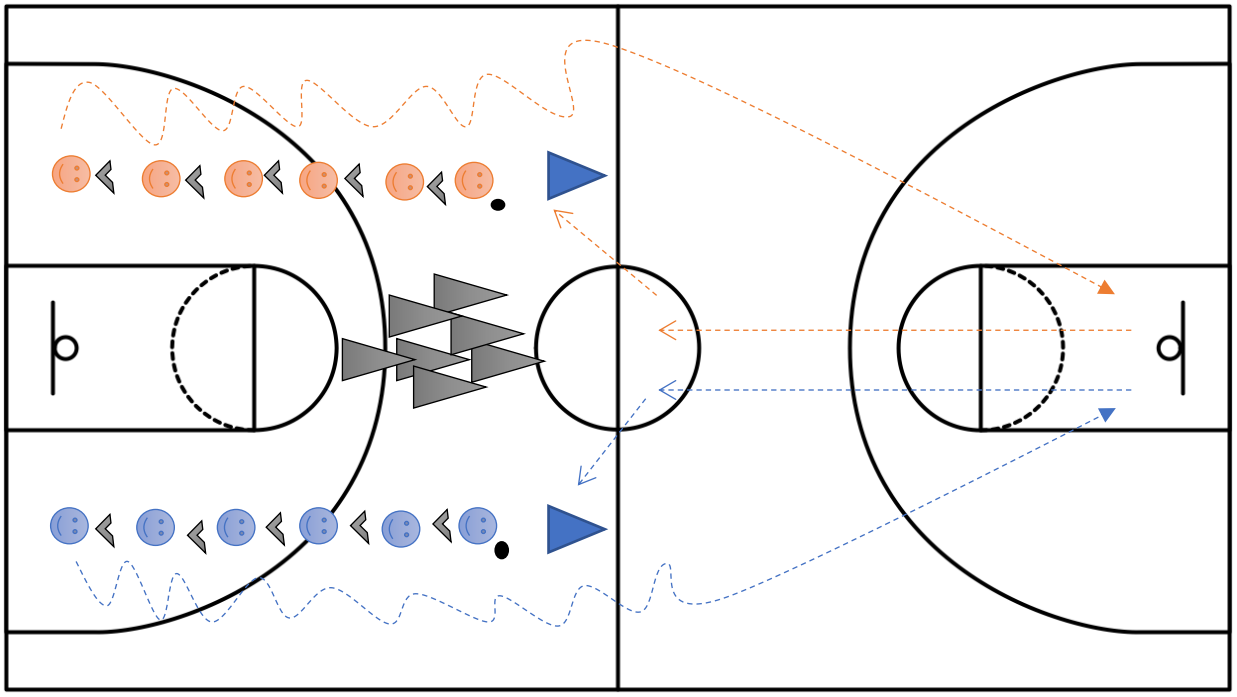
Peraturan permainan :

1. Pemain baris berdasarkan cones yang sudah disiapkan
2. Setiap kelompok 7-10 orang
3. Waktu permainan 5 menit
4. Bola dipegang oleh pemain paling depan yang berdekatan dengan cones
5. Pemain harus memberikan bola kepada teman sekelompoknya harus menengok kearah kanan
6. Bola tidak boleh jatuh, apabila jatuh bola harus dimulai dari awal
7. Permainan dimuali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. pemain harus mengoper bola dengan cara menoleh kearah kanan
2. Jika bola sudah sampai kepemain paling belakang maka pemain tersebut harus mendribble bola kearah ring basket dan melakukan gerakan lay up shoot bola basket
3. Jika bola sudah melayang, maka pemain harus di ambil kembali dan diberikan kepada teman sekelompoknya
4. Jika kelompok yang mendapatkan point terbanyak dalam waktu bersamaan habis
5. Maka ialah kelompok yang menang

11. lihat matahari



Keterangan :

: kempok A

: kelompok B

: perpindahan arah bola

: kumpulan cones

: perpindahan gerak pemain

: bola

: cones

Nama permainan : lihat matahari

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.

- Melatih kerjasama tim

Peraturan permainan :

1. Pemain baris berdasarkan cones yang sudah disiapkan

2. Setiap kelompok 7-10 orang

3.. Bola dipegang oleh pemain paling depan yang berdekatan dengan cones

4. Pemain harus memberikan bola kepada teman sekelompoknya harus menenggak atau seperti melihat matahari

5. Bola tidak boleh jatuh, apabila jatuh bola harus dimulai dari awal

6. Permainan dimuali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. pemain harus mengoper bola dengan cara menenggak atau seperti melihat matahari

2. Jika bola sudah sampai kepemain paling belakang maka pemain tersebut harus mendribble bola kearah ring basket dan melakukan gerakan lay up shoot bola basket

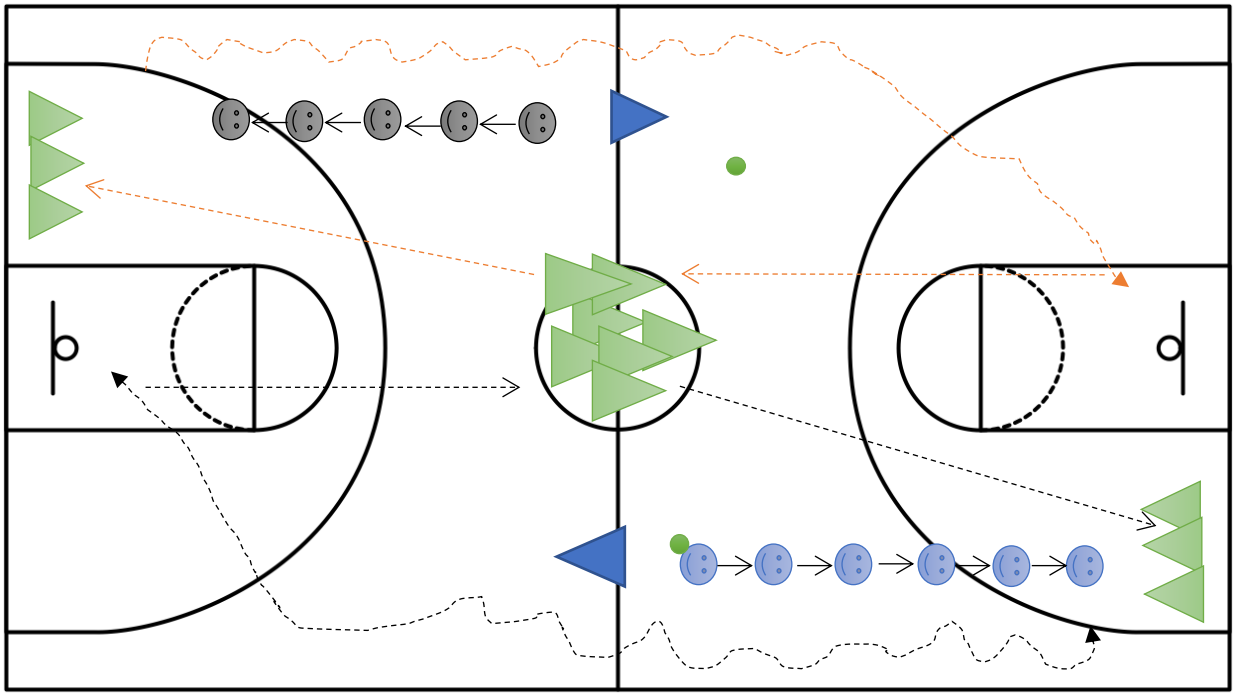
3. Jika bola sudah melayang, maka pemain harus di ambil kembali dan diberikan kepada teman sekelompoknya

4. dan pemain yang stiapberjalan harus megambil cones yang sudah di sebar di tengah lapangan yang berbentuk lingkaran

5. Jika kelompok yang mendapatkan cones terbanyak

6. Maka ialah kelompok yang menang

12. what's the target



Keterangan :

: kempok A pemain

: perpindahan gerak

: kelompok B

: bola

: perpindahan arah bola

: cones

: kumplan cones

Nama permainan : WHAT's the target

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

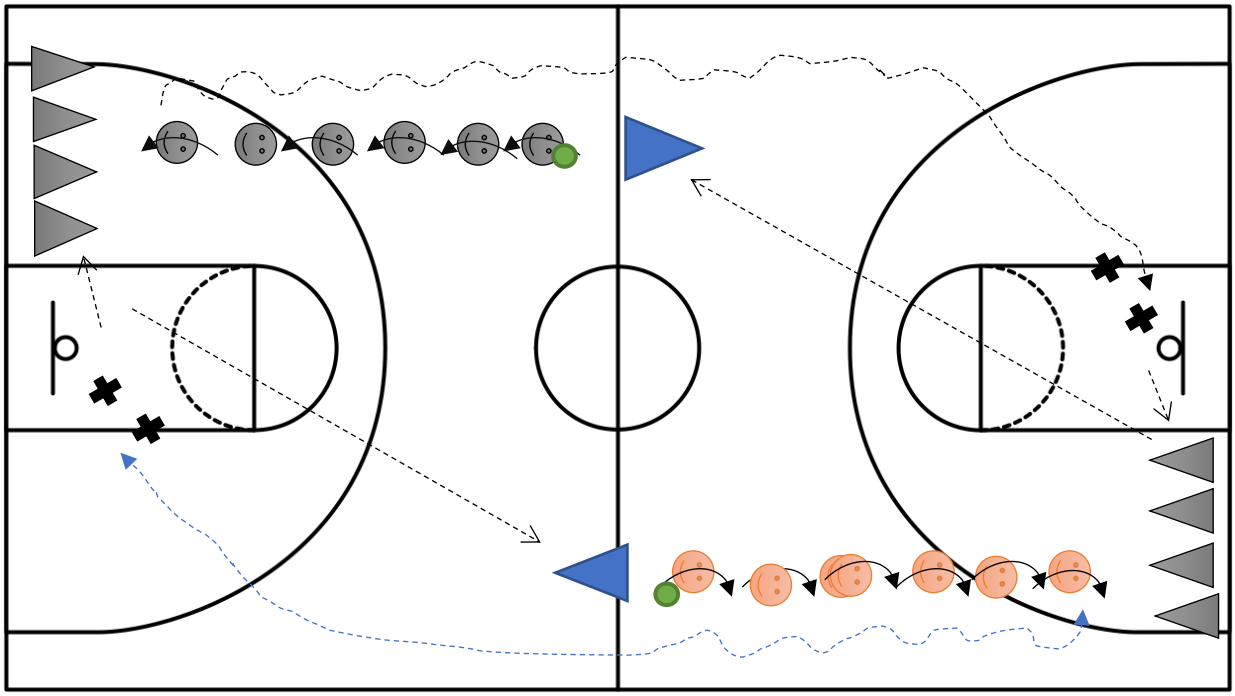
Peraturan permainan :

1. Pemain baris berdasarkan cones yang sudah disiapkan
2. Setiap kelompok 7-10 orang
3. Bola dipegang oleh pemain paling depan yang berdekatan dengan cones
4. Pemain harus memberikan bola kepada teman sekelompoknya harus mengkolongkan bola
5. Bola tidak boleh jatuh, apabila jatuh bola harus dimulai dari awal
6. Permainan dimuali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. pemain harus mengoper bola dengan cara dikolongkan
2. Jika bola sudah sampai kepemain paling belakang maka pemain tersebut harus mendribble bola kearah ring basket dan melakukan gerakan lay up shoot bola basket
3. Jika bola sudah melayang, maka pemain harus di ambil kembali dan diberikan kepada teman sekelompoknya
4. dan pemain yang stiap pemain berjalan harus megambil cones yang sudah di sebar di tengah lapangan yang berbentuk lingkaran
5. Lalu disejajarkan dibelakang kelompok mereka
6. Pemain yang sudah berjalan baris kembali didepan cones agar dapat bergantian dengan yang lain
7. Jika kelompok yang mendapatkan cones terbanyak
8. Maka ialah kelompok yang menang

13. hands off



Keterangan :

: kempok A pemain

: kelompok B

: perpindahan arah bola

: kumplan cones

: perpindahan gerak

: bola

: cones

: lakban hitam

Nama permainan : perang bom

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

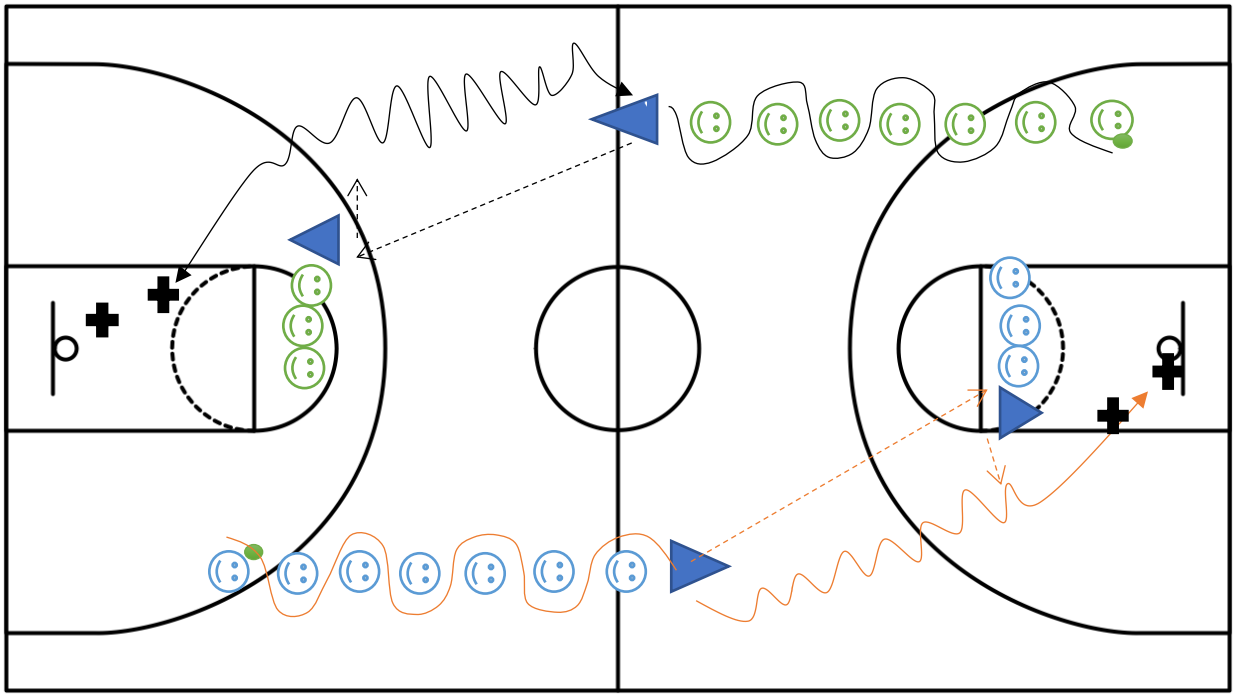
Peraturan permainan :

1. Pemain baris berdasarkan cones yang sudah disiapkan
2. Setiap kelompok 7-10 orang
3. Bola dipegang oleh pemain paling depan yang berdekatan dengan cones
4. Pemain harus memberikan bola melalui atas kepala
5. Bola tidak boleh jatuh, apabila jatuh bola harus dimulai dari awal
6. Permainan dimuali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. pemain harus mengoper bola melalui atas kepala
2. Jika bola sudah sampai kepemain paling belakang maka pemain tersebut harus mendribble bola kearah ring basket dan melakukan gerakan lay up shoot bola basket
3. Jika bola sudah melayang, maka pemain harus di ambil kembali dan diberikan kepada teman sekelompoknya
4. dan pemain yang sedang berjalan harus berlari mengambil cones yang sudah di bariskan di belakang kelompoknya masing-masing
5. cones tersebut harus ditumpuk di barisan kelompok pemain sendiri.
6. Pemain yang sudah berjalan baris kembali didepan cones agar dapat bergantian dengan yang lain
7. Jika kelompok yang mendapatkan cones terbanyak
8. Maka ialah kelompok yang menang

14. perang bom



Keterangan :

: kempok A

: kelompok B

: perpindahan arah bola

: lakban hitam

: perpindahan gerak pemain

: bola

: cones

Nama permainan : perang bom

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

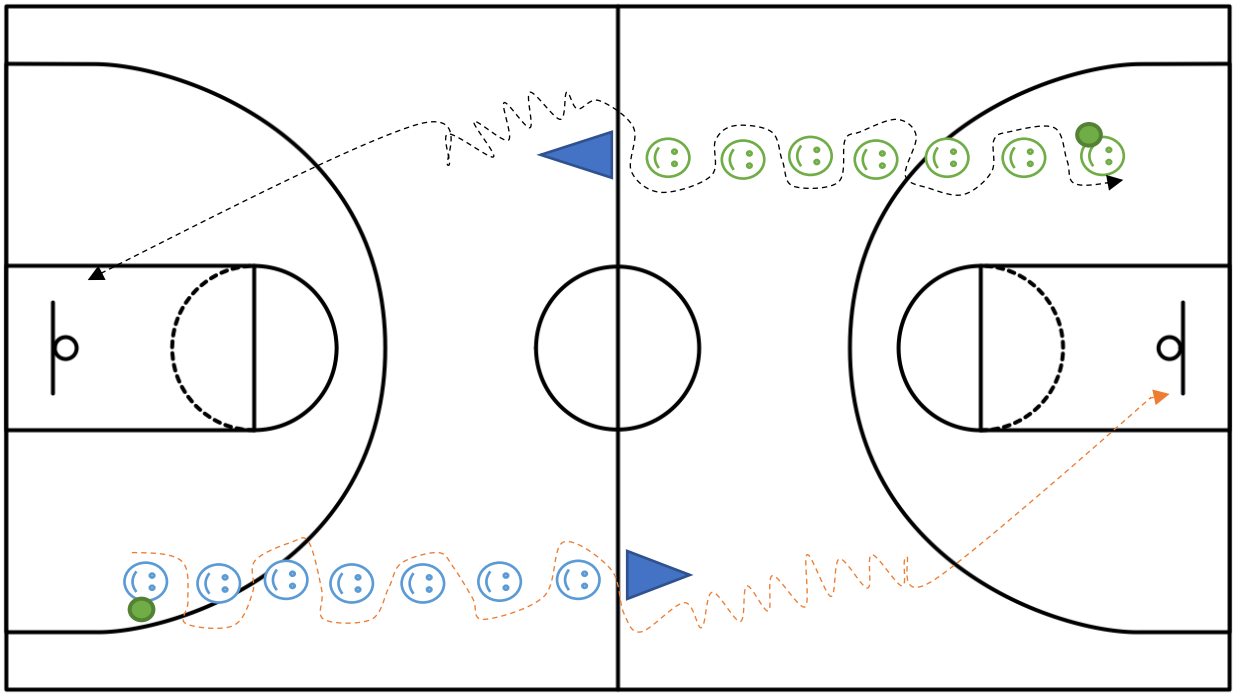
Peraturan permainan :

1. Pemain baris berdasarkan cones yang sudah disiapkan
2. Setiap kelompok 8-10 orang
3. Waktu bermain 7-10 menit
4. Bola dipegang oleh pemain paling belakang
5. Jarak pemain satu lengan ke pemain lainnya
6. Bola tidak boleh jatuh, apabila jatuh bola harus dimulai dari awal
7. Permainan dimuali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. Pemain harus dribble melewati setiap teman sekelompoknya secara zig-zag
2. Lalu mengoperbola kearah temannya yang berdekatan oleh ring basket
3. Kemudian pemain tersebut berlari dan meminta kembali bola pemain yang sudah menerima bola tersebut
4. Pemain harus menginjak tanda hitam yang sudah di sediakan
5. Kelompok harus memasukan bola sebanyak-banyaknya kedalam ring bola basket
6. Pemain yang sehabis mengoper bola pindah barisan yang akan melakukan gerakan *lay up shoot* bola basket
7. Point terbanyak atau skor terbanyak maka ialah kelompok yang menang

15. aku lebih cepat



Keterangan :

: kempok A

: kelompok B

: cones

: perpindahan gerak pemain

: bola

Nama permainan : aku lebih cepat

Jenis permainan : kelompok

Tujuan permainan :

- Untuk merangsang siswa gerakan langkah (*step*) yang benar atau tidak berlebih langkah (*step*) pada gerakan *lay up*.
- Meningkatkan kebugaran anak serta keterampilan siswa dalam berolah raga
- Agar siswa dapat mengingat *lay up* hanya melangkah 2 kali dan melatih konsentrasi.
- Melatih percaya diri dan konsentrasi.
- Membuat siswa-siswi senang dalam melakukan olahraga bola basket.
- Melatih kerjasama tim

Peraturan permainan :

1. Pemain baris berdasarkan cones yang sudah disiapkan
2. Setiap kelompok 8-10 orang
3. Waktu bermain 7-10 menit
4. Bola dipegang oleh pemain paling belakang
5. Jarak pemain satu lengan ke pemain lainnya
6. Permainan dimuali dan diakhiri oleh pluit

Cara bermain :

1. Pemain harus dribble melewati setiap teman sekelompoknya secara zig-zag
2. Lalu mendribbe bola kearah ring basket
3. Kemudian melakukan gerakan *lay up shoot* bola basket
4. Pemain harus menginjak tanda hitam yang sudah di sediakan
5. Kelompok harus memasukan bola sebanyak-banyaknya kedalam ring bola basket
6. Jika bola sudah melayang, maka pemain harus di ambil kembali dan diberikan kepada teman sekelompoknya
7. Jika kelompok yang mendapatkan point terbanyak dalam waktu bersamaan habis
8. Maka ialah kelompok yang menang

ANGKET JUSTIFIKASI AHLI

A. IDENTITAS

Nama :

Jabatan :

B. PENGANTAR

Kegiatan yang bersifat ilmiah dan harus menyertakan ahli dalam kegiatan penelitian ini sebagai saran untuk mahasiswa dan model dapat diimplementasikan. Maka dalam penelitian ini membahas tentang "**MODEL PEMBELAJARAN *LAY UP SHOOT* BERBASIS PERMAINAN PADA BOLA BASKET**".

Demikian yang dapat saya sampaikan, semua informasi yang diberikan dalam kuisioner ini akan sangat berguna dalam proses penelitian ini. Kurang lebihnya mohon dimaafkan dan saya ucapkan terimakasih karena telah membantu proses penelitian ini.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon pengisian instrumen ini diisi sesuai dengan ketentuan yang ada.

2. Mohon untuk mengamati modul model latihan panahan berbasis media belajar dan berilah tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban

yang disediakan.

3.Mohon saran terhadap modul latihan panahan berbasis media belajar pada tempat yang disediakan.

ANGKET

NO	MODEL	ITEM	NILAI		CATATAN
			Layak	Tdk Layak	
1	TEKA-TEKI SILANG	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
2	MENGEJAR WAKTU	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
3	KEMANA AKU HARUS PERGI	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
4	DON'T MAKE ME CONFUSED	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
5	HALANG RINTANG	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
6	KANCIL MELONCAT	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
7	TENGGOK AKU	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
8	KOLONGIN DONGGG	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
9	TENGGOK AKU KEKIRI	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
10	TENGGOK AKU KEKANAN	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			

11	LIHAT MATAHARI	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
12	WHAT'S THE TARGET	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
13	HANDS OFF	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
14	PERANG BOM	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			
15	AKU LEBIH CEPAT	1) Tujuan			
		2) Gambar			
		3) Pelaksanaan			

Rekapitulasi Hasil Evaluasi Ahli

NO	MODEL	X1	X2	X3	Rata-rata	KRITERIA
1	TEKA-TEKI SILANG	1	1	1	1	Layak
2	MENGEJAR WAKTU	1	1	1	1	Layak
3	KEMANA AKU HARUS PERGI	1	1	1	1	Layak
4	DON'T MAKE ME CONFUSED	1	1	1	1	Layak
5	HALANG RINTANG	1	1	1	1	Layak
6	KANCIL MELONCAT	1	1	1	1	Layak
7	TENGGOK AKU	1	1	1	1	Layak
8	KOLONGIN DONGGG	1	1	1	1	Layak (model pembejaran ini sangat baik untuk memulai aktifitas dalam pemanasan)
9	TENGGOK AKU KEKIRI	1	1	1	1	Layak (model pembejaran ini sangat baik untuk memulai aktifitas dalam pemanasan)
10	TENGGOK AKU KEKANAN	1	1	1	1	Layak (model pembejaran ini sangat baik untuk memulai aktifitas dalam pemanasan)
11	LIHAT MATAHARI	1	1	1	1	Layak
12	WHAT'S THE TARGET	1	1	1	1	Layak
13	HANDS OFF	1	1	1	1	Layak
14	PERANG BOM	1	1	1	1	Layak
15	AKU LEBIH CEPAT	1	1	1	1	Layak

LAMPIRAN III

HASIL PENELITIAN SKALA KECIL & SKALA BESAR

REKAPITULASI HASIL UJI COBA SKALA KECIL
(KEMENARIKAN MODEL)
X-MIPA 1

MURID	MODEL															JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	47
2	4	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	47
3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	47
4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	49
5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	51
6	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	50
7	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	53
8	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	55
9	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	53
10	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	53
11	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	50
12	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	50
13	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	48
14	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	54
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
16	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	50
17	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	49
18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	53
19	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
20	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	50
21	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	51
22	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	48
23	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	52
24	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	49
25	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	48
26	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	53
27	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
28	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	50
29	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	54
30	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	52
31	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
32	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	51
33	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	50
34	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	51

35	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
36	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54
37	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	51
38	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	54
39	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
40	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	52
JUMLAH	160	160	142	131	133	132	135	133	132	134	130	129	130	128	131	2040

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

REKAPITULASI HASIL UJI COBA SKALA KECIL
(KEMUDAHAN MODEL)
X-MIPA 1

MURID	MODEL															JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	49
2	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	51
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
4	4	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
5	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	48
6	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
7	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
8	4	4	4	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	36
9	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	40
10	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	45
11	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	38
12	4	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	1	2	3	3	37
13	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
14	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	52
15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	56
16	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
17	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	54
18	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	50
19	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
20	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	49
21	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
23	4	3	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	50
24	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	48
25	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	51
26	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
27	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
28	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	48
29	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
30	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	49
31	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	51
32	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	54
33	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	50
34	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	52
35	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	49

36	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	52
37	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	51
38	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	51
39	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	51
40	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	53
JUMLAH	160	142	136	131	130	128	126	126	126	125	120	122	126	120	125	1943

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

REKAPITULASI UJI COBA SKALA BESAR
(KEMENARIKAN MODEL)
KELAS X-IPS 2

MURID	MODEL															JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	-
1	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	50
2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	54
3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	49
4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	51
5	4	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	46
6	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
7	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	47
8	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	50
9	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
10	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	53
11	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	50
12	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
13	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	49
14	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	54
15	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	54
16	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	51
17	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	53
18	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	54
19	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	48
20	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	50
21	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	55
22	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	54
23	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	55
24	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	53
25	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	48
26	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	51
27	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	52
28	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	53
29	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	55
30	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	53
31	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	50
32	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	53
33	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	53
34	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	50
35	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	51
36	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59

37	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54
38	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	50
39	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
40	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
JUMLAH	161	162	163	138	140	135	143	138	140	136	141	141	147	148	149	2182

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

REKAPITULASI UJI COBA SKALA BESAR
(KEMENARIKAN MODEL)
KELAS X-IPS 3

MURID	MODEL															JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	48
2	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	50
3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	55
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	54
5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	55
6	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	53
7	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	48
8	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	51
9	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	52
10	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	53
11	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	55
12	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
13	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	46
14	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	49
15	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	48
16	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	51
17	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	53
18	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	52
19	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	53
20	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	53
21	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	51
22	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	52
23	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
24	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	45
25	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	38
26	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	38
27	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
28	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	52
29	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	50
30	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	54
31	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	52
32	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
33	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	51
34	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	50
35	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	52

36	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	52
37	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	52
38	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	49
39	4	4	4	4	4	2	3	3	4	2	4	3	3	4	3	51
40	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	3	3	53
JUMLAH	160	155	145	136	131	125	134	125	133	124	129	126	135	130	132	2020

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

REKAPITULASI UJI COBA SKALA BESAR
(KEMENARIKAN MODEL)
KELAS X-IPS 4

MURID	MODEL															JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1		4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	50
2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	52
3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	51
5	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	50
6	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	52
7	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	52
8	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	51
9	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	50
10	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	53
11	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	55
12	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	53
13	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	53
14	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	50
15	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	50
16	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	48
17	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	53
18	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	48
19	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	51
20	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	52
21	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	53
22	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	55
23	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
24	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	46
25	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	51
26	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	52
27	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	50
28	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	51
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	54
30	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	53
31	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	56
32	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	56
33	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	53
34	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	52
35	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	53

36	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	55
37	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
38	4	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	48
39	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	52
40	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	52
JUMLAH	156	160	150	144	136	132	132	129	131	131	129	132	129	132	136	2059

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

REKAPITULASI HASIL UJI SKALA BESAR
(KEMUDAHAN MODEL)
KELAS X-IPS 2

MURID	MODEL															JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	49
2	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	51
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
4	4	3	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
5	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	48
6	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
7	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
8	4	4	4	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	3	36
9	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	40
10	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	45
11	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	38
12	4	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	1	2	3	3	37
13	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
14	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	52
15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	56
16	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
17	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	54
18	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	50
19	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
20	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	49
21	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
23	4	3	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	50
24	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	48
25	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	51
26	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
27	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
28	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	48
29	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
30	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	49
31	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	51
32	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	54
33	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	50
34	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	52
35	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	49
36	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	52

37	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	51
38	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	51
39	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	51
40	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	53
JUMLAH	160	142	136	131	130	128	126	126	126	125	120	122	126	120	125	1943

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

REKAPITULASI HASIL UJI SKALA BESAR
(KEMUDAHAN MODEL)
KELAS X-IPS 3

MURID	MODEL															JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	50
2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	55
3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	48
4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	52
5	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	50
6	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	50
7	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	45
8	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	38
9	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	38
10	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
11	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	52
12	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	50
13	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	54
14	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	52
15	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
16	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	51
17	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	50
18	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	51
19	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
20	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54
21	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	49
22	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
23	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
24	4	4	3	3	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3	3	46
25	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
26	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
27	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	3	45
28	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
29	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	46
30	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	49
31	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	48
32	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	51
33	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	53
34	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	52
35	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	53

36	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	53
37	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	51
38	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	52
39	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
40	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	52
JUMLAH	161	155	137	127	131	131	131	124	130	124	126	122	132	128	128	1987

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

REKAPITULASI HASIL UJI SKALA BESAR
(KEMUDAHAN MODEL)
KELAS X-IPS 4

MURID	MODEL															JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	50
2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	54
3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	49
4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	51
5	4	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	46
6	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
7	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	47
8	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	50
9	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
10	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	53
11	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	50
12	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
13	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	49
14	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	54
15	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	54
16	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	51
17	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	53
18	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	54
19	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	48
20	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	50
21	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	55
22	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	54
23	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	55
24	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	53
25	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	48
26	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	51
27	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	52
28	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	53
29	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	55
30	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	53
31	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	50
32	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	53
33	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	53
34	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	50
35	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	51

36	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
37	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	54
38	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	50
39	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
40	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
JUMLAH	161	162	163	138	140	135	143	138	140	136	141	141	147	148	149	2182

Rumus untuk menghitung hasil validasi oleh ahli untuk semua produk yang dikembangkan:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil validasi ahli

∑x = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

LAMPIRAN IV
EXPERT JUDGEMENT
&
SURAT PENELITIAN

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

(Expert Judgement)

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indriyani Sulistiyowati, M.Pd

Jabatan : Guru Pendidikan Jasmani SMA Negeri 5 Tangerang Selatan

Dan menyatakan bahwa produk berupa "MODEL PEMBELAJARAN *LAY UP SHOOT* BERBASIS PERMAINAN PADA BOLA BASKET"

NAMA : Asdilla Arruna

NO REGISTRASI : 6135154022

PRODI : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi

Telah diverivikasi dan memenuhi syarat kelayakan untuk dilaksanakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Demikian surat ini di buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jakarta, 22 mei 2019

Menyetujui

Indriyani Sulistiyowati, M.Pd

NIP: 197901122009022001

ANGKET VALIDASI PRODUK PEMBELAJARAN

NO	NAMA PEBELAJARAN	UJI KELAYAKAN		KET
		LAYAK	TIDAK LAYAK	
1	TEKA-TEKI SILANG	✓		
2	MENGEJAR WAKTU	✓		
3	KEMANA AKU HARUS PERGI	✓		
4	DON'T MAKE ME CONFUSED	✓		
5	HALANG RINTANG	✓		
6	KANCIL MELONCAT	✓		
7	TENGGOK AKU	✓		
8	KOLONGIN DONGGG	✓		
9	TENGGOK AKU KEKIRI	✓		
10	TENGGOK AKU KEKANAN	✓		
11	LIHAT MATAHARI	✓		
12	WHAT'S THE TARGET	✓		
13	HANDS OFF	✓		
14	PERANG BOM	✓		
15	AKU LEBIH CEPAT	✓		

Jakarta, 22 mei 2019

Menyetujui

Indriyani Sulistiyowati, M.Pd

NIP: 197901122009022001

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

(Expert Judgement)

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eko Juli Fitrianto, S.Or, M.Kes, AIFO

Jabatan : Dosen Ahli Mata Kuliah Bola Basket

Dan menyatakan bahwa produk berupa "MODEL PEMBELAJARAN *LAY UP SHOOT* BERBASIS PERMAINAN BOLA BASKET"

NAMA : Asdilla Arruna

NO REGISTRASI : 6135154022

PRODI : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi

Telah diverivikasi dan memenuhi syarat kelayakan untuk dilaksanakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Demikian surat ini di buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jakarta, 19 mei 2019

Menyetujui

Eko Juli Fitrianto, S.Or, M.Kes, AIFO
NIP: 198107312006041001

ANGKET VALIDASI PRODUK PEMBELAJARAN

NO	NAMA PEBELAJARAN	UJI KELAYAKAN		KET
		LAYAK	TIDAK LAYAK	
1	TEKA-TEKI SILANG	✓		
2	MENGEJAR WAKTU	✓		
3	KEMANA AKU HARUS PERGI	✓		
4	DON'T MAKE ME CONFUSED	✓		
5	HALANG RINTANG	✓		
6	KANCIL MELONCAT	✓		
7	TENGGOK AKU	✓		
8	KOLONGIN DONGGG	✓		
9	TENGGOK AKU KEKIRI	✓		
10	TENGGOK AKU KEKANAN	✓		
11	LIHAT MATAHARI	✓		
12	WHAT'S THE TARGET	✓		
13	HANDS OFF	✓		
14	PERANG BOM	✓		
15	AKU LEBIH CEPAT	✓		

Jakarta, 19 mei 2019

Menyetujui

Eko Juli Fitrianto, S.Or, M.Kes, AIFO
NIP: 198107312006041001

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

(Expert Judgement)

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sujarwo,M.Pd

Jabatan : Dosen Ahli Mata Kuliah Permainan

Dan menyatakan bahwa produk berupa "MODEL PEMBELAJARAN *LAY UP SHOOT* BERBASIS PERMAINAN BOLA BASKET"

NAMA : Asdilla Arruna

NO REGISTRASI : 6135154022

PRODI : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi

Telah diverivikasi dan memenuhi syarat kelayakan untuk dilaksanakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Demikian surat ini di buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jakarta, 19 mei 2019

Menyetujui

Sujarwo,M.Pd

NIP : 197604252003121001

ANGKET VALIDASI PRODUK PEMBELAJARAN

NO	NAMA PEBELAJARAN	UJI KELAYAKAN		KET
		LAYAK	TIDAK LAYAK	
1	TEKA-TEKI SILANG	✓		
2	MENGEJAR WAKTU	✓		
3	KEMANA AKU HARUS PERGI	✓		
4	DON'T MAKE ME CONFUSED	✓		
5	HALANG RINTANG	✓		
6	KANCIL MELONCAT	✓		
7	TENGGOK AKU	✓		Bisa di gunakan di Pemanasan
8	KOLONGIN DONGGG	✓		cocok untuk pem Pelajaran.
9	TENGGOK AKU KEKIRI	✓		
10	TENGGOK AKU KEKANAN	✓		
11	LIHAT MATAHARI	✓		
12	WHAT'S THE TARGET	✓		
13	HANDS OFF	✓		
14	PERANG BOM	✓		
15	AKU LEBIH CEPAT	✓		

Jakarta, 19 mei 2019

Menyetujui

Sujarwo,M.Pd

NIP : 197604252003121001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
BIRO AKADEMIK KEMAHASISWAAN DAN HUBUNGAN MASYARAKAT
Kampus Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Gedung Administrasi lt. 1, Jakarta 13220
Telp: (021) 4759081, (021) 4893668, email: bakhum.akademik@unj.ac.id

Building Future Leaders

Nomor : 12098/UN39.12/KM/2019 25 Juli 2019
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi

Kepada Yth.
Kepala Kepala SMA Negeri 5 Tangerang Seatan
Puri Bintaro Hijau Blok F IV, Pd. Aren, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang, Banten 15226

Sehubungan dengan keperluan penulisan Skripsi mahasiswa , dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama	: Asdilla Arruna
Nomor Registrasi	: 6135154022
Program Studi	: Pendidikan Jasmani
Fakultas	: Ilmu Olahraga
Jenjang	: S1
No. Telp/Hp	: 081319888987

Untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **"model pembelajaran Lay Up Shoot berbasis perminan pada bola basket"**.
Atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH.
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Olahraga
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani

PEMERINTAH PROVINSI BANTEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS
SMA NEGERI 5 KOTA TANGERANG SELATAN

Perum Puri Bintaro Hijau Blok. FIV Pondok Aren Kota Tangerang Selatan – Banten. Kode Pos 15224 Telp. 021-73461414
Fax. 73461415 Email : *sman5kotatangsel@gmail.com*

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/170/ SMAN 5.

Menindaklanjuti surat dari UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA (UNJ) Nomor : 12098/UN.12/KM/2019, Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMA Negeri 5 Kota Tangerang Selatan menerangkan kepada :

Nama	:	**ASDILLA ARRUNA**
NIM	:	6135154022
Strata	:	S1
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani
Fakultas	:	Ilmu Olahraga
Universitas	:	UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA (UNJ)

Yang bersangkutan benar telah melakukan OBSERVASI/PENELITIAN di SMA Negeri 5 Kota Tangerang Selatan untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul " **Model pembelajaran Lay UP Shool berbasis perminan pada bola Basket** " yang telah dilaksanakan tanggal 1 sampai dengan 16,23 dan 30 Agustus 2019

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 17 Desember 2019
Kepala SMAN 5 Tangsel

PEMERINTAH PROVINSI BANTEN DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIT PELAKSANA TEKNIS SMA NEGERI 5 KOTA TANGERANG SELATAN

Drs. H. Hamdari.M.Pd
Pembina Tk.1
NIP. 19620705 198602 1 013

LAMPIRAN V
DOKUMENTASI PENELITIAN

Dokumentasi Pribadi : 6.1 Teka-Teki Silang

Dokumentasi pribadi : 6.2 Mengejar Waktu

Dokumentasi Pribadi : 6.3 Kemana Aku Harus Pergi

Dokumentasi pribadi : 6.4 Dont Make Me Confused

Dokumentasi pribadi :

6.5 Halang Rintang

Dokumentasi Pribadi :

6.6 Kancil Loncat

Dokumentasi pribadi:

6.7 Kancil Loncat

Dokumentrasi Pribadi : 6.8 Kolongin Donggg

Dokumentasi Pribadi : 6.9 Tenggok Aku Kekiri

Dokumentasi Pribadi : 6.10 Tenggok Aku Kekanan

Dokumentasi Pribadi : 6.11 Lihat Matahari

Dokumentasi Pribadi : 6.12 Whats The Target

Dokumentasi Pribadi : 6.13 Hands off

Dokumentasi pribadi : 6.14 Perang Bom

Dokumentasi Pribadi : 6.15 Aku Lebih Cepat

Dokumentasi Pribadi : 6.16 foto bersama perwakilan siswa kelas X IPS 2