

**MODEL PEMBELAJARAN *SHOOTING* BOLA BASKET
BERBASIS PERMAINAN TERHADAP SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 14 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

JOYVIAL BENYAMIN MANULANG



1601620033





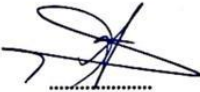
**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		24/7/2024
<u>Dr. Andi Hasriadi Hasvim, M.Pd</u> NIP. 198601252020121003
Pembimbing II		24/7/2024
<u>Dr. Setvo Purwanto, M.Pd</u> NIP. 197202192003121001

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
	Ketua		24/7/2024
1. <u>Dr. Herman Chaniago, M.M.</u> NIP. 196404161989011001
	Sekretaris		24/7/2024
2. <u>Muchtar Hendra Hasibuan, M.Pd</u> NIP. 197510092005011002
	Anggota		24/7/2024
3. <u>Dr. Andi Hasriadi Hasvim, M.Pd</u> NIP. 198601252020121003
	Anggota		24/7/2024
4. <u>Dr. Setvo Purwanto, M.Pd</u> NIP. 197202192003121001
	Anggota		24/7/2024
5. <u>Slamet Sukriadi, M.Pd</u> NIP. 198210282015041002

Tanggal Lulus :

8 Juli 2024

LEMBAR PENYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Joyviall Benyamin Manulang

No. Reg 1601620033



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Joyviall Benyamin Manulang.....
NIM : 1601620033.....
Fakultas/Prodi : Ilmu Olahraga / Pendidikan Jasmani.....
Alamat email : joyviallbenyaminmanulang@gmail.com.....

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**MODEL PEMBELAJARAN *SHOOTING* BOLA BASKET BERBASIS PERMAINAN
TERHADAP SISWA KELAS XI SMA NEGERI 14 JAKARTA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Juli 2024

Penulis

(
Joyviall Benyamin Manulang
)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran *shooting* bola basket berbasis permainan terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 14 Jakarta. Pendekatan dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini berpedoman pada model ADDIE. Pendekatan ADDIE mempunyai 5 tahap, yaitu 1) tahap analisis (*Analysis*), 2) tahap perancangan produk awal (*Design*), 3) tahap pengembangan produk (*Development*), 4) tahap implementasi produk (*Implementation*), 5) tahap evaluasi produk (*Evaluation*) (Ghufron, 2011). Pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan 8 model pembelajaran *shooting* bola basket berbasis permainan, yang selanjutnya dilakukan validasi terhadap 3 ahli, yaitu ahli bola basket, ahli pembelajaran penjas, dan guru PJOK SMA Negeri 14 Jakarta. Selain itu, 8 model pembelajaran *shooting* bola basket berbasis permainan juga dilakukan uji coba terhadap kelompok kecil dan besar. Hasil Penelitian menunjukkan seluruh ahli menilai desain model yang dikembangkan layak untuk uji lapangan. Serta berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan besar mendapatkan hasil yang sangat baik yaitu 93,3% untuk kelompok kecil dan 96,35% untuk kelompok besar dengan kriteria layak. Sehingga, penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk model pembelajaran *shooting* bola basket berbasis permainan sebanyak 8 (Delapan) model pembelajaran *shooting* di SMA Negeri 14 Jakarta dan layak digunakan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Shooting*, Berbasis Permainan

ABSTRACT

This research aims to make a game-based basketball shooting learning model for class XI students at SMA Negeri 14 Jakarta. The research approach and methods used in this research and development (R&D) are guided by the ADDIE model. The ADDIE approach has 5 stages. namely 1) analysis stage (Analysis), 2) initial product design stage (Design), 3) product development stage (Development), 4) product implementation stage (Implementation), 5) product evaluation stage (Evaluation) (Ghufron, 2011) . This development was carried out by developing 8 game-based basketball shooting learning models, which were then validated against 3 experts, namely a basketball expert, a physical education teacher, and a PJOK teacher at SMA Negeri 14 Jakarta. Apart from that, 8 game-based basketball shooting learning models were also tested on small and large groups. The research results showed that all experts assessed that the model design developed was suitable for field testing. And based on the results of small and large group trials, very good results were obtained, namely 93.3% for the small group and 96.35% for the large group with appropriate criteria. Thus, this development research produced a game-based basketball shooting learning model product with a total of 8 (eight) shooting learning models at SMA Negeri 14 Jakarta and is suitable for use.

Keywords: Learning Model, Shooting, Game Based

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Model Pembelajaran *Shooting* Bola Basket Berbasis Permainan Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Jakarta”**. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai masa penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Skripsi ini.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hernawan, SE, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Bapak Dr. Iwan Setiawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Bapak Dr. Andi Hasriadi Hasyim, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Dr. Setyo Purwanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II dan Bapak Muchtar Hendra Hasibuan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMAN 14 Jakarta dan SMAN 102 Jakarta yang telah mengizinkan peneliti mengambil data penelitian. Orang tua, serta adik saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik secara moral maupun materil sehingga selesainya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna dalam penyusunan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan

dan penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga apa yang Peneliti lakukan bisa bermanfaat bagi semua kalangan yang terlibat dalam membantu terselesaikannya penelitian ini.

Jakarta, Juli 2024

J B M



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Kegunaan Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	6
A. Konsep Pengembangan Model.....	6
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	13
C. Kerangka Teoritik	14
D. Rancangan Model	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Tujuan Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	30
D. Pendekatan dan Model Penelitian	31
E. Langkah-langkah Pengembangan Model.....	32
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	33
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	35
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	36
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Pengembangan Model	38
B. Model Final.....	43
C. Telaah Peneliti	61
D. Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
RIWAYAT HIDUP	92



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pakar	36
Tabel 4. 1 Kesimpulan Uji Ahli	62
Tabel 4. 2 Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	63
Tabel 4. 3 Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lapangan Bola Basket.....	18
Gambar 2. 2 Jarak Area Hukuman.....	18
Gambar 2. 3 Jarak Tinggi Ring.....	19
Gambar 2. 4 Papan Pantul Bola Basket.....	20
Gambar 2. 5 Bola Basket.....	20
Gambar 2. 6 <i>One Hand Set Shoot</i>	22
Gambar 2. 7 <i>Lay Up</i>	23
Gambar 2. 8 <i>Hook Shoot</i>	24
Gambar 2. 9 <i>Jump Shoot</i>	25
Gambar 2. 10 Rancangan Penelitian.....	28
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Model ADDIE.....	33
Gambar 4. 1 Beginners!.....	44
Gambar 4. 2 What Should I do.....	46
Gambar 4. 3 Shoot until You Make it!.....	48
Gambar 4. 4 The Rabbit Jumps.....	51
Gambar 4. 5 Drag Racing.....	53
Gambar 4. 6 Double Team Shootout.....	55
Gambar 4. 7 Crescent Moon.....	58
Gambar 4. 8 The Rabbit Run.....	60
Gambar 4. 9 Diagram Uji Coba Skala Kecil.....	63
Gambar 4. 10 Diagram Uji Coba Skala Besar.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Kemenarikan dan Kemudahan Model.....	72
Lampiran 2 Angket Justifikasi Ahli.....	75
Lampiran 3 Uji Coba Skala Kecil.....	77
Lampiran 4 Uji Coba Skala Besar.....	79
Lampiran 5 Surat Penelitian Skala Kecil.....	81
Lampiran 6 Surat Penelitian Skala Besar.....	82
Lampiran 7 Surat Validasi.....	83
Lampiran 8 Dokumentasi.....	84

