



**PENGEMBANGAN PERMAINAN LOMKIBLING PADA  
PEMBELAJARAN BOLA BASKET SISWA KELAS  
VIII SMP NEGERI 2 KRAMAT KABUPATEN  
TEGAL TAHUN 2018**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Iwan Kurniawan  
138010299**

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

---

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Permainan Lomkibling Pada Pembelajaran Bola Basket Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal Tahun 2018.**” yang disusun oleh :

Nama : Iwan Kurniawan

NIM : 138010299

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


Semarang, 12 Juli 2018

**Dosen Pembimbing I**



**Lusiana, M.Pd**  
NPP. 10.11.1.0197

**Dosen Pembimbing II**



**Catur Wahyu Priyanto, M.Pd**  
NPP.10.15.1.0327

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul : **“Pengembangan Permainan Lomkibling Pada Pembelajaran Bola Basket Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal Tahun 2018”**, yang disusun oleh :

Nama : Iwan Kurniawan  
Nim : 138010299  
Program studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah dipertahankan dalam ujian Skripsi didepan Dewan Penguji Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim pada tanggal : 19 Juli 2018.

### Dewan Penguji Skripsi.

Ketua



Dr. Kardono, M.Pd  
NIP. 10. 11. 1. 0204

Penguji II

Lusiana, M.Pd  
NIP. 10. 11. 1. 0197

Penguji I

Liska Sukiyandari, M.Pd  
NIP. 10. 11. 1. 0208

Penguji III

Catur Wahyu Priyanto, M.Pd  
NIP. 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 adalah 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 ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dalam disebutkan nama pengarang dan dicantumkan 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 diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Wahid Hasyim.

Semarang, 06 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



Iwan Kurniawan

NIM. 138010299

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

1. Tidak selamanya yang kamu rasakan mesti kamu tuangkan *Because you have something personal* dunia tidak ingin tahu keluhmu, tapi jalan keberhasilanmu

### PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Ya Allah atas segala kemudahan yang Engkau berikan kepada hambamu dalam penyusunan skripsi ini. Karya ini dipersembahkan kepada orang-orang yang bermakna dalam hati penulis :

1. Kedua orangtuaku, Bapak H. Tunggal Mardiyanto S.Pd yang selalu menjadi inspirasiku dalam memaknai segala lika-liku kehidupan dan Ibunda Dra. Hj. Wartini yang selalu memberikan doa tanpa henti, memberikan semangat, motivasi dan dukungan untuk penulis
2. Kakakku tercinta Ika Kurniawati S.Pd yang senantiasa memberikan doa dan motivasi, serta keponakanku Tersayang Arsyla Kurnia Naifa

## ABSTRAK

**Iwan Kurniawan. 2018.** “Pengembangan Permainan Lomkibling Pada Pembelajaran Bola Basket Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal Tahun 2018”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim Semarang. Dosen Pembimbing I Lusiana. M.Pd, Dosen Pembimbing II Catur Wahyu Priyanto M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Permainan lomkibling, Pembelajaran, Bola Basket, Siswa SMP

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk model pembelajaran berupa permainan lomkibling, adalah model pembelajaran pada materi *lay up shoot* pada permainan bola basket. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, untuk menghasilkan model permainan *lay up shoot* dalam suatu permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan gerak *dribbling*, *passing* dan koordinasi *lay up shoot*

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: analisis kebutuhan, menyusun perencanaan, mengembangkan produk awal berupa pembuatan produk awal yang divalidasi oleh ahli pembelajaran dan ahli permainan tahap ini merupakan evaluasi tahap I. Selanjutnya produk di uji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 34 siswa, revisi, uji coba kelompok besar dengan melibatkan 108 siswa dan revisi produk akhir. Subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif, yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 sampai dengan 5.

Hasil validasi oleh ahli pembelajaran I secara keseluruhan aspek adalah “baik”, dengan rerata skor 120. Penilaian ahli pembelajaran II pada produk adalah “baik” dengan rerata skor 118. Penilaian oleh ahli permainan I secara keseluruhan aspek adalah “baik”, dengan rerata skor 120. Hasil Validasi oleh ahli permainan II secara keseluruhan aspek adalah “baik”, dengan rerata skor 113 Pada uji coba kelompok kecil penilaian siswa adalah “baik” dengan rerata skor 120. Pada uji coba kelompok besar penilaian siswa adalah “baik” dengan rerata skor 96,32.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan lomkibling layak digunakan dalam pembelajaran penjasorkes kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal. Diharapkan guru penjas di SMP Negeri 2 Kramat bisa menggunakan produk ini sebagai alternatif pembelajaran khususnya materi permainan bolabasket *Lay up shoot*.

## ABSTRACT

Iwan Kurniawan.2018."Development of lomkibling game towards learning of basketball game for 8th grade students in of junior high school 2 Kramat, Regency of Tegal in the academic year 2018".Research Project.Department of Physical Education of Health and Recreation.Faculty of Teacher Training and Education. Wahid Hasyim University Semarang.The First Advisor is Lusiana. M.Pd, The Second Advisor is Catur Wahyu Priyanto M.Pd.

Key words : Development, lomkibling game, learning, basketball, student of junior high school.

The research is aimed to produce a model of learning which is designed as lomkibling game, it is a model of learning on "lay up shoot" towards basketball. Subject of Physical Education of Sport and Health, to Produce a model of lay up shoot in a fun game to improve skills of dribbling motion, passing and coordinating "lay up shoot"

This research is a development research conducted through the stages as follows : needs analysis, planning arrangement, developing the initial product in the form of initial product preparation which was validated by the expert of learning and game expert, this stage is the evaluation pf phase 1. Furthermore the product was tested to learners through test by deviding small groups involving 34 students, revisions, large group trials involving 108 students and final product revisions. The subject of product trial is 8th grade students of junior high school 2 Kramat. Data analysis techniques used in this development research was using quantitative descriptive statistical analysis technique,which was converted into quantitative data with scale 5 scoring from 1 through 5.

The result of validation by the learning expert I as a whole was "good" aspect,with average scpre 120. The assessment ofthe learning expert II on the product was "good" with average score of 118. The result of validation by game expert I as a whole aspect is "good", with average score of 120. The result of validation by game expert II as a whole aspect is "good", with average score of 113 In the small group trial for students' assessment were "good" with average score of 120. In the large group trials for students' assessment were "good" with average score of 96,32.

As the results of the research, it can be concluded that the lomkibling game was worthy to be used in learning for Sports Physical Education and Health on 8th grade students in students of junior high school 2 Kramat Tegal. It can be expected for teachers in students of junior high school 2 Kramat can use this product as an alternative learning especially in lay up shoot on Basketball game.



## KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam penyelesaian skripsi ini juga atas bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak, dengan rasa rendah hati penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Drs. H. Mahmutarom, SH. MH, Selaku Rektor Universitas Wahid Hasyim Semarang.
2. Dr. Kardiyono M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim Semarang.
3. Ibu Liska Sukiyandari, M.Pd, Selaku Kaprodi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Wahid Hasyim Semarang.
4. Lusiana. M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga terselesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Catur Wahyu Priyanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan sehingga terselesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Sofyan Ardiyanto, M.Pd yang telah bersedia menjadi ahli pembelajaran untuk mengevaluasi pengembangan produk skripsi ini.
7. Suharjo S.Pd yang telah bersedia menjadi ahli pembelajaran untuk mengevaluasi pengembangan produk skripsi ini.



8. Bapak dan Ibu Dosen PJKR FKIP Universitas Wahid Hasyim Semarang yang telah memberikan bekal pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Setia Aji S,Pd. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kramat yang telah memberikan izin dan bantuan untuk mengadakan penelitian.
10. Para Siswa SMP Negeri 2 Kramat yang telah bersedia sebagai responden penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu
12. Teman-teman PJKR UNWAHAS Angkatan 2013 khususnya PJKR A yang selalu saya cintai dan banggakan.
13. Penghuni kost tuwo ra kontrol yang selalu mensupport, menemani dan membantu disaat kesusahan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan sesuai dengan kebaikan yang telah mereka berikan selama ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di masa depan. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca semua

Semarang, 06 Juli 2018

Penulis



Iwan Kurniawan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
1.7 Spesifikasi Produk .....	7

1.8 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan .....	7
1.8.1 Asumsi Pengembangan .....	7
1.8.2 Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Deskripsi Teoritik .....	9
2.1.1 Pengembangan .....	9
2.1.2 Konsep Pengembangan Pembelajaran .....	11
2.1.3 Keuntungan Pengembangan .....	12
2.1.4 Modifikasi .....	13
2.1.5 Karakteristik Permainan Bola Basket .....	15
2.1.6 Pengertian Lompat .....	29
2.1.7 Karakteristik Permainan Lomkibling .....	29
2.2 Penelitian Relevan .....	35
2.3 Kerangka Berfikir .....	39
2.4 Pernyataan Atau Hipotesis Penelitian .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Model Pengembangan .....	42
3.2 Prosedur Pengembangan .....	42
3.3 Uji Coba Produk .....	47
3.3.1 Desain Uji Coba .....	48
3.3.2 Subjek Uji Coba .....	48
3.3.3 Jenis Data .....	49
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data .....	49
3.3.5 Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>

4.1 Hasil Penelitian.....	58
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan .....	58
4.1.2 Produk <b>Awal Permainan Lomkibling</b> .....	59
4.2 Penyajian Data Uji Coba .....	64
4.2.1 Data Validasi Ahli Pembelajaran 1 .....	64
4.2.2 Data Validasi Ahli Pembelajaran II .....	69
4.2.3 Data Validasi Ahli Permainan I Dan Ahli Permainan II.....	74
4.2.4 Revisi Tahap 1 .....	82
4.2.5 Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	83
4.2.6 Validasi Dan Reabilitas Kuesioner Siswa .....	85
4.2.7 Revisi Tahap II.....	88
4.2.8 Data Uji Coba Kelompok Besar .....	88
4.3 Analisis Data.....	90
4.3.1 Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I.....	90
4.3.2 Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Pembelajar II .....	93
4.3.3 Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Permainan I Dan Ahli Permainan II.....	96
4.3.4 Analisis Data dari Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	101
4.3.5 Analisis Data dari Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	105
4.3.6 Produk Akhir Permainan Lomkibling .....	107
4.3.7 Pembahasan Produk Akhir .....	109
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>112</b>
5.1 Simpulan Tentang Produk .....	112
5.2 Keterbatasan hasil Penelitian.....	114
5.3 Implikasi Hasil Penelitian.....	114

5.4 Saran .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>



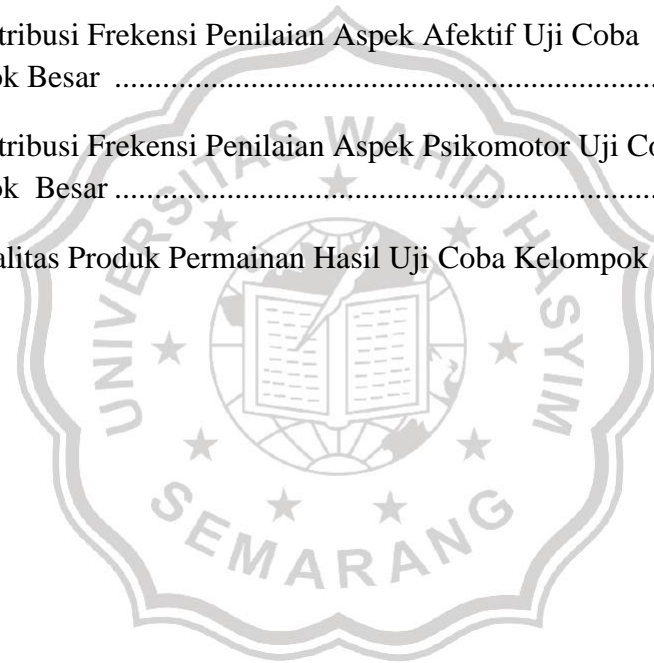
## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan.....	36
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Lomkibling..	51
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Kuesioner Peserta Didik .....	52
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian .....	54
Tabel 4.1 Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Pembelajaran I. ....	65
Tabel 4.2 Skor Aspek Pembelajaran Dari Ahli Pembelajaran I.....	66
Tabel 4.3 Skor Aspek Permainan Dari Ahli Pembelajaran I .....	67
Tabel 4.4 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I.....	68
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Dari Ahli Pembelajaran I Dan Revisi .....	69
Tabel 4.6 Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Pembelajaran II.....	70
Tabel 4.7 Skor Aspek Pembelajaran Dari Ahli Pembelajaran II .....	71
Tabel 4.8 Skor Aspek Permainan Dari Ahli Pembelajaran II .....	72
Tabel 4.9 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II ...	73
Tabel 4.10 Saran Perbaikan Dari Ahli Pembelajaran II Dan Revisi .....	74
Tabel 4.11 Skor Aspek Tampilan Dari Ahli Permainan I.....	75
Tabel 4.12 Skor Aspek Pembelajaran Dari Ahli Permainan I .....	76
Tabel 4.13 Skor Aspek Permainan Dari Ahli Permainan I.....	77
Tabel 4.14 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Permainan I .....	78
Tabel 4.15 Saran Perbaikan Dari Ahli Permainan I Dan Revisi .....	79
Tabel 4.16 Kualitas Permainan Pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	80
Tabel 4.17 Saran Perbaikan Kelompok Kecil .....	81
Tabel 4.18 Hasil Analisis Validitas Aspek Afektif .....	81

Tabel 4.19 Hasil Analisis Validitas Aspek Kognitif.....	82
Tabel 4.20 Hasil Analisis Validitas Aspek Psikomotor .....	82
Tabel 4.21 Hasil Analisis Reliabilitas Angket Aspek Afektif, Aspek Kognitif dan Aspek Psikomotor .....	83
Tabel 4.22 Kualitas Permainan Pada Uji Coba Kelompok Besar .....	85
Tabel 4.23 Saran Perbaikan Kelompok Besar.....	86
Tabel 4.24 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Ahli Pembelajaran I .....	87
Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Ahli Pembelajaran I .....	87
Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Permainan Ahli Pembelajaran I .....	88
Tabel 4.27 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I ..	88
Tabel 4.28 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Ahli Pembelajaran II.....	89
Tabel 4.29 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Ahli Pembelajaran II.....	90
Tabel 4.30 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Permainan Ahli Pembelajaran II.....	91
Tabel 4.31 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II .	91
Tabel 4.32 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan Ahli Permainan I.....	92
Tabel 4.33 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Ahli Permainan I.....	93
Tabel 4.34 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Permainan Ahli Permainan I .....	94
Tabel 4.35 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Permainan I .....	94
Tabel 4.36 Penilaian Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil .....	95
Tabel 4.37 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil.....	96



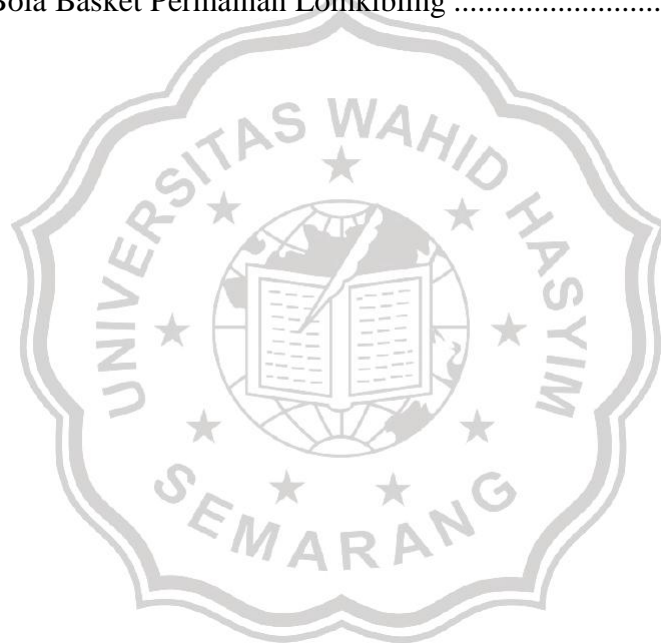
Tabel 4.38 Penilaian Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Kecil.....	97
Tabel 4.39 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Kecil.....	98
Tabel 4.40 Penilaian Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Kecil.....	99
Tabel 4.41 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Kecil.....	100
Tabel 4.42 Kualitas Produk Permainan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	100
Tabel 4.41 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Besar .....	100
Tabel 4.42 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Afektif Uji Coba Kelompok Besar .....	101
Tabel 4.43 Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Psikomotor Uji Coba Kelompok Besar .....	102
Tabel 4.44 Kualitas Produk Permainan Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	103



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Lapangan Bola Basket.....	17
Gambar 2.2 Garis Tembakan Hukuman.....	18
Gambar 2.3 Papan Pantul.....	19
Gambar 2.4 Simpay Dan Penyangga Basket.....	19
Gambar 2.5 Bola Basket .....	20
Gambar 2.6 Tembakan Dua Tangan .....	20
Gambar 2.7 Tembakan satu Tangan.....	21
Gambar 2.8 <i>Lay Up shoot</i> .....	22
Gambar 2.9 Cara Memegang Bola.....	24
Gambar 2.10 <i>Passing Bounce Pass</i> .....	25
Gambar 2.11 <i>Passing Chest Pass</i> .....	26
Gambar 2.12 <i>Passing Overhead Pass</i> .....	27
Gambar 2.13 <i>Passing Baseball Pass</i> .....	28
Gambar 2.14 <i>Passing Behind The Back Pass</i> .....	28
Gambar 2.15 Lapangan Lomkibling .....	30
Gambar 2.16 Lapangan Bola Basket.....	30
Gambar 2.17 Bola Basket .....	31
Gambar 2.18 <i>Simpay</i> Dan Penyangga Basket.....	31
Gambar 2.19 Ring Dalam Permainan Lomkibling .....	32
Gambar 2.20 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	43

Gambar 4.7 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I	72
Gambar 4.8 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II .....	77
Gambar 4.9 Kualitas Produk Permainan Hasil Validasi Ahli Permainan I .....	82
Gambar 4.11 Kualitas Permainan Pada Uji Coba Kelompok Kecil .....	89
Gambar 4.12 Kualitas Permainan Pada Uji Coba Kelompok Besar .....	90
Gambar 4.13 Lapangan Permainan Lomkibling .....	111
Gambar 4.14 Ring Basket Permainan Lomkibling .....	112
Gambar 4.15 Bola Basket Permainan Lomkibling .....	112



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	119
2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	120
3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	121
4. Lembar Angket untuk Ahli.....	122
5. Lembar Angket untuk Siswa .....	128
6. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran I.....	131
7. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran II.....	134
8. Hasil Validasi Ahli Permainan I.....	137
9. Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	140
10. Data Uji Coba Kelompok Besar.....	141
11. Perhitungan Kriteria penilaian 30 Soal .....	143
12. Perhitungan Kriteria penilaian 25 Soal .....	144
13. Perhitungan Kriteria penilaian 10 Soal .....	145
14. Perhitungan Kriteria penilaian 8 Soal .....	146
15. Perhitungan Kriteria penilaian 7 Soal .....	147
16. Dokumentasi .....	148

