



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN GIDANG SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET
PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL
TAHUN 2018**

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Aris Triwibowo
138010367**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WAHID HASYIM
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal Skripsi dengan judul : “**Pengembangan Model Pembelajaran
Gidang sebagai Media Pembelajaran *Dribbling* Bola Basket pada Siswa
Kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal Tahun 2018**” yang disusun oleh :

Nama : Aris Triwibowo

NIM : 138010367

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II
untuk diajukan **Dewan Penguji Skripsi**.

Semarang, 23 Juli 2018

Dosen Pembimbing I



Liska Sukiyandari, M.Pd
NPP. 10.11.1.0208

Dosen Pembimbing II



Catur Wahyu Priyanto, M.Pd
NPP. 10.15.1.0327

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul : “**Pengembangan Model Pembelajaran Gidang sebagai Media Pembelajaran *Dribbling* Bola Basket pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal Tahun 2018**” yang disusun oleh:

Nama : Aris Triwibowo

NIM : 138010367

Telah dipertahankan dalam ujian skripsi di depan Dewan Penguji Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim Semarang pada tanggal 10 Agustus 2018.

Dewan Penguji Skripsi

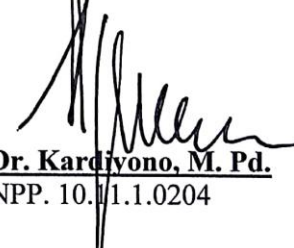


Penguji II




Liska Sukiyandari, M. Pd.
NPP. 10.11.1.0208

Penguji I



Dr. Kardiyono, M. Pd.
NPP. 10.11.1.0204

Penguji III



Catur Wahyu Priyanto, M. Pd.
NPP. 10.15.1.0327

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana pendidikan, baik di Universitas Wahid Hasyim maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebut nama pengarang dan di cantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah di peroleh karena karya ini. Serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Wahid Hasyim.

Semarang, 23 Mei 2018

Yang Membuat Pernyataan,



Aris Triwibowo
NIM. 138010367

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri.” (Q.S. Al-Ankabut ayat 6)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, peneliti persembahkan karya ini untuk orang-orang yang berarti bagi penulis :

- 1) Ayah tercinta alm. Lusito dan Ibunda tercinta Ngarinah yang senantiasa memberikan kasih sayangnya, selalu memberikan doa tanpa henti, memberikan semangat, motivasi dan dukungan.
- 2) Kakakku Asroni dan Murtiningsih dan adikku Dhila yang senantiasa memberikan dukungan.

ABSTRAK

Aris Triwibowo, 2018. “Pengembangan Model Pembelajaran Gidang sebagai Media Pembelajaran Dribbling Bola Basket pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal Tahun 2018.” Skripsi, Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I Liska Sukiyandari, M.Pd. dan Pembimbing II Catur Wahyu Priyanto, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran *Dribbling*, Bola Basket

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya sarana prasarana pembelajaran untuk permainan basket di SMP N 3 Kendal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model permainan Gidang yang layak dijadikan sebagai alternatif pembelajaran *dribbling* pada permainan bola basket bagi siswa Sekolah Menengah Pertama khususnya pada siswa SMP N 3 Kendal.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Pengembangan model permainan ini melalui beberapa tahapan diantaranya: pendahuluan, penentuan dan pengumpulan materi, pembuatan produk awal, evaluasi dan revisi. Setelah melalui tahap pembuatan produk awal, kemudian produk tersebut divalidasi oleh ahli permainan ahli pembelajaran. Setelah itu produk diuji coba kepada siswa melalui tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas VIII siswa SMP Negeri 3 Kendal. Data dikumpulkan melalui angket, dan wawancara.

Kualitas model permainan yang dikembangkan menurut penilaian dari ahli permainan I dengan rerata skor 3,9 termasuk dalam kriteria “Baik” dan menurut ahli permainan II dengan rerata skor 3,8 termasuk dalam kriteria “Baik”. Menurut ahli pembelajaran I dengan rerata skor 4,3 termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan menurut ahli pembelajaran II dengan rerata skor 4,2 termasuk dalam kriteria “Baik”, sedangkan untuk penilaian siswa pada uji skala kecil rerata skor pada keseluruhan penilaian siswa adalah 4,06 termasuk dalam kategori “Baik”. Pada uji coba skala besar rerata skor keseluruhan penilaian siswa pada uji skala besar adalah 4,18 termasuk dalam kategori “Baik”.

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan Gidang layak dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran *dribbling* permainan bola basket pada siswa sekolah menengah pertama. Guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat mengatasi keterbatasan-keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

ABSTRACT

Aris Triwibowo. 2018. "The development model of Gidang Game as a Learning Media of Dribbling in a basketball on the eighth Grade students of SMP Negeri 3 Kendal in the academic Year 2018." Final project, Physical Education Program of Health and Recreation, Faculty of Teacher Training and Education. University of wahid hasyim semarang. Advisor I: Sukiyandari Liska, m. Pd and Advisor II: Catur Wahyu Priyanto, M. Pd.

Key Words: Development, Dribbling Learning, basket ball

This research is based on the lack of learning facilities for the game of basketball in SMP N 3 Kendal. The aim of this study is to develop the model of "gidang" game which is good to use as an alternative learning dribbling in basketball games for Junior High School students, especially the students of SMP N 3 Kendal. The types of research used in this final project is research and development.

The development of this model through several stages, such as: introduction, determination and collection of materials, initial product creation, evaluation and revision. After going through the initial product creation stage, then the product is validated by a master game expert. After that the product is tested to students through small group trial stage and large group trials. The subject of trial product is the eighth grade students of SMP Negeri 3 Kendal. The data were collected by questionnaire and interview.

The quality of the game model developed according to the assessment of the first game expert, the average score of 3.9 included in 'Good' criteria and according to the second game expert, the average score of 3.8 included in 'Good' criteria. According to the first study expert, the average score of 4.3 included in 'Excellent' category and according to the second study expert, the average score of 4.2 included in 'Good' criteria, while for the students' assessment in the small scale test, the average score in the whole students' assessment is 4.06 included in "Good" category. In the large-scale trial the whole score of the students' assessment test was 4.18 included in "Good" category.

The conclusion of this research is gidang Game was good to be one of the alternatives of dribbling learning in basketball game to junior high school students. The teachers should be more creative and innovative in delivering material to the students and can overcome the limitations of facilities and infrastructure in the school.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GIDANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLING* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KENDAL TAHUN 2018”**, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, saran dan motivasi dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

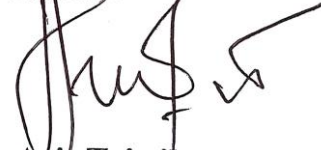
1. Prof. Dr. H. Mahmutarom, SH., M.H. selaku Rektor Universitas Wahid Hasyim Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjadi mahasiswa Universitas Wahid Hasyim Semarang.
2. Dr. Kardiyono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
3. Liska Sukiyandari, M.Pd., selaku Wakil Dekan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan pengarahan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Liska Sukiyandari, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan pengarahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Catur Wahyu Priyanto, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan pengarahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti selama perkuliahan.
7. Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim yang membantu peneliti dalam proses pembuatan surat-surat perizinan.
8. Kedua Orang Tua Tercinta dan Kakak dan Adik yang telah memberi semangat dan motivasi selama proses pembuatan skripsi ini.
9. Kepala SMP N 3 Kendal yang memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi ini.
10. Guru Penjas SMP N 3 Kendal yang memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi ini.
11. Siswa dan siswi SMP N 3 Kendal yang membantu pengambilan data skripsi.
12. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
13. Semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kritik dan saran dari semua pihak senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi lembaga penyedia jasa, pemerintah, dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 23 Juli 2018

Peneliti



Aris Triwibowo

NIM. 138010367

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Deskripsi Teoritik.....	8
2.1.1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani	8
2.1.2. Teori yang Melandasi Penggunaan Media Pembelajaran	10
2.1.3. Permainan Bola Basket.....	12
2.1.3.1. Teknik Dasar Bola Basket	13
2.1.3.2. Cara Bermain Bola Basket	21

2.1.4. Permainan Gobak Sodor	22
2.1.5. Permainan Giring Hadang	23
2.1.5.1. Peraturan Permainan.....	24
2.1.5.2. Sarana dan Prasarana Permainan.....	26
2.1.6. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama.....	27
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan.....	28
2.3. Kerangka Berpikir	31
2.4. Justifikasi Pengembangan	32
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Pengembangan	33
3.2. Prosedur Pengembangan	33
3.3. Uji Coba Produk.....	36
3.3.1. Desain Uji Coba.....	36
3.3.2. Subyek Uji Coba.....	36
3.3.3. Jenis Data.....	36
3.3.4. Instrumen Pengumpulan Data	36
3.3.5. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian.....	39
4.1.1. Data Validasi Ahli	39
4.1.2. Data Uji Coba Skala Kecil.....	42
4.1.3. Data Uji Coba Skala Besar	44
4.2. Pembahasan	47
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1. Simpulan.....	48
5.2. Implikasi	48
5.3. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Perbandingan Penelitian Kajian yang Relevan.....	30
2.2. Justifikasi Pengembangan.....	32
3.1. Klasifikasi Penilaian	37
4.1. Data Validasi Ahli Permainan	39
4.2. Komentar dan Saran Umum Ahli Permainan	40
4.3. Data Validasi Ahli Pembelajaran.....	41
4.4. Komentar dan Saran Umum Ahli Pembelajaran	42
4.5. Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Uji Skala Kecil.....	43
4.6. Rerata Hasil Penilaian Uji Skala Kecil.....	44
4.7. Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Uji Skala Besar	45
4.8. Rerata Hasil Penilaian Uji Skala Besar	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. <i>Chest Pass</i>	14
2.2. <i>Bounce Pass</i>	15
2.3. <i>Overhead Pass</i>	16
2.4. Menerima Umpan (<i>Catching</i>).....	17
2.5. <i>Dribbling</i>	18
2.6. <i>Shooting</i>	19
2.7. Gerakan Berporos	19
2.8. Menjaga Lawan	20
2.9. Lapangan Permainan Giring Hadang.....	26
2.10. Bola Basket.....	27
2.11. Bagan Kerangka Berfikir Penelitian.....	32
3.1. Prosedur Pengembangan.....	35
4.1. Hasil Penilaian Uji Skala Kecil	43
4.2. Rerata Hasil Uji Skala Kecil.....	44
4.3. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Pada Uji Skala Besar	45
4.4. Rerata Hasil Uji Skala Besar	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	52
2. Surat Ijin Penelitian.....	53
3. Surat Keterangan Penelitian.....	54
4. Kuesioner Ahli Pembelajaran	55
5. Kuesioner Ahli Permainan	58
6. Kuesioner Siswa.....	61
7. Kriteria Penilaian	64
8. Hasil Validasi.....	66
9. Penilaian Siswa	78
10. Data Penelitian	84
11. Dokumentasi	86