

PROTEKSI ISI LAPORAN AKHIR PENELITIAN

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi laporan ini dalam bentuk apapun kecuali oleh peneliti dan pengelola administrasi penelitian

LAPORAN AKHIR PENELITIAN TAHUN TUNGGAL

ID Proposal: e0e6da6c-d20a-4f25-9f06-1867206a8c5a
Laporan Akhir Penelitian: tahun ke-1 dari 1 tahun

1. IDENTITAS PENELITIAN

A. JUDUL PENELITIAN

Pengembangan Video Instruksional Model Latihan Dribble Langsung Jump Shoot Olahraga Bola Basket Pada Pelajar

B. BIDANG, TEMA, TOPIK, DAN RUMPUN BIDANG ILMU

Bidang Fokus RIRN / Bidang Unggulan Perguruan Tinggi	Tema	Topik (jika ada)	Rumpun Bidang Ilmu
Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan Penelitian Lapangan Dalam Negeri (Kecil)	Pendidikan	Keolahragaan dan pendidikan khusus	Humaniora

C. KATEGORI, SKEMA, SBK, TARGET TKT DAN LAMA PENELITIAN

Kategori (Kompetitif Nasional/ Desentralisasi/ Penugasan)	Skema Penelitian	Strata (Dasar/ Terapan/ Pengembangan)	SBK (Dasar, Terapan, Pengembangan)	Target Akhir TKT	Lama Penelitian (Tahun)
Penelitian Kompetitif Nasional	Penelitian Tesis Magister	SBK Riset Dasar	SBK Riset Dasar	3	1

2. IDENTITAS PENGUSUL

Nama, Peran	Perguruan Tinggi/ Institusi	Program Studi/ Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta	H-Index
SABARUDDIN YUNIS BANGUN Ketua Pengusul	Universitas Negeri Medan	Ilmu Keolahragaan		6034361	0
Rian Handika Mahasiswa Bimbingan 1	SD N Padang Sidempuan	-	Pembantu Peneliti	0	0
Dr. Drs TARSYAD NUGRAHA M.Kes Dosen Pembimbing Anggota 1	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Olahraga	Anggota Peneliti	6026178	0

3. MITRA KERJASAMA PENELITIAN (JIKA ADA)

Pelaksanaan penelitian dapat melibatkan mitra kerjasama, yaitu mitra kerjasama dalam melaksanakan penelitian, mitra sebagai calon pengguna hasil penelitian, atau mitra investor

Mitra	Nama Mitra
-------	------------

4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran Wajib

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian (<i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i>)	Keterangan (<i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i>)
1	Artikel pada Conference/Seminar Internasional di Pengindeks Bereputasi	Terbit dalam Prosiding	AISTEEL 2020

Luaran Tambahan

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian (<i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i>)	Keterangan (<i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i>)
1	Alat peraga	Telah bersertifikat	1. Sertifikat Hak Cipta
1	Artikel di jurnal internasional	Accepted	Physical Education, Health and Raection

5. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya penelitian mengacu pada PMK yang berlaku dengan besaran minimum dan maksimum sebagaimana diatur pada buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Edisi 12.

Total RAB 1 Tahun Rp. 39,225,000

Tahun 1 Total Rp. 39,225,000

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Analisis Data	HR Pengolah Data	P (penelitian)	1	1,000,000	1,000,000
Analisis Data	Honorarium narasumber	OJ	5	500,000	2,500,000
Analisis Data	Transport Lokal	OK (kali)	41	150,000	6,150,000
Analisis Data	Biaya konsumsi rapat	OH	238	12,000	2,856,000
Bahan	ATK	Paket	1	2,239,000	2,239,000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Unit	1	2,230,000	2,230,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar internasional	Paket	1	3,500,000	3,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	Paket	1	750,000	750,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya konsumsi rapat	OH	25	42,000	1,050,000
Pengumpulan Data	HR Petugas Survei	OH/OR	1	750,000	750,000
Pengumpulan Data	HR Pembantu Peneliti	OJ	6	300,000	1,800,000
Pengumpulan Data	HR Pembantu Lapangan	OH	7	300,000	2,100,000

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Pengumpulan Data	Transport	OK (kali)	150	50,000	7,500,000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	OH	160	30,000	4,800,000

6. HASIL PENELITIAN

A. RINGKASAN: Tuliskan secara ringkas latar belakang penelitian, tujuan dan tahapan metode penelitian, luaran yang ditargetkan, serta uraian TKT penelitian.

Bola basket merupakan olahraga yang sudah sangat populer di dunia. Pertandingan-pertandingan antar daerah, provinsi bahkan negara rutin diselenggarakan untuk mencari bibit-bibit atlet yang unggul atau sekedar menguji seberapa besar kemampuan dalam olahraga bola basket. Latihan merupakan faktor yang sangat penting dalam pencapaian prestasi maksimal, karena prestasi akan tercipta dari hasil latihan dan kerja keras, namun diperlukan pula pengembangan melalui latihan yang teratur dan sistematis agar berkembang secara optimal. Media sangat penting dalam membantu sebuah kelancaran dan kesuksesan proses latihan. Penelitian ini mengembangkan media video instruksional model latihan dribble langsung jump shoot yang dibutuhkan untuk proses latihan yang lebih baik dan dapat membentuk bibit-bibit atlet yang unggul. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video instruksional model latihan dribble langsung jumpshoot pada olahraga bola basket. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menghasilkan produk media video instruksional model latihan dribble langsung jump shoot yang dapat mengembangkan proses latihan menjadi lebih efisien dan efektif. Produk ini dapat diterapkan pada pelajar ataupun atlet basket di seluruh Indonesia. Dampak dari hasil penelitian ini akan mengatasi keterbatasan media latihan serta menambah variasi media yang dapat digunakan dalam proses latihan sehingga latihan yang dilakukan tidak bersifat monoton. Untuk mewujudkan hasil penelitian sesuai yang diharapkan maka peneliti membuat prosedur tahapan penelitian sebagai berikut; (1) Potensi masalah, (2) Pengumpulan Informasi (3) Desain Produk model latihan dribble langsung jump shoot, (4) Validasi desain produk oleh ahli (5) Revisi Produk/Perbaikan tahap I, (6) Uji coba pemakaian produk kelompok kecil, (7) Revisi Produk/Perbaikan tahap II, (8) Uji coba pemakaian produk kelompok besar (tahap II). (9) Revisi Produk/produk tahap akhir, (10) Publikasi proceeding seminar Internasional /Publikasi pada Jurnal Nasional Terakreditasi dan HKI

B. KATA KUNCI: Tuliskan maksimal 5 kata kunci.

Dribble, Jump Shoot, Bola Basket

Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan seringkas mungkin. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

C. HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan ringkas mungkin. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

C. HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang didasarkan pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk (Riza, 2015:23). Menurut Winarno (2013:77) dalam pendidikan jasmani, rancangan penelitian pengembangan dapat digunakan sebagai upaya pencegahan masalah pendidikan dan pembelajaran. Selain itu Harun (2017:170) juga menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan sebuah produk yang belum ada ataupun memperbaiki produk yang sudah ada untuk memecahkan masalah yang ada atau untuk menerapkan temuan dan teori untuk memecahkan masalah yang ada sesuai dengan kebutuhan. Jadi kegiatan penelitian dan pengembangan ini dilakukan agar dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang ada pada latihan basket oleh para atlet.

Latihan adalah suatu proses yang sistematis dalam kegiatan berlatih atau bekerja yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang diharapkan (Darmawan, 2014:356). Sejalan dengan itu Supriadi (2014:1) menyatakan bahwa latihan untuk menguasai suatu keterampilan membutuhkan suatu program dengan waktu yang panjang serta terencana. Kegiatan latihan harus menggunakan prinsip belajar yaitu dalam belajar memiliki tujuan untuk menguasai suatu pengetahuan atau keterampilan dilakukan melalui beberapa tahapan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan olahraga tidak pernah lepas dari latihan atau pembelajaran yang dilakukan antara pelatih dengan atlet dan harus terstruktur agar selama proses latihan dapat menciptakan hasil yang maksimal sesuai yang diharapkan.

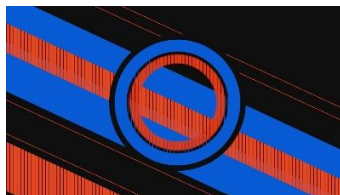
Media adalah alat untuk menyusun kembali informasi visual atau verbal yang disampaikan. Dapat juga dikatakan bahwa media digunakan pelatih dan atlet agar saling mengadakan komunikasi yaitu proses penyampaian pesan yang berupa perintah, tugas atau materi latihan melalui pemanfaatan media tertentu ke penerima pesan. Media video adalah salah satu jenis media audio visual yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak (Nasution, 2017:23-24).

Hasil akhir dari penelitian ini adalah suatu produk berupa video instruksional model latihan *dribble* langsung *jumpshoot*. Video ini berdurasi 25 menit 6 detik dengan kapasitas 1 GB merupakan produk dalam penelitian ini. Video instruksional model latihan *dribble* langsung *jumpshoot* ini dapat digunakan melalui media elektronik, seperti komputer, laptop, dan televisi yang sudah dilengkapi dengan DVD player.

Produk pengembangan video instruksional model latihan *dribble* langsung *jump shoot* pada olahraga bola basket ini memiliki kelebihan-kelebihan sebagai salah satu alternative pada saat latihan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan penguasaan teknik *dribble* langsung *jump shoot* yang baik dan benar. Produk pengembangan ini dikemas dalam bentuk DVD yang berisikan bermacam-macam model latihan *dribble* langsung *jump shoot*. Produk pengembangan video instruksional ini mempunyai kelebihan antara lain: (1) atlet/ siswa dapat mempraktikkan berbagai model latihan yang ada dalam video secara mandiri ataupun kelompok. (2) pada video terdapat penjelasan tentang gerakan latihan yang dilakukan sehingga mempermudah dalam mempelajarinya. (3) pelatih lebih praktis dalam memberikan contoh-contoh model latihan.

Produk Awal

Tidak ada bagian pembuka



Bagian pembuka tidak ada logo

Revisi 1

Revisi 2



Bagian pembuka ada logo Unimed dan Perbasi



Kurang Pencahayaan



Pencahayaan terlalu terang



Pencahayaan baik



Cara penyampaian pembukaan kurang baik dan kurang menarik



Cara penyampaian pembukaan masih agak kaku dan latar juga kurang baik



Cara penyampaian pembukaan lebih baik dengan latar yang bagus



Akhir gerakan terpotong



Akhir gerakan tidak terpotong



Akhir gerakan terlihat menyeluruh dan baik



Gerakan *dribble* 2 bola pada step 18 salah



Gerakan *dribble* 2 bola pada step 18 sudah tepat



Gerakan *dribble* 2 bola pada step 18 sudah tepat dengan latar yang bagus



Gerakan *jump shoot*nya tertutupi pemain lain



Gerakan *jump shoot*nya terlihat jelas



Pengambilan gerakan *jumpshoot*nya lebih jelas



Pakaian pemain bukan kostum basket sehingga mengurangi daya tarik di lapangan



Pemain memakai kostum yang tepat untuk olahraga bola basket



Pemain memakai kostum yang tepat dan latar serta lapangannya lebih mendukung



Pengambilan gambar pemain yang melakukan gerakan terpotong



Pengambilan gambar pemain yang melakukan gerakan terlihat seluruhnya namun tidak fokus karena latarnya



Pengambilan gambar pemain yang melakukan gerakan terlihat seluruhnya



Bagian penutup kurang menarik



Bagian penutup sudah menarik



Bagian penutup lebih menarik dan memotivasi

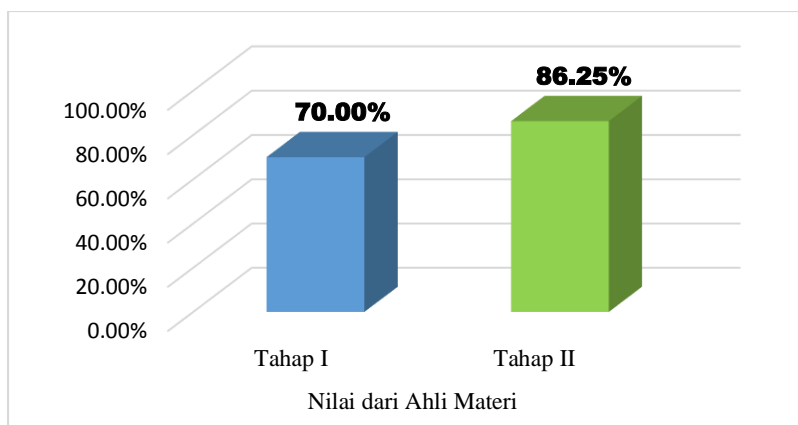


Pernyataan liga nasional bahwa model latihan sudah bagus

Berdasarkan analisis data terhadap penilaian kualitas produk “video instruksional model latihan *dribble* langsung jumpshoot” ini termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Penilaian tersebut dimulai dari tahap awal yaitu validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan pelatih.

Aspek materi yang dinilai oleh ahli materi bola basket menggunakan indikator sebagai berikut: (1) Materi latihan yang dipilih sudah sesuai untuk atlet; (2) Materi *dribble* langsung *jump shoot* bola basket dapat disampaikan melalui video; (3) Video *dribble* langsung *jump shoot* bola basket yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas; (4) Penulisan nama-nama latihan *dribble* langsung *jump shoot* bola basket sudah benar; (5) Penjelasan pelaksanaan *dribble* langsung *jump shoot* bola basket dalam video sudah jelas; (6) Gambar dalam video sudah dapat menyampaikan materi; (7) Gambar dalam video sudah terlihat jelas; (8) Suara dalam video sudah terdengar jelas; (9) Pengambilan sudut pandang video sudah mewakili gerakan *dribble* langsung jumpshoot; (10) Jarak dekatnya gambar terlihat jelas; (11) Terang redupnya pencahayaan dalam video sudah jelas; (12) Sudut pandang video bisa melihat bagian penting dari gerakan; (13) Pemahaman materi dengan media video tutorial ini dirasa mudah untuk atlet; (14) Latihan *dribble* langsung *jump shoot* bola basket dalam video mudah didemonstrasikan oleh para atlet; (15) Materi video instruksional *dribble* langsung *jump shoot* bola basket sudah mampu merangsang atlet untuk belajar secara aktif dan mandiri; (16) Video instruksional *dribble* langsung *jump shoot* bola basket sudah sesuai dengan karakteristik atlet.

Penilaian aspek materi dari ahli materi pada tahap I diperoleh rerata yaitu 70,00%, maka rerata nilai yang diperoleh termasuk dalam kriteria “Layak”. Pada tahap II diperoleh persentase rerata nilai 86,25% maka termasuk dalam kriteria “sangat layak”



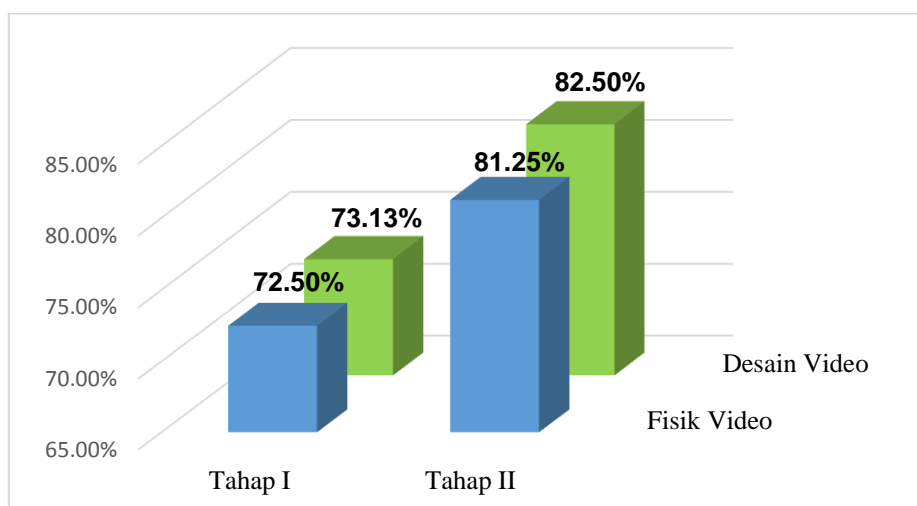
Gambar.1 Diagram Persentase Rata-rata Nilai Video Instruksional Model Latihan *Dribble Langsung Jumpshoot* pada aspek materi dari Ahli Materi

Pada Gambar diatas ditunjukkan perbedaan persentase rerata nilai video instruksional model latihan *dribble langsung jumpshoot* dari aspek materi dimana perbedaan persentase pada tahap I dan tahap II bisa dibidang cukup besar yaitu sebesar 16,25%. Persentase nilai pada tahap I lebih rendah dibandingkan pada tahap II artinya terdapat perubahan yang baik pada video instruksional setelah direvisi

Aspek materi dinilai untuk mengetahui apakah materi *dribble langsung jump shoot* yang akan digunakan untuk latihan dapat tersampaikan dengan baik dan jelas. Menurut Faruq (2009:61) untuk memasukkan bola ke ring basket dengan cara melompat (*jump shoot*) adalah berlari sambil mendribel bola dengan kecepatan yang cenderung maksimal karena harus menerobos pertahanan lawan dan perlu gerakan cepat agar tidak dengan mudah diambil oleh lawan. Ketika posisi dirasakan tepat maka bola dipegang oleh salah satu tangan dibawa ke atas mendekati ring basket. Sementara kaki terkuat menjadi penumpu badan untuk melayang ke atas di udara, begitu tangan sudah mendekati ring basket sehingga bisa masuk. *Dribble langsung jump shoot* adalah melakukan tembakan *jump shoot* dimana sebelum melakukan tembakan terlebih dahulu melakukan *dribble* sambil berlari ke arah daerah tembakan bebas untuk melakukan tembakan *jump shoot*.

Penilaian aspek media terdiri dari dua penilaian yaitu pertama fisik video dengan indikator: (1) kapasitas video; (2) durasi video; (3) bentuk tempat dan cover DVD, dan (4) kapasitas DVD. Kedua desain video dengan indikator: (1) Gambar pada video; (2) Warna Tulisan; (3) Ukuran dan jenis tulisan (*font*); (4) Tata letak tulisan dan gambar; (5) Tata suara; (6) Gambar pada cover DVD; (7) Warna tulisan pada cover DVD; dan (8) Ukuran dan jenis tulisan cover DVD (*font*).

Dari ahli media diperoleh rerata nilai pada tahap I sebesar 81,25% maka termasuk kriteria "layak", dan pada tahap II diperoleh rerata sebesar 82,50% maka termasuk kriteria "sangat layak". Pada aspek media yang dinilai adalah fisik dan desain video.



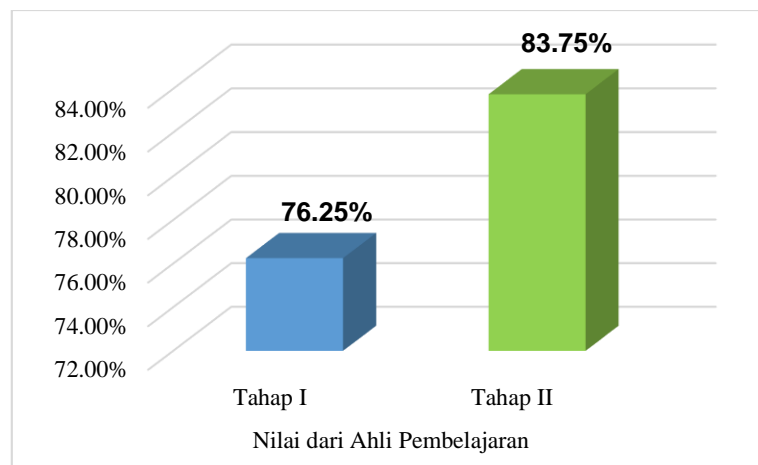
Gambar.2 Diagram Persentase Rata-rata Nilai Video Instruksional Model Latihan *Dribble Langsung Jumpshoot* pada aspek media dari Ahli Media

Gambar diatas menunjukkan perbedaan persentase rerata nilai video instruksional model latihan *dribble langsung jumpshoot* dari aspek media dari aspek fisik dan desain video. Pada aspek fisik video perbedaan persentase tahap I dengan tahap II

sebesar 8,75% dimana tahap I lebih rendah daripada tahap II. Begitu juga dengan aspek desain video yang menunjukkan perbedaan persentase tahap I dengan tahap II sebesar 9,37% dimana tahap I lebih rendah daripada tahap II.

Penilaian aspek pembelajaran oleh ahli pembelajaran dinilai menggunakan indikator: (1) Materi latihan *dribble* langsung *jump shoot* bola basket pada video instruksional telah sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) Video instruksional mencakup komponen keterampilan materi bola basket khususnya *dribble* langsung *jump shoot*; (3) Materi yang disajikan meliputi materi untuk mengajarkan keterampilan *dribble* langsung *jump shoot*; (4) Video instruksional disusun dengan gradasi (corak atau warna yang tepat; (5) Strategi yang digunakan dalam video instruksional berpusat pada atlet; (6) Metode yang digunakan dalam video instruksional sesuai dengan materi; (7) Metode yang digunakan dalam media memungkinkan atlet mencapai kompetensi; dan (8) Kemudahan mengikuti latihan dalam video instruksional.

Penilaian dari ahli pembelajaran pada tahap I diperoleh rerata 76,25% termasuk kriteria “layak”, pada tahap II diperoleh rerata nilai 83,75% termasuk kriteria “sangat layak”. Aspek pembelajaran dinilai untuk mengetahui apakah materi *dribble* langsung *jump shoot* dalam media video dapat digunakan dalam proses latihan atau pembelajaran. Pada tahap ini tidak ada lagi saran dari para ahli, dan kriteria sangat layak menunjukkan bahwa produk sudah bisa diujicobakan.

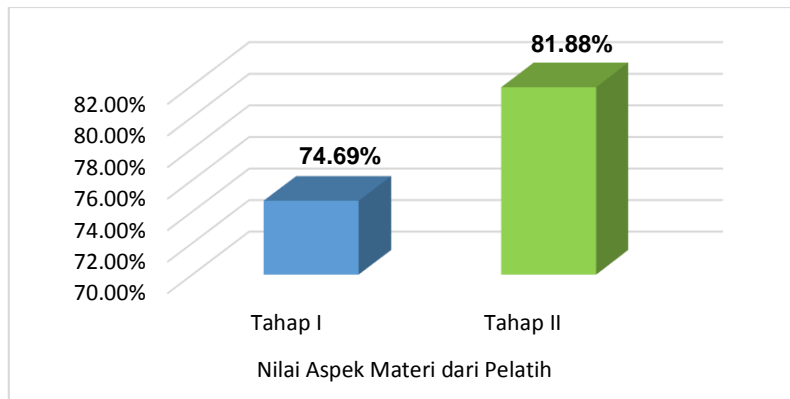


Gambar.3 Diagram Persentase Rata-rata Nilai Video Instruksional Model Latihan *Dribble* Langsung Jumpshoot pada aspek pembelajaran dari Ahli Pembelajaran

Pada Gambar diatas ditunjukkan perbedaan persentase rerata nilai video instruksional model latihan *dribble* langsung jumpshoot dari aspek materi dimana perbedaan persentase pada tahap I dan tahap II sebesar 7,5%. Persentase nilai pada tahap I lebih rendah dibandingkan pada tahap II artinya terdapat perubahan yang baik pada video instruksional setelah direvisi.

Pelatih dalam penelitian ini menilai aspek materi dan aspek media. Aspek materi yang dinilai menggunakan indikator sebagai berikut: (1) Materi latihan yang dipilih sudah sesuai untuk atlet; (2) Materi *dribble* langsung *jump shoot* bola basket dapat disampaikan melalui video; (3) Video *dribble* langsung *jump shoot* bola basket yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran dan latihan yang jelas; (4) Penulisan nama-nama latihan *dribble* langsung *jump shoot* bola basket sudah benar; (5) Penjelasan pelaksanaan *dribble* langsung *jump shoot* bola basket dalam video sudah jelas; (6) Gambar dalam video sudah dapat menyampaikan materi; (7) Gambar dalam video sudah terlihat jelas; (8) Suara dalam video sudah terdengar jelas; (9) Pengambilan sudut pandang video sudah mewakili gerakan *dribble* langsung jumpshoot; (10) Jarak dekatnya gambar terlihat jelas; (11) Terang redupnya pencahayaan dalam video sudah jelas; (12) Sudut pandang video bisa melihat bagian penting dari gerakan; (13) Pemahaman materi dengan media video tutorial ini dirasa mudah untuk atlet; (14) Latihan *dribble* langsung *jump shoot* bola basket dalam video mudah didemonstrasikan oleh para atlet; (15) Materi video instruksional *dribble* langsung *jump shoot* bola basket sudah mampu merangsang atlet untuk belajar secara aktif dan mandiri; (16) Video instruksional *dribble* langsung *jump shoot* bola basket sudah sesuai dengan karakteristik atlet. Aspek media yang dinilai terdiri dari dua penilaian yaitu pertama fisik video dengan indikator: (1) kapasitas video; (2) durasi video; (3) bentuk tempat dan cover DVD, dan (4) kapasitas DVD. Kedua desain video dengan indikator: (1) Gambar pada video; (2) Warna Tulisan; (3) Ukuran dan jenis tulisan (*font*); (4) Tata letak tulisan dan gambar; (5) Tata suara; (6) Gambar pada cover DVD; (7) Warna tulisan pada cover DVD; dan (8) Ukuran dan jenis tulisan cover DVD (*font*).

Penilaian dari pelatih pada tahap I diperoleh rerata 74,69% termasuk kriteria “layak”, dan pada tahap II diperoleh rerata 81,88% termasuk kriteria “sangat layak”. Aspek materi dinilai untuk mengetahui apakah materi *dribble* langsung *jump shoot* yang akan digunakan untuk latihan dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

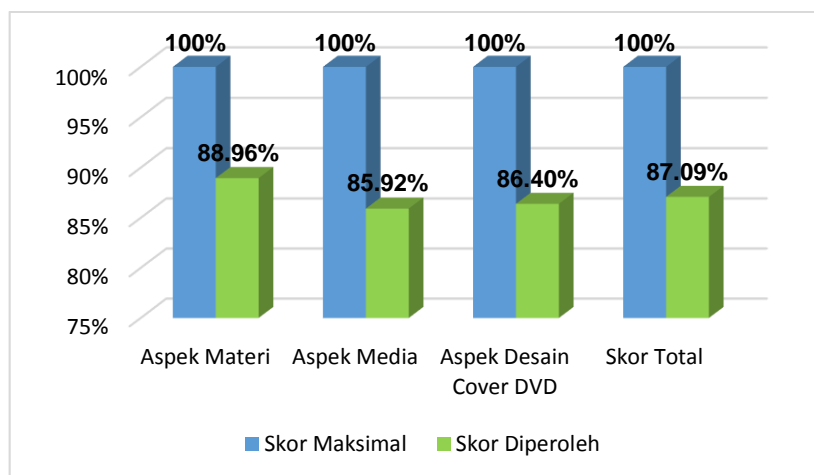


Gambar.4 Diagram Persentase Rata-rata Nilai Video Instruksional Model Latihan *Dribble* Langsung Jumpshoot pada aspek materi dari Pelatih

Dari diatas dapat dilihat bahwa persentase rerata nilai untuk video instruksional model latihan *dribble* langsung jumpshoot dari aspek materi oleh pelatih pada tahap I yaitu 74,69%, maka rerata nilai yang diperoleh termasuk dalam kriteria "layak". Pada tahap II diperoleh persentase rerata nilai 81,88% maka termasuk dalam kriteria "sangat layak".

Berdasarkan hasil penilaian dari seluruh ahli dan juga pelatih, maka secara keseluruhan pada tahap awal yaitu uji kelayakan produk termasuk dalam kriteria "sangat layak" untuk diujicobakan.

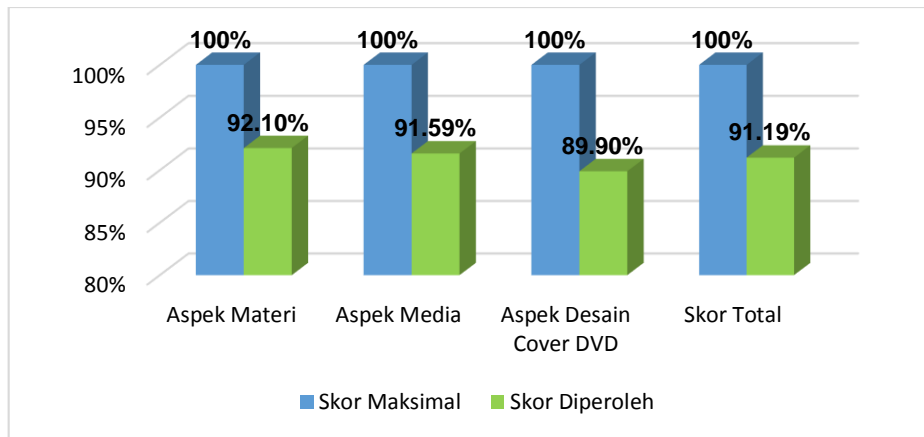
Setelah para ahli menyatakan sangat layak untuk diujicobakan, maka dilakukan ujicoba kelompok kecil. Menurut penilaian para atlet pada uji coba kelompok kecil video instruksional tersebut termasuk "sangat layak" dengan rerata skor penilaian sebesar 87,09%.



Gambar.5 Diagram persentase kualitas produk dari uji coba kelompok kecil

Dari Gambar diatas dapat dilihat kualitas video instruksional model latihan *dribble* langsung jumpshoot yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil secara keseluruhan termasuk kategori sangat layak ditunjukkan dengan persentase sebesar 87,09%. Hasil yang diperoleh untuk aspek materi menunjukkan persentase sebesar 88,96% artinya termasuk kategori "sangat layak", untuk aspek desain video sebesar 85,92% artinya termasuk kategori "sangat layak", dan untuk aspek desain cover DVD sebesar 85,92% termasuk kategori "sangat layak".

Setelah itu dilakukan juga uji coba lapangan dengan jumlah responden lebih banyak. Menurut penilaian para atlet pada uji coba lapangan video instruksional termasuk dalam kriteria "sangat layak" dengan rerata skor penilaian sebesar 91,19%. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan lapangan maka media latihan video instruksional dikategorikan "sangat layak" sehingga dapat diproduksi.



Gambar.6 Diagram persentase kualitas produk dari uji coba lapangan

Dari Gambar diatas dapat dilihat kualitas video instruksional model latihan *dribble* langsung *jump shoot* yang diperoleh dari uji coba lapangan secara keseluruhan termasuk kategori sangat layak ditunjukkan dengan persentase sebesar 91,19%. Hasil yang diperoleh untuk aspek materi menunjukkan persentase sebesar 92,10% artinya termasuk kategori “sangat layak”, untuk aspek desain video sebesar 91,59% artinya termasuk kategori “sangat layak”, dan untuk aspek desain cover DVD sebesar 89,90% termasuk kategori “sangat layak”.

Produk yang telah dinyatakan sangat layak untuk diproduksi kemudian diujicobakan pada 10 atlet untuk melihat pengaruh media latihan video instruksional terhadap kemampuan *jump shoot* para atlet. Dari uji coba yang dilakukan maka diperoleh peningkatan nilai atlet yang melakukan latihan menggunakan video instruksional sebesar 0,73 termasuk kategori “tinggi” artinya video instruksional tersebut memiliki pengaruh tinggi terhadap kemampuan *jump shoot* atlet.

D. STATUS LUARAN: Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan pada tahun pelaksanaan penelitian. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta unggah bukti dokumen ketercapaian luaran wajib dan luaran tambahan melalui Simlitabmas mengikuti format sebagaimana terlihat pada bagian isian luaran

Setatus luaran wajib dalam penelitian yang dilaksanakan berupa *proceeding* seminar internasional yang dipublikasi pada **Advances In Sport Engineering Confrence (ASEC)** yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Jakarta melalui *Video Conference* pada tanggal 19 – 20 November 2020 yang dibuktikan dengan **Letter of Acceptance (LoA)**.
Luaran tambahan dalam penelitian ini adalah publikasi HKI dengan nomor pencatatan 000209167.

E. PERAN MITRA: Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* (jika ada). Bukti pendukung realisasi kerjasama dan realisasi kontribusi mitra dilaporkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bukti dokumen realisasi kerjasama dengan Mitra unggah melalui Simlitabmas mengikuti format sebagaimana terlihat pada bagian isian mitra

.....

.....

.....

.....

F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Keterbatasan penelitian ini adalah sulitnya mengumpulkan para atlet. Waktu pelaksanaan pengambilan video sulit ditentukan karena perbedaan jadwal dengan para atlet. Model latihan yang disajikan tidak cocok untuk atlet pemula. Keterbatasan mengumpulkan jadwal atlet. Keterbatasan lapangan bola basket yang tidak sesuai dengan standart. Keterbatasan waktu editor dalam menyelesaikan produk tidak sesuai jadwal seharusnya

G. RENCANA TINDAK LANJUT PENELITIAN: Tuliskan dan uraikan rencana tindak lanjut penelitian selanjutnya dengan melihat hasil penelitian yang telah diperoleh. Jika ada target yang belum diselesaikan pada akhir tahun pelaksanaan penelitian, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai tersebut.

Rencana tindak lanjut dalam penelitian ini akan dilakukan uji coba lebih luas sehingga hasil penelitian tersebut dapat berguna bagi khalayak ramai

H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan akhir yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

1. Altavilla G, Raiola G, (2015). Some Teaching Method Elements of the Basketball Dribble. *Journal of Sports Science*. 8 (1), 43-46.
2. Aziz, A. (2016). Faktor Fisik dan Teknik Pada Kemampuan Dribble Atlet Ekstrakurikuler Bola Basket Putra Tingkat SMA. *Pend. Kepelatihan Olahraga-S1*. 5 (6), 2-7.
3. Cecep K. dan Bambang S, (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
4. Faruq, M. Muhyi. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Basket*. Surabaya: Grasindo.
5. Hujair AH Sanaky, (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
6. Khairul Iqbal, Abdurrahman, Ikwandi, (2015). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai dan Keseimbangan terhadap Keterampilan Jump Shoot dalam Permainan Bola Basket pada Atlet Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*. 1 (2), 114-120.
7. Ismaniati Ch, (2001). *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Yogyakarta: FIP-UNY.
8. Rizki Yuliandra dan Eko Bagus Fahrizqi, (2018). Pengembangan Model Latihan *Jump Shoot* Bola Basket. *Journal of S.P.O.R.T*. 2 (1), 64-68.
9. Ryan Dhika Hermawan, (2014). Analisis Tingkat Keberhasilan Jump Shoot 2 Point Pada Pemain Putera Tim Bola Basket Ikor Unesa. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. 2 (1), 94-100.
10. Erick Prayogo Walton, Lismadiana, (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Bagi Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. 3 (1), 29-38.
11. Taufiq Hidyah, (2011). Latihan Multilateral Alternatif Untuk Meningkatkan Kondisi Fisik Pemain Bola Basket. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. 1 (2), 104-111.
12. Mirdayani Pauweni, (2012). Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kota Gorontalo. *Journal of Physical Education and Sports*. 1 (1), 60-67.
13. Dicky Afrian Rizaldi, (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Dribble Dengan Penerapan Model Latihan Kelincahan. *KINESTETIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*. 1 (2), 125-129.
14. Priyanto, (2014). Latihan Shooting Free Throw Menggunakan Modifikasi Bola. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. 4 (1), 23-26.
15. Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
16. Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
17. Raden Juan Suryadi Yusuf, Ricky Wibowo, (2017). Model Latihan Dribble Bolabasket Untuk Pemula. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 9 (2), 30-35.
18. Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11 (1), 12-26.

19. Tudor Bompas, (2009). *Periodization Theory and Methodology of Training*. New York University, Champaign: Human Kinetics.
20. Utama Yoga. (2017). Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bola Tangan Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 6 (8), 1-7.
21. Walton, E. P., & Lismadiana L, (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Bagi Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. 3 (1), 29-38.
22. Yahya Y, (2012). Kontribusi Kecepatan dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Dribble Bola Basket Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga Universitas Riau. *Jurnal Universitas Islam Riau Perspektif Pendidikan dan Keguruan*. 3 (6), 160-168

Dokumen pendukung luaran Wajib #1

Luaran dijanjikan: Artikel pada Conference/Seminar Internasional di Pengindeks Bereputasi

Target: Terbit dalam Prosiding

Dicapai: Accepted

Dokumen wajib diunggah:

1. Naskah artikel
2. Surat keterangan accepted dari editor

Dokumen sudah diunggah:

1. Naskah artikel
2. Surat keterangan accepted dari editor

Dokumen belum diunggah:

- Sudah lengkap

Peran penulis: first author

Nama Konferensi/Seminar: Advances in Sport Engineering Conference 2020 (ASEC 2020)

Lembaga penyelenggara: Universitas Negeri Jakarta

Tempat penyelenggara: Virtual Conference Universitas Negeri Jakarta

Tgl penyelenggaraan mulai: 19 November 2020 | Tgl selesai: 20 November 2020

Lembaga pengindeks: IOP, Scopus

URL website: <http://asec2020.starconf.org/>

Judul artikel: PENGEMBANGAN VIDEO INSTRUKSIONAL MODEL LATIHAN DRIBBLE LANGSUNG JUMP SHOOT PADA OLAHRAGA BOLA BASKET

DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL VIDEO MODEL OF JUMP SHOOT LIVE DRIBBLE TRAINING IN BASKETBALL SPORTS

¹Sabaruddin Yunis Bangun, ²Tarsyad Nugraha, ³Rian Handika

State University of Medan
unisbgn@unimed.ac.id

Abstrak

This study aims to develop instructional videos of dribble direct jump shoot training models on basketball. This type of research is Research and Development. In this development research the product developed is a media of instructional videos of dribble direct jump shoot training models on basketball. The training media will be packed into a DVD. The subject of this research trial consisted of 4 material experts, 4 media experts, 2 learning experts, 4 trainers, 25 athletes for small group trials, and 78 athletes for field trials. The instrument used in the study was a questionnaire with a rating scale using a Likert scale and was validated. The results showed that the assessment of material experts in stage I was obtained at an average of 70.00%, so the average value obtained was included in the criteria of "feasible". In stage II, the average percentage value of 86.25% is included in the criteria of "very feasible". From the media experts, the average value obtained at stage I was 72.82%, including the criteria of "feasible", and in stage II the average was 81.88%, including the criteria for "very feasible". Furthermore, the assessment of learning experts in stage I obtained an average of 76.25% including the criteria "feasible", in stage II the average value of 83.75% was included in the criteria of "very feasible". Then the assessment of the trainer in stage I was obtained at an average of 75.52% including the criteria of "feasible", and in stage II obtained an average of 85.42% including the criteria "very feasible". The results of the small group trial showed that instructional videos included "very feasible" with an average score of 87.09%, and from the field trials the results were "very feasible" with a mean score of 91.19%. The conclusion of this study is that the product quality assessment "Instructional Video Jump Shoot Dribble Exercise Model" includes the criteria "very feasible" to be used in training.

Key Word: *Video Instruksional, Dribble, Jump Shoot*

Introduction

Sport is a necessity for humans. Considered a necessity because humans are creatures in motion. Humans in carrying out their activities are never separated from the process of motion, because there is no life without movement, Lesmana (2005). Sport is a physical activity that is structured and planned and involves repetitive body movements to improve physical fitness. Sports include activities that are inseparable from the daily routine of human activities such as: walking, running, cycling, dancing and so on. The development of sports is carried out based on

advances in science and technology (IPTEK) by reflecting awareness of the community towards increasing routine in sports activities that are inspiring for achievement as the main goal. Law of the Republic of Indonesia Number 3 of 2005 concerning the National Sports System Chapter I, General Provisions, Article 1 paragraph 4 states that what is meant by sports are all systematic activities to encourage, foster, and develop physical, spiritual and social potential.

Walton (2015) basketball is a sport that is already very popular in the world. Competitions between regions, provinces and even countries are routinely held to look for the seeds of superior athletes or just to test their ability in basketball. Darmawan (2016) explains that basketball is a group sport that is quite popular among the community because it is fun, exciting and trains solidarity between friends. To make playing basketball more fun and enjoyable, of course, you have to learn the basic techniques. Aziz (2016) explains that basketball athletes must master the basic techniques of playing basketball well individually. The basic techniques in basketball are passing, dribbling, shooting, pivoting and rebounding. In addition, another development technique that must be learned to play basketball perfectly and win the game is the jump shoot. The jump shoot is the most powerful technique for getting points, so many coaches and players pay attention especially to this jump shoot technique. Iqbal (2015) The jump shoot is a very effective shot that is difficult for opponents to stop. Wijaya (2017) suggests that the jumpshoot is an effective shooting technique, because shooting in a jumping position with the initial squatting position will be very difficult to be blocked by the opponent. Ambler (2012) says that dribbling and shooting are done by players dribbling and trying to make goals by throwing the ball at a certain target.

The results of the analysis of the needs of students at SMK Negeri 1, SMA Negeri 3, and SMA Private Kesuma Indah Padangsidempuan obtained data that students who have the ability to bleed and jumpshoot are not good at 70.75%, students who feel the need to practice their dribble and jump shoot skills are 89, 35%, students who consider the dribble and jumpshoot exercises currently being carried out are monotonous at 98.7%, students who find it difficult to improve their dribble and jumpshoot abilities by 93.13%, and students who agree that the development of dribble exercises directly jumpshoots is equal to 100%.

Researchers are very interested in developing instructional video media for direct dribble jumpshoot training models in basketball. Through this research and development, it will produce a media in the form of an instructional video of a direct dribble jumpshoot training model in basketball. This media is expected to help students in the training process. Students can take advantage of the instructional video media using a computer or laptop that is available or can also be used to study at their respective homes.

Daryanto (2016) states that video media is anything that allows audio signals to be combined with moving images sequentially. Video is also a non-printed teaching material that is rich in information and complete because it can reach students directly. In addition, videos add a new dimension to learning. Nugroho (2012) explains that training with the addition of audio-visuals has recently been used by modern trainers. This is because training with the addition of audio visuals is considered to have advantages.

Research Methods

This type of research is research and development (Research and Development). Research and development methods are research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products Sugiyono (2015). Research and development is a type of product-oriented research being developed. In this development research, the product developed is an instructional video media, a direct dribble jump shoot exercise model in basketball. The training media will later be packaged into a Digital Video Disc (DVD).

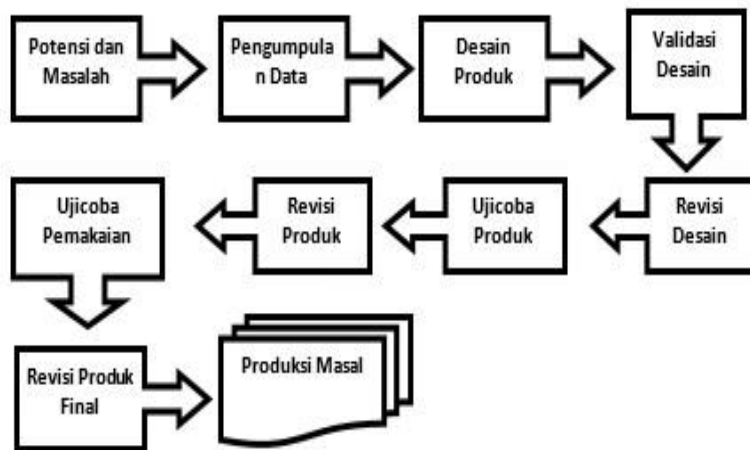


Figure 1. Research Series of Research and Development Methods, Sugiyono (2015)

The test subjects in this development research were athletes of SMK Negeri 1, SMA Negeri 3, and SMA Private Kesuma Indah Padangsidimpuan. The technique of determining the test subject in this development research is the simple random sampling method. Sugiyono (2015) states that simple random sampling is a sampling technique or subject that provides equal opportunities for each element (member) of the population to be selected as a member of the sample or subject.

The data obtained through the trial activities were classified into two, namely quantitative data and qualitative data. Quantitative data in the form of assessments, collected through a questionnaire or questionnaire. While qualitative data in the form of suggestions put forward by media experts and students were then collected to improve this video tutorial.

To calculate the athlete's response percentage for all respondents in each aspect. The data obtained from observations are calculated using the following equation, Riduwan (2005):

$$\text{Score} = \frac{\text{Total score}}{\text{Maximum total score}} \times 100\%$$

Table 1. Interpretation of the Percentage of the Score Response for Athletes, Riduwan (2005)

No	Score in percentage	Eligibility category
1	0-20%	Very Unworthy
2	21%-40%	Not worth it
3	41%-60%	Decent enough
4	61%-80%	Well worth it
5	81%-100%	Very Worth it

Results and Discussion

Data collection for small group trials was carried out on basketball athletes at SMK Negeri 1 Padangsidimpuan. The research was conducted by giving the product along with a questionnaire to the selected athletes. The questionnaire used has a function to obtain data in the form of athlete's assessment of product quality which consists of material aspects, video design aspects, and DVD cover design aspects. The number of respondents in the small group trial was 25 athletes. The data obtained can be seen in Table 2 Product Quality Assessment Scores in Small Group Trials.

Table 2. Product Quality Assessment Scores in Small Group Trials

Assessment Aspects	Score Obtained	Maximum Score	Persentase	Category
Material Aspects	556	625	88,96%	Very Worth it
Video Design Aspects	537	625	85,92%	Very Worth it
DVD Cover Design Aspects	540	625	86,40%	Very Worth it
Skor Total	1633	1875	87,09%	Very Worth it

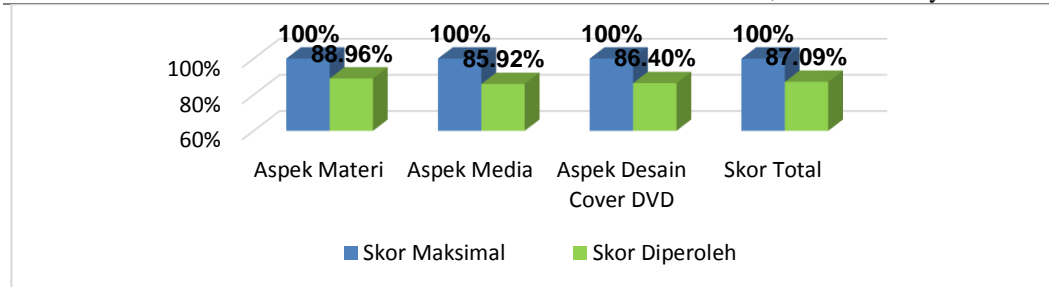


Figure 2. Diagram of the percentage of product quality from the small group trial

From Table 2 and Figure 2, it can be seen that the quality of the instructional video of the dribble jumpshoot training model obtained from the small group trial as a whole is in the very feasible category shown by a percentage of 87.09%. The results obtained for the material aspect show a percentage of 88.96% which means it is included in the "very feasible" category, for the video design aspect it is 85.92% which means it is included in the "very feasible" category, and for the DVD cover design aspect it is 86.40% including category "very decent".

Data collection for field trials was carried out on basketball athletes at SMA Negeri 3 Padangsidimpuan and SMA Private Kesuma Indah Padangsidimpuan totaling 78 people. The research was conducted by giving the product along with a questionnaire to the selected athletes. The questionnaire used has a function to obtain data in the form of an athlete's assessment of product quality consisting of material aspects, video design aspects, and DVD cover design aspects. Data

obtained from field trials can be seen in Table 3: Product Quality Assessment Scores in Field Trials.

Table 3. Product Quality Assessment Scores in Field Trials

Assessment Aspects	Score Obtained	Maximum Score	Percentage	Category
Material Aspects	1.796	1.950	92,10%	Very Worth it
Video Design Aspects	1.786	1.950	91,59%	Very Worth it
DVD Cover Design Aspects	1.753	1.950	89,90%	Very Worth it
Skor Total	5.335	5.850	91,19%	Very Worth it

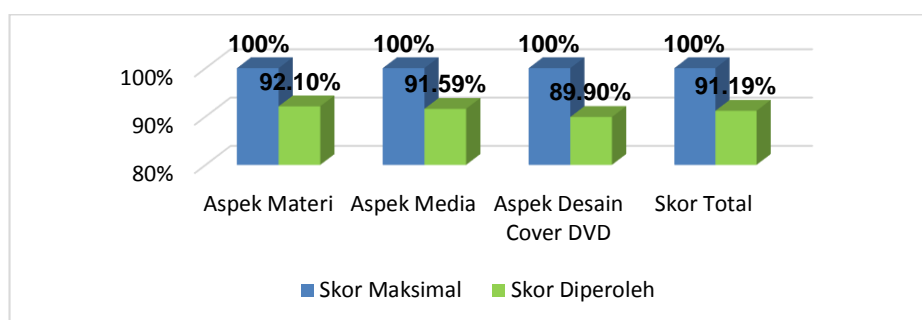


Figure 3. Percentage diagram of product quality from field trials

From Table 3 and Figure 3, it can be seen that the quality of the instructional video of the dribble jump shoot training model obtained from the overall field trial is very feasible, indicated by a percentage of 91.19%. The results obtained for the material aspect show a percentage of 92.10% which means it is included in the "very feasible" category, for the video design aspect it is 91.59% which means it is included in the "very feasible" category, and for the DVD cover design aspect it is 89.90% including category "very decent".

Further research was conducted to determine how much influence the instructional video of the direct dribble jump shoot training model in improving the basketball athlete's jump-shooting ability. This research was conducted on 10 basketball athletes. Before being given the treatment, a pretest was carried out to see the athlete's initial ability to perform a jump shoot movement. After the pretest, the athletes were given treatment, namely doing exercises using the instructional video training model of dribble jump shoots for 2 weeks. After going through the training process, the athletes do a posttest to see their jump shoot ability after being treated. The average pretest, posttest, and increase in the athlete's score (gain) can be seen in Table 4 Summary of the Average Score Obtained by Athletes.

Table 4. Summary of Average Score Obtained by Athletes

No	Assessment	Score
1	Pretes	70,63
2	Postes	90,63
3	Gain	0,73

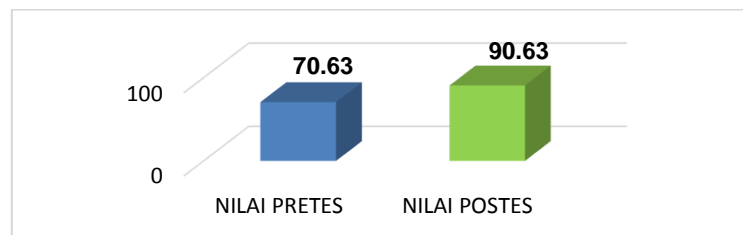


Figure 4. Diagram of Comparison of Athlete's Pretest and Post-Test Values

Figure 4 shows the comparison of the average pretest and posttest scores of the athletes. From this figure, it can be seen that the average pretest score is lower than the average post-test score of the athletes. From Table 4, it can be seen that the average pretest score of the athletes is 70.63. The average post-test score of the athletes was 90.63. Based on the acquisition of pretest and posttest scores, the athletes' gain can be calculated. The average gain obtained is 0.73, so this value is included in the "high" category, meaning that the increase in the value of athletes who do exercises with instructional videos of the direct dribble jump shoot training model is high.

Development research is research that is based on making an effective product, starting with a needs analysis, product development, and product testing, Riza (2015). Winarno (2013) in physical education, research and development designs can be used as an effort to prevent educational and learning problems. Harun (2017) also states that research and development is an effort to develop a product that does not exist or to improve existing products to solve existing problems or to apply findings and theories to solve existing problems as needed. So this research and development activity is carried out so that it can be an alternative to overcome the problems that exist in basketball practice by athletes.

Based on the results of the assessment of all experts as well as trainers, the whole at the initial stage of the product feasibility test is included in the criteria of "very feasible" to be tested. After the experts stated that it was very feasible to be tested, a small group trial was carried out. According to the athletes' assessment in the instructional video small group trial, it was "very feasible" with an average score of 87.09%. After that, field trials were also carried out with more respondents. According to the athletes' assessment on the instructional video field trial, it was included in the criteria of "very feasible" with an average score of 91.19%. Based on the results of small group and field trials, instructional video training media was categorized as "very feasible" so that it could be produced.

Products that have been declared very feasible to be produced are then tested on 10 athletes to see the effect of instructional video training media on athletes' jump shoot abilities. From the trials carried out, it was found that an increase in the value of athletes who did exercises using instructional videos by 0.73 included in the "high" category, meaning that the instructional video had a high influence on the athlete's jump shoot ability. Safitri (2013), a player who can shoot a jump shoot well is a dangerous threat to his opponents in scoring points. If the player has control of the ball, he can score at any time because the player can take a jump shot from any situation, for example during a dribble, or from receiving a pass either in a stationary or in motion.

A limitation of this study is the difficulty of gathering athletes. The timing of the video shoots is difficult to determine due to differences in schedules with the athletes. The training model presented is not suitable for novice athletes. Limitations of collecting athlete's schedule. Limitations of a basketball court that are not in accordance with standards. The limited time for the editor to finish the product is not on schedule.

Conclusion

The product produced in this study is "Instructional Video of JumpShoot Jump Dribble Training Model". Product feasibility is validated by material experts, media experts, learning experts, and trainers through two stages. After being considered very feasible to be tested, the product received ratings from several athletes through trials.

In the validation of the feasibility of the two stages, material experts, media experts, learning experts, and trainers provide an assessment with the criteria of "very feasible". The product assessment during small group trials and field trials is included in the criteria of "very feasible". Overall, the product quality assessment of this "JumpShoot Live Dribble Training Model Instructional Video" includes the criteria of "very feasible" to use.

Products that have been validated and declared very suitable for use are then tested for use. From these trials, it was found that the increase in the scores of athletes who exercised using instructional videos was in the "high" category, meaning that the instructional video had a high influence on the athlete's jumpshoot ability.

References

- Ambler, 2012. *Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya.
- Aziz, 2016. Faktor Fisik dan Teknik Pada Kemampuan Dribble Atlet Ekstrakurikuler Bola Basket Putra Tingkat SMA. *Jurnal Pend. Keperawatan Olahraga*, 1 (6).
- Darmawan dkk, 2016. Pengembangan Model Latihan Kombinasi Dribbling, Passing dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket di SMP Negeri 2 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26 (2).
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harun dkk, 2017. Pengembangan Model Latihan Jump Shoot untuk Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket SMA Negeri 1 Kauman Kabupaten Tulungagung. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1).
- Iqbal dkk, 2015. Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai dan Keseimbangan terhadap Ketrampilan Jump Shoot dalam Permainan Bola Basket pada Atlet Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 1 (2).
- Lesmana, 2005. Olahraga merupakan suatu kebutuhan bagi manusia. Dianggap kebutuhan karena manusia adalah makhluk yang bergerak. Manusia dalam melakukan aktifitasnya tidak pernah. *Jurnal Fisioterapi Indonusa Vol*, 5(1), 34.

- Nugroho, 2012. *Perbedaan Pengaruh Latihan Menggiring Bola Basket Secara Konvensional Dan Dengan Penambahan Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Menggiring Bola Basket Pada Siswa Putra Ekstrakurikuler Bola Basket SMP Negeri 9 Surakarta Tahun 2011/2012*. Solo: Thesis Universitas Sebelas Maret.
- Riduwan, 2005. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Riza, 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Voli Forehand Tenis Lapangan. *Jurnal Pedagogik Olahraga, 1*(1).
- Republik Indonesia. 2005, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional.
- Safitri, 2013. *Pengaruh Jump Shoot didahului Dribble dan Passing terhadap Hasil Jump Shoot pada Tim O2SN Bolabasket Putra SMK Kota Pekalongan Tahun 2013*. Semarang: Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Walton, 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Bagi Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan, 3*(1), 29-38.
- Wijaya, 2017. *Pengaruh Latihan Jump Stop Shoot dan Triple Threat Position Terhadap Hasil Jump Shoot Putra Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 2 Pringsewu Tahun 2016/2017*. Lampung: Thesis Universitas Lampung.
- Winarno, 2013. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Negeri Malang.

[Print this page](#)

ASEC 2020

Advances in Sport Engineering Conference 2020

Virtual Conference, 19-20 November 2020

Website: <http://asec2020.starconf.org>

Email: asecunj@gmail.com

Date: 26 October 2020

Letter of Acceptance for Abstract

Dear Authors: Sabaruddin Yunis Bangun (a)*, Tarsyad Nugraha (b), Rian Handika (c)

We are pleased to inform you that your abstract (ABS-11, Oral Presentation), entitled:

**"PENGEMBANGAN VIDEO INSTRUKSIONAL MODEL LATIHAN DRIBBLE LANGSUNG
JUMP SHOOT PADA OLAHRAGA BOLA BASKET"**

has been reviewed and accepted to be presented at ASEC 2020 conference to be held on 19-20 November 2020 in Jakarta, Indonesia.

Please submit your full paper and make the payment for registration fee before the deadlines, visit our website for more information.

Thank You.

Best regards,

Please Insert
Signature Image

Dr. Johansyah Lubis, M.Pd
ASEC 2020 Chairperson



Konfrenzi.com - Conference Management System

Dokumen pendukung luaran Tambahan #1

Luaran dijanjikan: Alat peraga

Target: Telah bersertifikat

Dicapai: Tersedia

Dokumen wajib diunggah:

1.

Dokumen sudah diunggah:

1. Dokumentasu Luaran

Dokumen belum diunggah:

-



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202041040, 16 Oktober 2020

Pencipta

Nama : **Dr. Sabaruddin Yunis Bangun, S.Si, M.Pd, Dr. Tarsyad Nugraha, M. Kes, dan Rian Handika, S.Pd, M.Pd**
Alamat : Jl. Tangkul I No. 14 Medan, Kelurahan Sidorejo Hilir, Kecamatan Medan Tembung, Kode Pos 20222, Medan, Sumatera Utara, 20222
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Sabaruddin Yunis Bangun, S.Si, M.Pd, Dr. Tarsyad Nugraha, M. Kes, dan Rian Handika, S.Pd, M.Pd**
Alamat : Universitas Negeri Medan Jln. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate Sumatera Utara-Indonesia , Kode Pos 20221, Medan, Sumatera Utara, 20221
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Buku**
Judul Ciptaan : **Model Latihan Dribble Langsung Jump Shoot Pada Olahraga Bola Basket**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 19 April 2019, di Medan
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan : 000209167

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Dokumen pendukung luaran Tambahan #2

Luaran dijanjikan: Artikel di jurnal internasional

Target: Accepted

Dicapai: Accepted

Dokumen wajib diunggah:

1. Naskah artikel
2. Surat keterangan accepted dari editor

Dokumen sudah diunggah:

1. Naskah artikel
2. Surat keterangan accepted dari editor

Dokumen belum diunggah:

-



PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN *DRIBBLE JUMP SHOOT* CABANG OLAHRAGA BOLA BASKET PADA PELAJAR

Sabaruddin Yunis Bangun^{1*}, Tarsyad Nugraha², Rian Handika³

¹Affiliation : faculty of Sport Science, State University of Medan, Medan, Indonesia

²Affiliation : faculty of Sport Science, State University of Medan, Medan, Indonesia

³Affiliation : faculty of Sport Science, State University of Medan, Medan, Indonesia

Article Info

Article History :

Received January 2021

Revised February 2021

Accepted February 2021

Available online March 2021

Keywords:

Keywords1, keywords2, keywords3

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model latihan *dribble jump shoot* pada olahraga bola basket. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah model latihan *dribble jump shoot* pada olahraga bola basket. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 3 orang ahli dan anggota atlet Basket yang berjumlah 10 Orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa kuesioner dan angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap: (1) analisis kebutuhan; (2) evaluasi ahli ; (3) ujicoba kelompok kecil; dan (4) ujicoba lapangan. Tes efektivitasnya adalah hasil validasi dari 3 ahli dan hasil tes uji lapangan. Hasil dari 3 ahli menyatakan bahwa 86,25% sangat layak digunakan dan uji efektifitas menyatakan nilai gain yang tinggi yaitu sebesar 0,90. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Dengan pengembangan model latihan *dribble jump shoot* ini, dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan *jump shoot* bola basket. (2) Memberikan referensi baru latihan *jump shoot* bola basket.

Corresponding address :

*Corresponding email :

ISSN 2685-6514 (Online)

ISSN 2477-331X (Print)

INTRODUCTION

Olahraga adalah aktivitas sehari-hari manusia yang dapat membentuk jasmani dan rohani yang sehat. Saat ini olahraga memberikan kontribusi yang positif dan nyata bagi peningkatan kesehatan masyarakat. Olahraga tidak hanya untuk kepentingan pendidikan di Sekolah, rekreasi dan juga kesegaran jasmani, tetapi juga sebagai ajang pembentukan prestasi.

Dari sekian banyak cabang olahraga yang dikembangkan, pada saat ini salah satu yang harus mendapat perhatian dan pembinaan adalah olahraga bola basket. Menurut Oliver (2007) permainan Bola Basket merupakan salah satu permainan yang sangat populer di dunia. Di negara kita Indonesia juga banyak yang menggemari permainan bola basket mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Yongvei (2017) menyatakan bola basket memiliki karakteristik sebagai berikut: Pertama, konfrontasi. Tempat kompetisi basket relatif kecil sementara durasinya pendek sehingga pemain harus bergerak, melompat dan menembak sesuai dengan situasi. Kedua, kerja sama tim. Bola basket dimainkan oleh tim sehingga kemenangan didasarkan pada kerja tim. Ketiga, pantas mendapat apresiasi. Dalam sebuah gim, pemain bergiliran menyerang dan bertahan di mana situasi terus berubah. Sementara itu, lewat, menembak, mencuri dan mencelupkan penghargaan layak. Keempat, ini menarik. Aturannya sederhana sementara pembatasan situs kecil. Karena kenyataan, cara bermain bola basket bisa disesuaikan sehingga penuh dengan kesenangan. Kelima, itu konstruktif untuk kebugaran.

Aziz (2016) menjelaskan bahwa atlet bola basket harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bola basket dengan baik secara individu. Teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu *passing*,

dribbling, *shooting*, *pivot* dan *rebound*. Kemampuan *shooting* sangat penting dalam permainan bola basket, akan tetapi *shooting* baru bisa dilakukan ketika mendapatkan ruang, sehingga *dribble* dibutuhkan untuk mencari ruang dan menghindari penjagaan dari lawan. Sejalan dengan itu Atavilla (2017) menjelaskan bahwa dalam bola basket, *dribble* adalah keunggulan mendasar: tidak ada pemain dengan bola yang bisa bergerak untuk lapangan jika dia tidak menggiring bola.

Selain kemampuan *dribble* dalam bola basket kemampuan *shooting* juga sangat penting. Dalam hal ini Khazaeli (2015) mengatakan bahwa *shooting* merupakan faktor penting dalam menentukan hasil dan untuk memenangkan pertandingan. Khazaeli juga mengatakan bahwa ada berbagai jenis teknik *shooting* dalam bola basket yaitu *jump shoots*, *free throws*, *hook shoots* dan *lay up shoots*. *Jump shoot* adalah teknik yang paling kuat untuk mendapatkan poin-poin yang paling mendapat perhatian dari pelatih dan pemain.

Menurut Iqbal (2015) *Jump shoot* merupakan tembakan sangat efektif yang sulit dibendung oleh lawan. Sejalan dengan itu Wijaya (2017) mengemukakan bahwa *jump shoot* adalah salah satu teknik menembak yang efektif, karena menembak dengan posisi gerakan melompat dengan posisi awalnya jongkok akan sangat sulit untuk dihalangi oleh lawan. Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *jump shoot* perlu dimahirkan menjadi penguasaan pemain. Pengembangan model latihan *dribble* yang akan dibuat akan diikuti dengan latihan *jump shoot* agar prestasi para siswa dalam bermain basket menjadi lebih baik.

Latihan merupakan faktor yang sangat penting dalam pencapaian prestasi maksimal, karena prestasi akan tercipta dari hasil latihan dan kerja keras, namun diperlukan pula pengembangan melalui latihan yang teratur dan sistematis agar

berkembang secara optimal, Yahya (2012). Menurut Liu (2017) dalam proses pelatihan, aktif membimbing siswa untuk mempelajari bola basket harus diutamakan, sehingga perkembangan masa depan siswa melalui bola basket memiliki bantuan besar. Pada tahap ini, pengajaran bola basket dalam penerapan permainan basket semakin banyak metodenya, banyak guru bola basket yang memilih metode mengajar permainan basket, dalam rangka meningkatkan tingkat kemampuan siswa dalam bola basket.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa di SMK Negeri 1, SMA Negeri 3, dan SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidempuan diperoleh data bahwa siswa yang memiliki kemampuan *dribble* dan *jump shoot* kurang baik sebesar 70,75%, siswa yang merasa perlu melatih kemampuan *dribble* dan *jump shoot*nya sebesar 89,35%, siswa yang menganggap latihan *dribble* dan *jumpshoot* yang dilakukan saat ini bersifat monoton sebesar 98,7%, siswa yang merasa kesulitan untuk meningkatkan kemampuan *dribble* dan *jumpshoot*nya sebesar 93,13%, dan siswa yang setuju jika dilakukan pengembangan latihan *dribble* langsung *jump shoot* sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan pada latihan *dribble jump shoot* yang dilakukan oleh siswa agar kemampuan *dribble jump shoot* mereka lebih baik.

METHODS

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1, SMA Negeri 3, dan SMA Swasta Kesuma Indah Padang Sidempuan.

1. Ruang Lingkup Penelitian

Sebelum memulai penelitian, peneliti menentukan komponen dari ruang lingkup penelitian.

- a. Obyek Penelitian: Untuk menciptakan model latihan *dribble jump shoot* bola basket yang baru

- b. Subyek penelitian: Ahli yang berjumlah 3 orang dan Atlet Basket berjumlah 10 orang

2. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif serta menggunakan model pengembangan Research & Development (R&D) dari Sugiyono (2016) yang terdiri dari sepuluh langkah. Tujuan akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya model latihan *dribble jump shoot* bola basket

Materials and Apparatus

Bahan dan perlatan dalam penelitian ini adalah:

1. Pelajar yang bisa bermain bola basket.
2. Lapangan Bola Basket
3. Bola Basket
4. Instrumen Penelitian
5. Alat tulis kantor
6. Alat perekam kegiatan penelitian dan kamera
7. Kun latihan
8. Pluit

Procedures

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model yang dikemukakan oleh Brog & Gall dalam Sugiono (2015). Langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian, berikut langkah yang dijabarkan dalam penelitian ini:

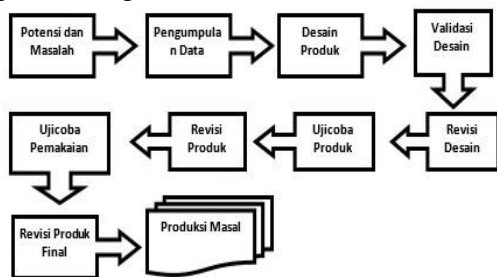
1. Menganalisis Potensi dan Masalah
Analisis potensi dan masalah dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi dan

- mengetahui seberapa penting diperlukan suatu produk dalam mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dan latihan.
2. Melakukan penelitian untuk mengumpulkan informasi awal
Tahap ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang mendukung kebenaran dari masalah yang ditemukan. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, dan melakukan analisis kebutuhan awal. Tahap ini dilakukan oleh peneliti pada kegiatan ekstrakurikuler bola basket di SMK Negeri 1, SMA Negeri 3, dan SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidempuan.
 3. Membuat Rancangan Produk
Tahap ini meliputi pembuatan desain produk, penyusunan sumber bahan dan materi serta penyusunan produk. Peneliti melakukan konsultasi kepada dosen atau pakar bola basket, mencari buku-buku referensi, melakukan pengambilan gambar dan *editing*.
 4. Validasi Desain
Dari hasil pengembangan produk tersebut, langkah selanjutnya dilakukan uji validitas desain oleh ahli materi dibidang bola basket dan ahli media.
 5. Revisi Desain
Berdasarkan validasi desain, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi desain produk. Hasil revisi produk yang pertama selanjutnya digunakan dalam ujicoba produk (ujicoba kelompok kecil). Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh berbagai masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan.
 6. Pembuatan Produk
Setelah melakukan pengumpulan informasi awal dari beberapa penelitian yang relevan, mengamati proses latihan di lapangan, dan menonton video-video tentang latihan bola basket, membuat rancangan dan merevisi rancangan maka dilakukan pembuatan produk yaitu video instruksional model latihan *dribble* langsung *jumpshoot*. Pembuatan produk dilakukan dengan bantuan beberapa orang yang memegang peranannya masing-masing, diantaranya: atlet, kamera man, tim pengaman, editor. Selain itu juga menggunakan beberapa alat seperti kamera video studio, kamera foto, stabilizer kamera, tripod, laptop, aplikasi adobe primer, bola basket, lapangan, ring, kun, dan pluit.
 7. Ujicoba Terbatas
Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi sebelumnya. Uji coba produk ini dilakukan dengan subyek penelitian yaitu atlet di SMK Negeri 1 Padangsidempuan yang mengikuti ekstrakurikuler basket dengan jumlah 25 orang.
 8. Revisi Produk 1
Berdasarkan uji coba produk, data yang masuk selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk tersebut. Hasil revisi produk yang kedua selanjutnya digunakan dalam uji coba pemakaian.
 9. Uji coba lapangan utama
Uji coba lapangan dilakukan dengan cara meminta siswa untuk menggunakan produk dan mengevaluasinya, melalui angket yang telah disediakan. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh penilaian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi dan diujicobakan sebelumnya. Uji coba pemakaian dilakukan dengan melibatkan atlet yang mengikuti ekstrakurikuler basket di SMA Negeri

3 dan SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidimpuan dengan jumlah 78 orang sebagai subyek penelitian.

Design or Data Analysis

Untuk perancangan produk pengembangan bentuk latihan *dribble jump shoot* bola basket dikutip dari Borg and Gall dalam Sugiyono memiliki langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Rangkaian Penelitian Metode *Research and Development*, Sugiyono (2016)

DISCUSSION

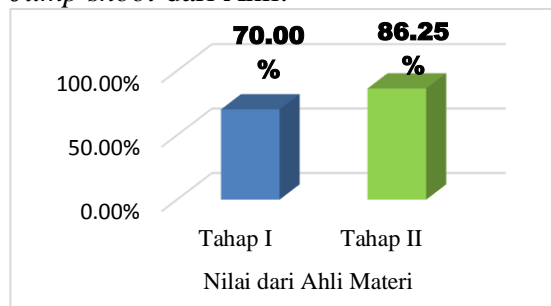
Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang didasarkan pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk, Riza (2015)

Latihan adalah suatu proses yang sistematis dalam kegiatan berlatih atau bekerja yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, Darmawan (2014). Sejalan dengan itu Supriadi (2014) menyatakan bahwa latihan untuk menguasai suatu keterampilan membutuhkan suatu program dengan waktu yang panjang serta terencana. Kegiatan latihan harus menggunakan prinsip belajar yaitu dalam belajar memiliki tujuan untuk menguasai suatu pengetahuan atau keterampilan dilakukan melalui beberapa tahapan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan olahraga tidak pernah lepas dari latihan atau pembelajaran yang dilakukan antara pelatih dengan atlet dan harus terstruktur agar selama proses latihan dapat menciptakan

hasil yang maksimal sesuai yang diharapkan.

Ahli yang menjadi validator dalam penelitian ini terdiri dari 4 orang. Peneliti memilih mereka sebagai ahli karena kompetensi mereka dibidang olahraga bola basket sangat memadai. Penilaian dari ahli materi dilakukan melalui dua tahap. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi angket yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi tahap I dari aspek materi dinyatakan layak produksi dengan revisi sesuai saran, dan validasi pada tahap II dinyatakan sangat layak produksi tanpa revisi dan produk boleh diuji coba.

Hasil evaluasi dari ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2 Diagram Persentase Rata-rata Nilai Model Latihan *Dribble Jump shoot* dari Ahli.



Gambar 2. Diagram Persentase Rata-rata Nilai Model Latihan *Dribble Jump shoot* dari Ahli

Persentase rerata nilai untuk model latihan *dribble jump shoot* dari aspek materi pada tahap I yaitu 70,00%, maka rerata nilai yang diperoleh termasuk dalam kriteria “Layak”. Pada tahap II diperoleh persentase rerata nilai 86,25% maka termasuk dalam kriteria “sangat layak”.

Pada Gambar 2 Diagram Persentase Rata-rata Nilai Model Latihan *Dribble Jump shoot* dari Ahli ditunjukkan perbedaan persentase rerata nilai model latihan *dribble jump shoot* dari aspek materi dimana perbedaan persentase pada tahap I dan tahap II bisa dibidang cukup besar yaitu sebesar 16,25%. Persentase nilai pada tahap I lebih rendah dibandingkan pada tahap II

artinya terdapat perubahan yang baik pada model latihan setelah direvisi.

Kualitas model latihan *dribble jump shoot* yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil secara keseluruhan termasuk kategori sangat layak ditunjukkan dengan persentase sebesar 87,09% dan dari uji coba lapangan secara keseluruhan termasuk kategori sangat layak ditunjukkan dengan persentase sebesar 91,19%.

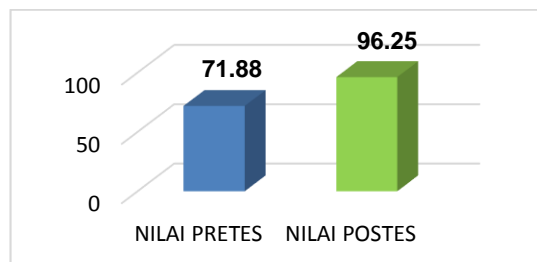
Setelah dinyatakan layak untuk diproduksi, model latihan *dribble jump shoot* digunakan dalam penelitian lebih lanjut. Penelitian lebih lanjut ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model latihan *dribble jump shoot* dalam meningkatkan kemampuan *jump shoot* atlet basket.

Penelitian ini dilakukan pada 10 orang atlet basket. Sebelum diberi perlakuan, dilakukan pretes untuk melihat kemampuan awal atlet dalam melakukan gerakan *jump shoot*. Setelah pre tes, para atlet diberi perlakuan yaitu melakukan latihan dengan menggunakan model latihan *dribble jump shoot* selama 2 minggu. Setelah melewati proses latihan, para atlet melakukan pos tes untuk melihat kemampuan *jump shoot* mereka setelah diberi perlakuan. Rata-rata nilai pre tes, pos tes, dan peningkatan nilai (gain) atlet dapat dilihat pada Tabel 1 Ringkasan Rata-rata Nilai yang Diperoleh Atlet

Tabel 1. Ringkasan Rata-rata Nilai yang Diperoleh

No	Penilaian	Nilai
1	Pretes	71,88
2	Postes	96,25
3	Gain	0,90

Atlet



Gambar 3. Diagram Perbandingan Nilai Pre tes dan Pos tes Atlet

Dari Tabel 1 Ringkasan Rata-rata Nilai yang Diperoleh Atlet dapat dilihat rata-rata nilai pretes para atlet sebesar 71,88. Rata-rata nilai postes para atlet sebesar 96,25. Berdasarkan perolehan nilai pretes dan postes maka dapat dihitung peningkatan nilai (gain) para atlet. Rata-rata gain yang diperoleh adalah sebesar 0,90 maka nilai tersebut termasuk kategori “tinggi” artinya peningkatan nilai para atlet yang melakukan latihan dengan model latihan *dribble jump shoot* termasuk tinggi.

Gambar 3 Diagram Perbandingan Nilai Pre tes dan Pos tes Atlet menunjukkan perbandingan rata-rata nilai pre tes dan pos tes para atlet. Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pre tes lebih rendah dibanding rata-rata nilai pos tes para atlet. Berdasarkan hasil penilaian dari seluruh ahli dan juga pelatih, maka secara keseluruhan pada tahap awal yaitu uji kelayakan produk termasuk dalam kriteria “sangat layak” untuk di ujicobakan.

Produk yang telah dinyatakan sangat layak untuk diproduksi kemudian di ujicobakan pada 10 atlet untuk melihat pengaruh media latihan terhadap kemampuan *jump shoot* para atlet. Dari uji coba yang dilakukan maka diperoleh peningkatan nilai atlet yang melakukan latihan kemampuan *jump shoot* para atlet sebesar 0,90 termasuk kategori “tinggi” artinya kemampuan *jump shoot* para atlet tersebut memiliki pengaruh tinggi terhadap kemampuan *jump shoot* atlet. Menurut Safitri (2013), seorang pemain yang dapat melakukan tembakan *jump shoot* dengan baik merupakan ancaman yang berbahaya

bagi lawan-lawannya dalam mencetak angka. Apabila pemain tersebut menguasai bola, maka dia dapat mencetak angka setiap saat sebab pemain tersebut dapat melakukan tembakan *jump shoot* dari situasi apapun, misalnya pada saat melakukan *dribble*, atau dari menerima umpan baik dalam keadaan diam atau bergerak.

Keterbatasan penelitian ini adalah sulitnya mengumpulkan para atlet. Waktu pelaksanaan penelitian sulit ditentukan karena perbedaan jadwal dengan para atlet. Model latihan yang disajikan tidak cocok untuk atlet pemula. Keterbatasan mengumpulkan jadwal atlet. Keterbatasan lapangan bola basket yang tidak sesuai dengan standart.

CONCLUSION

Berdasarkan validasi para ahli dan uji coba, telah dihasilkan suatu produk model latihan *dribble jump shoot* bola basket yang ternyata secara keseluruhan layak digunakan. Hal ini berdasarkan pada pembahasan hasil analisis uji coba produk.

Berdasarkan hasil uji coba efektivitas model, terbukti secara empiris bahwa hasil produk yang berupa model latihan *dribble jump shoot* bola basket ini memiliki efektifitas yang sangat baik. Hal itu berdasarkan dari hasil tes keterampilan *jump shoot bola basket* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil post test lebih besar dari pada rata-rata hasil pre test. Sehingga dapat dinyatakan bahwa, model latihan ini efektif untuk meningkatkan keterampilan jump shoot bola basket.

REFERENCES

- Aziz, A. (2016). Faktor Fisik dan Teknik Pada Kemampuan Dribble Atlet Ekstrakurikuler Bola Basket Putra Tingkat SMA. *Pend. Kepeleatihan Olahraga-S1*, 1 (6).
- Altavilla, G., Di Tore, A. P., D'Isanto, T., & Raiola, G. (2017). Some Teaching Method Elements of the Basketball Dribble. *Journal of Sports Science*, 5, 207-210.
- Darmawan, A. B., Januarto, O. B., & Wahyudi, U. (2016). Pengembangan Model Latihan Kombinasi Dribbling, Passing dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket di SMP Negeri 2 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26 (2).
- Iqbal, K., Abdurrahman, A., & Ifwandi, I. (2015). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai dan Keseimbangan terhadap Keterampilan Jump Shoot dalam Permainan Bola Basket pada Atlet Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 1(2).
- Khazaeli, M. A., Sadeghi, H., Rahimi, A., & Mirmoezzi, M. (2015). Comparison Of Selected Kinematic Parameters Of The Ball Movement At Free Throw And Jump Shot Of Basketball Adult Players. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences*, 5(S3), 2549-2553.
- Liu, F. (2017). Study on Strategies of Basketball Game in Basketball Teaching. *International Conference on Frontiers in Educational Technologies and Management Sciences (FETMS 2017)*.
- Oliver, John. (2007). *Dasar-dasar Bola Basket*. Pakar Raya: Bandung.
- Riza, Ade Ros. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Voli Forehand Tenis Lapangan. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 1(1).
- Safitri, Nuvanda Eka. (2013). Pengaruh Jump Shoot didahului Dribble dan Passing terhadap Hasil Jump Shoot pada Tim O2SN Bolabasket Putra SMK Kota Pekalongan Tahun 2013. *SKRIPSI*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Amir. (2017). Hubungan Koordinasi Mata-Kaki Terhadap Keterampilan Menggiirng Bola Pada Permainan

- Sepakbola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(1).
- Wijaya, R. A. (2017). *Pengaruh Latihan Jump Stop Shoot dan Triple Threat Position Terhadap Hasil Jump Shoot Putra Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 2 Pringsewu Tahun 2016/2017*. (Bachelor's thesis, Universitas Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).
- Yahya, Y. (2012). Kontribusi Kecepatan dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Dribble Bola Basket Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga Universitas Riau. *Perspektif*, 3(6), 160-168.
- Yongvei, Bin Li, Bin Niu. (2017). A Model Research of Basketball Teaching and Training Aided System in Colleges and Universities Based on Video Image Processing Technology. *Revista de la Facultad de Ingeniería*, 32 (14).



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KINESTETIK : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN JASMANI
JLN. RADEN FATAH 100 PAGAR DEWA, BENGKULU, INDONESIA 38211
Laman : <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kinestetik/index>
Handphone (081380737343), E-mail : kinestetik.fkip@unib.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 60.67/JK-Penjas/2020

Berdasarkan Rekomendasi *Reviewer*, Managing Editor memutuskan bahwa artikel yang anda kirimkan **Diterima** untuk diterbitkan pada Jurnal Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani.

Judul Artikel : Development Model Of Dribble Jump Shoot Exercise Of Basketball For Students.
Penulis : Sabaruddin Yunis Bangun, Tarsyad Nugraha, Rian Handika
Asal Instansi : Universitas Negeri Medan
Edisi : Vol 5 No 1 Tahun 2021

Mengetahui,
Koordinator Prodi Penjas



Drs. Fono Sugilartono, M.Pd
NIP. 196208231988031002

Bengkulu, 02 Desember 2020
Managing Editor



Demiyanto, S.Pd, M.Pd
NIK. 199201062018011999

Catatan* :
Artikel dilampirkan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jalan Willem Iskandar Psr. V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221

Telepon (061) 6613365; Fax.(061) 6613319-6614002

email : unimedlemlit@gmail.com

KONTRAK PENELITIAN TAHUN 2020
PENELITIAN TAHUN TUNGGAL
Nomor: 040/UN33.8/PL-DRPM/2020

Pada hari ini **KAMIS** tanggal **DUABELAS** bulan **MARET** tahun **DUA RIBU DUA PULUH**, kami yang bertandatangan di bawah ini :

1. **PROF. DR. BAHARUDDIN, ST, M.PD.** : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan, yang berkedudukan di Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, berdasarkan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2020 Antara Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat dengan Universitas Negeri Medan Nomor: **054/SP2H/LT/DRPM/2020**, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.
2. **SABARUDDIN YUNIS BANGUN** : Dosen **FIK** dalam hal ini bertindak atas nama Ketua Pelaksana Kegiatan Penelitian skema **PENELITIAN TESIS MAGISTER** berdasarkan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2020 Antara Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat dengan Universitas Negeri Medan Nomor: **054/SP2H/LT/DRPM/2020**, selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak Penelitian DRPM Tahun 2020 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

PASAL 1
RUANG LINGKUP

PIHAK PERTAMA memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Tahun 2020 dengan judul "**Pengembangan Video Instruksional Model Latihan Dribble Langsung Jump Shoot Olahraga Bola Basket Pada Pelajar**".

PASAL 2
DANA PENELITIAN

- (1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp 39.225.000,-** (Tiga puluh sembilan juta dua ratus dua puluh lima ribu rupiah).
- (2) Besarnya dana luaran tambahan adalah Rp , - ().

- (3) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional Tahun 2020.

PASAL 3 TATA CARA PEMBAYARAN DANA PENELITIAN

- (1) **PIHAK PERTAMA** akan membayarkan Dana Penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan ketentuan sebagai berikut:
- a. Pembayaran dana penelitian dibayar sekaligus (100%), maka **PIHAK PERTAMA** menerima dana sebesar 39.225.000,- (Tiga puluh sembilan juta dua ratus dua puluh lima ribu rupiah).
 - b. Dana luaran tambahan sebesar Rp ,- (), akan dibayarkan bersamaan dengan pembayaran tahap II.
- (2) Dana penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:
- | | |
|----------------|---------------------------|
| Nama | : SABARUDDIN YUNIS BANGUN |
| Nomor Rekening | : 613163696 |
| Nama Bank | : PT BNI (Persero Tbk.) |
- (3) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

PASAL 4 WAKTU PELAKSANAAN

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 hingga selesai 100%, adalah sepanjang tahun anggaran 2020.

PASAL 5 BATAS AKHIR PELAPORAN

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah ke SIMLITABMAS dan menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** laporan kemajuan penelitian dan Surat Pernyataan Pertanggungjawaban Belanja (SPTB) 70% dana penelitian paling lambat **12 September 2020**, dan catatan harian, laporan akhir, luaran penelitian, dan rekapitulasi penggunaan anggaran (SPTB) 100% sesuai dengan jumlah dana yang diterima yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman, paling lambat tanggal **16 Nopember 2020**.
- (2) **PIHAK KEDUA** menyerahkan laporan akhir kegiatan penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** dalam bentuk *hardcopy* sebanyak 4 (empat) eksemplar dan wajib mengunggah softcopy-nya ke laman (*website*) Simlitabmas.

- (3) Laporan akhir kegiatan harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
- Bentuk/ukuran kertas A4;
 - Warna cover disesuaikan dengan ketentuan;
 - Dibawah bagian cover ditulis:

Dibiayai oleh :
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional
sesuai dengan Kontrak Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat
Nomor : 054/SP2H/LT/DRPM/2020

- (4) **PIHAK KEDUA** wajib menyerahkan laporan pertanggungjawaban keuangan sebanyak 1 (satu) eksemplar yang asli kepada BPPC LPPM Unimed;
- (5) **PIHAK KEDUA** wajib menyerahkan *softcopy* ringkasan penelitian dengan format *word* dalam compact disk (CD) untuk dijadikan bahan kumpulan abstrak;
- (6) **PIHAK KEDUA** wajib menyerahkan luaran-luaran baik yang wajib maupun yang tambahan.

PASAL 6 PENCANTUMAN PEMBERI DANA PENELITIAN DALAM PUBLIKASI ILMIAH

- Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan perundang-undangan;
- Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian ini wajib mencantumkan **PIHAK PERTAMA** sebaga pemberi dana.
- Hasil Pelaksanaan Penelitian yang berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari pelaksanaan penelitian ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada institusi/lembaga melalui Berita Acara Serah Terima (BAST).

PASAL 7 LUARAN PENELITIAN

- PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target-target luaran wajib berupa:
Vidio intruksional model latihan dribble langsung jumpshoot olahraga bola basket, Proceeding Seminar Internasional, Jurnal nasional terakreditasi, HKI;
dan luaran tambahan berupa:
(diisi singkat saja);
- PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud di atas kepada **PIHAK PERTAMA**.

PASAL 8 MONITORING DAN EVALUASI

PIHAK PERTAMA dalam rangka pengawasan akan melakukan monitoring dan evaluasi internal terhadap kemajuan pelaksanaan penelitian ini sebelum monitoring dan evaluasi eksternal oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Deputi Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional.

PASAL 9 PENILAIAN LUARAN

- (1) Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh komite penilai/*reviewer* luaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- (2) Apabila dalam penilaian luaran terdapat luaran tambahan yang tidak tercapai maka dana tambahan yang sudah diterima **PIHAK PERTAMA** harus disetorkan kembali ke kas negara.

PASAL 10 PERUBAHAN SUSUNAN TIM PELAKSANA DAN SUBSTANSI PELAKSANAAN

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** selaku ketua pelaksana tidak dapat melaksanakan penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengusulkan pengganti Ketua Pelaksana yang merupakan salah satu anggota tim kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak ada pengganti ketua sebagaimana dimaksud pada ayat(1), maka **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (3) Segala perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat hanya dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan **PIHAK PERTAMA** dan Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Deputi Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional.

PASAL 11 SANKSI

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan kontrak penelitian telah berakhir, **PIHAK KEDUA** belum menyelesaikan tugasnya, terlambat mengirim laporan kemajuan, dan/atau terlambat mengirim laporan akhir, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan sanksi administratif berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu 2 (dua) tahun berturut-turut.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat mencapai target luaran, maka kekurangan capaian target luaran tersebut akan dicatat sebagai hutang **PIHAK KEDUA** dan apabila tidak dapat dilunasi, maka akan berdampak pada kesempatan untuk mendapatkan pendanaan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **PIHAK PERTAMA**.

PASAL 12 PEMBATALAN PERJANJIAN

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul penelitian ditemukan adanya duplikasi dengan penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, itikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **PIHAK KEDUA**, maka perjanjian penelitian ini dinyatakan batal dan **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

**PASAL 13
PAJAK-PAJAK**

Pihak kedua berkewajiban memungut dan menyetor pajak ke kantor pelayanan pajak setempat yang berkenaan dengan kewajiban berupa:

- a. Pembelian barang dan jasa dikenai PPn sebesar 10% dan PPh 22 sebesar 1.5%
- b. Pajak-pajak lain sesuai ketentuan

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPn dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

**PASAL 14
PENYELESAIAN SENGKETA**

Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dengan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat, dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

**PASAL 15
LAIN-LAIN**

- (1) **PIHAK KEDUA** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikutsertakan pada pendanaan penelitian lainnya, baik yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan, baik di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam perjanjian ini dan dipandang perlu diatur lebih lanjut dan dilakukan perubahan oleh **PARA PIHAK**, maka perubahan-perubahannya akan diatur dalam perjanjian tambahan atau perubahan yang merupakan satu kesatuan dan bagian yang tidak terpisahkan dari perjanjian ini.

Kontrak penelitian ini dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** pada hari dan tanggal tersebut di atas, dibuat dalam rangkap 2 (dua) dan bermaterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.



PIHAK PERTAMA,

PROF. DR. BAHARUDDIN, ST. M.PD.
NIP 196612311992031020

PIHAK KEDUA,

SABARUDDIN YUNIS BANGUN
NIP 198206092008121002