



Research Article



Pengembangan Alat *Stick Dribble* Olahraga Bola Basket

Development of Basketball Sports Dribble Stick Tools

Nofita Sari Sibarani^{1*}, Hendri Munar²

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia¹

Kepelatihan Olahraga, Universitas Jambi, Indonesia²

Correspondence Author : nofitasibarani@gmail.com¹

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submitted: 6– 12 – 2023	<p><i>This research aims to develop a product in the form of a Stick Dribble tool as an effective dribble basic technique training tool in basketball. The purpose of this research includes the development of the Stick Dribble tool as a technical training tool in basketball and the evaluation of the feasibility of the Stick Dribble tool according to material experts, media experts, and users. The method used is Research and Development (R&D) to develop and test products in the context of education. The data obtained in the development of the Stick Dribble tool consists of qualitative and quantitative data. Qualitative data was obtained from responses, criticisms, and suggestions. This research produced a Stick Dribble tool for basic technique practice in basketball. The validation data shows a percentage of 100% of material experts and 100% of media experts. Based on the small group trial, the percentage was 81%, and the large group trial was 88%. The results of the study show that the overall assessment of the Stick Dribble tool is very good as a technical training tool in basketball.</i></p> <p>Keywords : <i>Development, Dribble Stick</i></p>
Penerbit	ABSTRACT
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan FKIP Universitas Jambi Jambi- Indonesia	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa alat Stick Dribble sebagai alat bantu latihan teknik dasar dribble yang efektif dalam olahraga bola basket. Tujuan penelitian ini meliputi pengembangan alat Stick Dribble sebagai alat bantu latihan teknik dalam olahraga bola basket dan evaluasi kelayakan alat Stick Dribble menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) untuk mengembangkan dan menguji produk dalam konteks pendidikan. Data yang diperoleh dalam pengembangan alat Stick Dribble ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, kritik, dan saran. Penelitian ini menghasilkan alat Stick Dribble untuk latihan teknik dasar dalam olahraga bola basket. Data hasil validasi menunjukkan persentase 100% dari ahli materi dan 100% dari ahli media. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, diperoleh persentase sebesar 81%, dan uji coba kelompok besar sebesar 88%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian keseluruhan terhadap alat Stick Dribble adalah sangat baik sebagai alat latihan teknik dalam olahraga bola basket.</p> <p>Kata Kunci: <i>Pengembangan, Dribble Stick</i></p>



PENDAHULUAN

Telepon seluler pintar atau smartphone adalah bentuk dari implementasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sekarang ini semakin berkembang. Dahulu ponsel genggam hanya digunakan sebagai sarana komunikasi yang berkembang tahun 1990-an. Namun, saat ini ponsel pintar digunakan untuk berbagai kebutuhan, seperti media sosial misalnya yang menjadi sumber inspirasi di berbagai konsentrasi. Contohnya dalam bidang olahraga, Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berperan sangat besar sebagai pacuan kemajuan pada olahraga. Menurut Pamungkas & Dwiyo, (2020:68) Masuk ke era digital ini membawa perkembangan teknologi yang sangat luar biasa di bidang keolahragaan, perkembangan ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif pada penggunaannya. Perkembangan di dunia teknologi diikuti juga oleh berkembangnya ilmu pengetahuan yang digunakan (Jaelani et al. 2023). Dalam dunia olahraga perkembangan ilmu pengetahuan sangat membantu para pelatih dan atlet untuk meningkatkan kemampuan di cabang olahraga yang ditekuninya. Sudah banyak penelitian di bidang olahraga yang menghasilkan temuan baru untuk mendukung peningkatan prestasi olahraga.

Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Menurut Amali (2019:2) Ada 3 macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu; Model Pengembangan Borg and Gall, model pengembangan 4D, dan model pengembangan ADDIE. Alat yang nantinya akan dikembangkan adalah *Stick Dribble* dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall, Model pengembangan Borg dan Gall Hamdani (2011:1) memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk), (4) uji coba lapangan, (5) penyempurnaan produk awal (6) uji coba lapangan, (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi.

Menurut Sugiyono (2012:171), pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Dengan kata lain, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Punaji Setyosari (2013:222) pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Menurut Saputro (2017:8) *Research and Development (RnD)*, yaitu metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Menurut Nadler (2011:12) bahwa model yang baik adalah model yang dapat menolong pengguna untuk mengerti dan memahami suatu proses secara mendasar dan menyeluruh. Selanjutnya ia menjelaskan manfaat model adalah model dapat menjelaskan beberapa aspek perilaku dan interaksi manusia, model dapat mengintegrasikan seluruh pengetahuan hasil observasi dan penelitian, model dapat

menyederhanakan suatu proses yang bersifat kompleks, dan model dapat digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan.

Menurut Zainal Abidin (2012: 137). Model atau konstruksi merupakan ulasan teoritis tentang suatu konsepsi dasar Dalam pengembangan kurikulum, model dapat merupakan ulasan teoritis tentang suatu proses kurikulum secara menyeluruh atau dapat pula merupakan ulasan tentang salah satu bagian kurikulum.

Menurut Maydiantoro (2021:3) *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini, diantaranya :

Menurut Oliver (2007:65) Olahraga Bola basket sudah berkembang pesat sejak pertama kali diciptakan pada akhir abad ke-19. Dr. James A. Naismith, seorang guru pendidikan olahraga di *YMCA International Training School (Springfield College)*, menciptakan olahraga bola basket pada musim gugur tahun 1891. Naismith diberikan tugas oleh kepala departemen pendidikan, Luther H. Gulick, untuk menciptakan sebuah permainan dalam ruangan yang membantu para siswa untuk tetap aktif dan bugar selama bulan-bulan yang dingin pada musim dingin di Massachusetts. Bola basket adalah salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga Indonesia. Banyak kompetisi bola basket yang diselenggarakan setiap tahun seperti *British Basketball League (BBL)* di Inggris, *National Basketball Association* (Bola Basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket (keranjang) lawan. Permainan dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 (lima) pemain, setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjang sendiri ke masukkan sedikit mungkin. (*NBA*) di Amerika, dan *National Basketball League (NBL)* di Indonesia.

Menurut Apta Mylsidayu (2014: 36) “Bola basket adalah olahraga bola kelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing- masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan”. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan keranjang sendiri dari serangan lawan.

Menurut Danny Kosasih (2008:24) Permainan bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat. Hal tersebut harus dilatihkan saat mengembangkan serta melatih skill individu pemain, fisik, emosi dan team balance, baik dalam posisi *defense* maupun *offense*.

Tujuan dari latihan adalah untuk mencapai sebuah prestasi yang diinginkan, tentunya atlet bola basket harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bola basket dengan baik secara individu. Permainan bola basket tidak hanya permainan tim saja, tetapi juga merupakan permainan yang membutuhkan keterampilan individu, oleh karenanya atlet bola basket harus menguasai teknik dasar bola basket. Menurut Ahmed dalam Prasetyo, Sukarmin (2017:13) Menyatakan bahwa untuk mendapatkan suatu tim bola basket yang handal, ada tiga faktor utama yang harus dipenuhi, yaitu penguasaan teknik dasar (fundamentals), ketahanan fisik (physical condition), dan kerja sama.

Menurut Kosasih (2008:9) Sebelum mempelajari teknik-teknik dasar permainan bola basket yang baik yang akan berpengaruh pada permainan, sangat dibutuhkan teknik dasar penguasaan bola seperti teknik ball handling yang umum

digunakan pemain pada saat pertandingan bola basket. Ball handling merupakan kemampuan seorang pemain untuk menguasai bola dengan nyaman dalam suatu latihan yang akan menentukan seberapa baik teknik passing, catching, dribbling, dan shooting dari seorang pemain.

Menurut Nurul Ahmadi (2007: 13) untuk memiliki suatu tim bola basket yang handal, ada tiga faktor utama yang harus dipenuhi: 1) Penguasaan teknik dasar (fundamentals) 2) Ketahanan fisik (physical condition) 3) Kerja sama (pola dan strategi)

Menurut Dedy Sumiyarsono dalam (Wahid 2021:40) mengemukakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut: a.) cara memegang bola, b.) lemparan, c.) menembak, d.) menggiring, dan e.) memoros.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa Teknik dasar bola basket merupakan fundamental atau gerak dasar permainan bola basket yang meliputi passing, shooting, dribbling, lay up dan pivot. Teknik dasar bola basket dimulai dari penguasaan bola, memegang bola dengan benar adalah modal utama dalam bermain bola basket.

Menurut Danny Kosasih dalam (Mahardika 2016:4) dribbling adalah suatu teknik fundamental yang menyenangkan dan mengagumkan, tetapi dribbling akan menjadi sesuatu yang menakutkan jika dipakai hanya untuk menunjukkan kemampuan personal.

Menurut Dinata (2008:132) menggiring bola dilakukan dengan cara pandangan ke segala arah, siap untuk mengoper atau menembak, jangan selalu melihat bola, bahkan tidak boleh menggiring bola dengan melihat bola tujuannya untuk melindungi bola dari serangan lawan. Saat dribble, pemain menjaga bola tetap berada di sisi tubuhnya yang berada jauh dari pemain bertahan. Untuk melakukan dribble, bola didorong pelan kebawah dengan kondisi jari terbuka. "Semua pemain harus berlatih melakukan *dribble* dengan baik menggunakan tangan kanan atau kiri tanpa melihat bola". *Dribble* dilakukan dengan kekuatan dari siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, dan sedikit bantuan dari bahu. Jari harus selalu rileks namun tegas menekan bola. *Dribble* yang legal adalah selama posisi tangan tidak berada di bawah bola dan bola harus meninggalkan tangan sebelum kaki tumpuan (pivot foot) berpindah posisi.

Cara *mendribble* bola basket yaitu gunakanlah mata dan pandangan sekeliling untuk memperhatikan lapangan dan rekan-rekan setim, usahakan untuk tetap dapat merasakan bola, percaya tanganmu, jangan menundukkan pandangan untuk melihat bola, gunakan telapak jemari, bola harus bersentuhan dengan telapak jemari setiap kali memantul, jangan pernah *mendribble* bola dengan menggunakan telapak tangan, jaga bola agar tetap berada pada telapak jemari, sehingga dapat memberikan control yang lebih besar dan memperkecil kemungkinan melakukan pelanggaran *dribble* yang akan menyebabkan bola berpindah tangan.

Menurut Daulay (2018:38) latihan yang berasal dari kata *training* adalah suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga yang berisikan materi teori dan praktik, menggunakan metode, dan aturan pelaksanaan dengan pendekatan ilmiah, memakai prinsip-prinsip latihan yang terencana dan teratur, sehingga tujuan latihan dapat tercapai tepat pada waktunya. Salah satu ciri dari latihan baik yang berasal dari kata *practice*, *exercise*, dan *training* adalah beban latihan. Beban latihan oleh pelatih maupun atlet untuk memperbaiki kualitas fungsional berbagai peralatan tubuh.

Menurut Giri Wiarto (2013:153), latihan adalah suatu proses untuk mencapai tingkat kemampuan yang lebih baik dalam berolahraga yang memerlukan waktu dan perencanaan yang tepat. Proses latihan harus teratur maksudnya latihan harus tetap,

berkelanjutan dan bersifat progresif, latihan diberikan dari yang sederhana hingga yang kompleks.

Menurut Jonas Solissa (2016:12), pengertian latihan dalam terminologi asing sering disebut dengan *exercise*, *practice*, dan *training*, yang dapat mengandung beberapa makna. *Exercise* adalah aktivitas yang dilakukan dalam satu sesi latihan. *Practice* adalah aktivitas untuk meningkatkan keterampilan teknik cabang olahraga. Sedangkan *training* merupakan latihan yang dilakukan secara berulang ulang, terprogram yang berlangsung beberapa hari atau bulan. bertahap dari bentuk maupun beban latihannya.

Stick Dribble merupakan alat bantu latihan dalam bola basket. Alat ini sangat memungkinkan seseorang untuk melatih keterampilan penguasaan bola yang baik, alat ini pun cukup mudah untuk dibawa. *Stick Dribble* ini memiliki tubuh berbentuk tongkat yang dapat diatur ketinggiannya menyesuaikan keperluan seorang atlet atau siswa pada saat berlatih (Ramadhan et al. 2022), begitupun juga dengan dua lengan yang dapat dilepas pasang dari tongkat tersebut yang juga dapat disesuaikan ketinggiannya. Alat *Stick Dribble* dimanfaatkan sebagai alat bantu meningkatkan keterampilan koordinasi dan kelincahan dalam *dribble* bola basket.

Alat *Stick Dribble* ini menjadi harapan bagi peneliti untuk dapat mencapai tujuan-tujuan seorang atlet atau siswa maupun pelatih dalam melatih teknik dasar *dribble* permainan bola basket. Selain itu alat ini merupakan inovasi baru dari latihan sebelumnya yang hanya menggunakan alat seperti cone dan kursi. Peneliti berharap agar latihan menggunakan alat khusus baru ini dapat menjadi efektif nantinya.. Ada berbagai macam variasi *dribble* juga yang dapat dilatih menggunakan alat *Stick Dribble* ini.

METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata, Nana Syaodih (2009: 164), penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket. pengembangan ini dilaksanakan dengan penelitian yang bertahap.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *research and Development (R&D)*. Menurut Borg dan Gall dalam Emzir (2013:271) mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan.

Menurut Borg dan Gall dalam Emzir (2013: 271), terdapat sepuluh langkah dalam pelaksanaan prosedur penelitian dan pengembangan yang dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, penelitian dan pengumpulan informasi dimulai dengan studi pendahuluan melalui studi pustaka dan lapangan untuk mengidentifikasi potensi masalah, seperti kebutuhan pengembangan alat *Stick Dribble* dalam olahraga bola basket. Kedua, perencanaan dilakukan dengan menyusun rencana penelitian setelah alat ini dinyatakan layak oleh pembimbing, meliputi tujuan pengembangan produk. Ketiga, pengembangan produk meliputi desain dan proses pembuatan alat. Keempat, uji coba lapangan awal dilakukan di SMA Negeri 1 Muaro Jambi oleh pelatih dan pengamat, dengan pengamatan dan wawancara sebagai metode evaluasi. Kelima, revisi utama produk dilakukan setelah validasi oleh ahli media dan materi untuk memperbaiki desain produk. Keenam, uji coba lapangan dilakukan lebih luas dengan purposive sampling pada siswa ekstrakurikuler bola basket. Ketujuh, produk hasil uji lapangan disempurnakan berdasarkan analisis

untuk meningkatkan kualitasnya. Delapan, uji pelaksanaan lapangan dilakukan pada siswa ekstrakurikuler basket untuk mengevaluasi kelayakan produk yang telah divalidasi. Kesembilan, produk akhir disempurnakan setelah melalui studi lapangan, desain produk, validasi, dan revisi tahap sebelumnya. Kesepuluh, hasil diseminasi produk dapat diimplementasikan oleh pelatih bola basket SMA Negeri 1 Ma. Jambi serta pelatih lain yang tertarik menggunakan alat *Stick Dribble* tersebut dalam latihan mereka.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa/i SMA Negeri 1 Muaro.Jambi yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket.Kemudian dikelompokkan menjadi subjek uji coba kelompok kecil 6 (enam) siswa dan kelompok besar 12 (dua belas) siswa. Objek uji coba dalam penelitian ini adalah alat *Stick Dribble* . Teknik penentuan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode purposive sampling.Menurut Suharsimi Arikunto (2004: 84) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan.

Data yang diperoleh dalam pengembangan alat *Stick Dribble* ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli, dan siswa/i SMA Negeri 1 Muaro Jambi terhadap alat *Stick Dribble* olahraga bola basket.Data kuantitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), kurang baik (KB), dan sangat kurang baik (SK) Kemudian kritik dan saran tersebut dijadikan sebagai bahan revisi produk yang dikembangkan.Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji lapangan yang berupa penilaian secara umum mengenai alat *Stick Dribble* dalam olahraga bola basket.

Data kuantitatif berupa skor penilaian (SB=5, B=4, C=3, K=2, SK=1). Seluruh data baik data kualitatif maupun kuantitatif yang diperoleh akan digunakan untuk merevisi alat *Stick Dribble* olahraga bola basket yang dikembangkan agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas serta efisien.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah Metode kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.Menurut Sugiyono (2012:199).Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas produk.Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa SMA Negeri 1 Muaro Jambi yang mengikuti ekstrakurikuler basket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya yaitu seorang ahli materi dan ahli media. Uji validasi ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 9 Maret 2023 diperoleh dengan cara memberikan produk berupa alat *Stick Dribble* olahraga bola basket yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 1 Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi (%)	Kategori
Materi	44	50	88	Sangat Baik
Skor Total	44	50	88	Sangat Baik

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan sebanyak 88% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” mendapat kategori “sangat baik” dinyatakan sangat layak untuk di uji cobakan dengan revisi .

Tabel 2 Kategori Hasil Penilaian Materi Tahap II

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi (%)	Kategori
Materi	50	50	100	Sangat Baik
Skor Total	50	50	100	Sangat Baik

Pengambilan data ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023. Ahli materi memberikan penilaian dengan persentase 100% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi ahli materi tahap II “Pengembangan Alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” dinyatakan Sangat layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

Ahli media yang menjadi validator adalah seorang pelatih olahraga bola basket Muhammad Rabil Tyas Rabbani. Peneliti memilih beliau menjadi validator karena kompetensinya di bidang olahraga bola basket khususnya media berlatih dan sarana prasarana sangat memadai. Uji validasi ahli media (sarana dan prasarana) tahap I diperoleh dengan cara memberikan produk berupa alat *Stick Dribble* olahraga bola basket yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 3 Kategori Validasi Ahli Media Tahap 1

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi (%)	Kategori
Media	49	50	90 %	Baik
Skor Total	49	50	90 %	Baik

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan sebanyak 90% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media pada tahap validasi pertama “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” mendapat kategori “sangat baik” dinyatakan Sangat layak untuk di uji cobakan dengan revisi.

Tabel 4 Kategori Validasi Ahli Media Tahap 2

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi %	Kategori
Media	50	50	100	Sangat Baik
Skor Maksimal	50	50	100	Sangat Baik

Pengambilan data ahli media tahap II dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023. Ahli media memberikan penilaian dengan persentase 100% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi ahli media tahap II “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” dinyatakan Sangat layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

Uji coba produk pada penelitian pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket dilakukan pada siswa/siswi SMA Negeri 1 Muaro Jambi. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang, dan uji coba kelompok besar dilakukan kepada 12 orang siswa/i yang mengikuti ekstrakurikuler basket di SMA Negeri 1 Muaro Jambi. Pada siswa juga ditunjuk untuk menjadi responden guna menilai kelayakan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket yang telah dikembangkan. Kemudian siswa mengisi angket yang telah disediakan untuk mengetahui data hasil penilaian kelayakan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket.

Tabel 5 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi %	Kategori
1.	Media dan Materi	243	300	81%	Sangat Baik
Skor Total		243	300	81%	Sangat Baik

Hasil angket uji coba kelompok kecil dari 6 siswa mengenai “Pengembangan Alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari media sampai materi didapatkan persentase sebesar 81% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”.

Tabel 6 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi %	Kategori
Media dan Materi	526	600	88%	Sangat Baik
Skor Total	243	300	88%	Sangat Baik

Hasil angket uji coba kelompok besar dari 12 siswa mengenai “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari media sampai materi didapatkan persentase sebesar 88% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa alat *Stick Dribble* olahraga bola basket. diawali dengan tahap analisis yaitu melakukan studi pustaka dan studi lapangan mengenai teknik dasar olahraga bola basket. kemudian dilanjutkan dengan melakukan perencanaan pengembangan alat *Stick Dribble* untuk latihan teknik dalam olahraga bola basket. Setelah itu peneliti melakukan pengembangan produk yang prosesnya diawali dengan pembuatan tiang untuk *Stick Dribble*, kemudian dilanjutkan pada proses pembuatan penopang dari *Stik Dribble*.

Kelayakan produk “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” diketahui melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Proses validasi ahli materi dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap I dan II. Data validasi materi tahap I, produk “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” didapatkan persentase “88%” yang berarti produk “Sangat Baik” digunakan dengan revisi. Setelah revisi tahap pertama produk divalidasi kembali melalui tahap kedua dan persentase yang didapatkan 100% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi kedua “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” “Sangat Baik” sangat layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa perlu direvisi.

Validasi dilanjutkan ke ahli media. Dalam proses validasi media peneliti melalui dua tahap yaitu tahap I dan II. Data validasi media tahap I, produk “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” didapatkan persentase “90%” yang berarti produk “Sangat Baik” digunakan dengan revisi. Setelah tahap pertama, produk divalidasi kembali melalui tahap kedua dan persentase yang didapatkan 100% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi kedua “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” mendapat kategori “Sangat Baik” sangat layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa perlu direvisi.

Validasi untuk responden, dalam proses validasi peneliti melalui dua tahap yaitu uji coba tahap kecil dan uji coba tahap besar. Data validasi tahap kecil, produk “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” didapatkan persentase “81%”, setelah uji coba tahap kecil peneliti melakukan uji coba tahap besar yang mendapatkan persentase “88%” dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut

responden terhadap “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” mendapatkan kategori “Sangat Baik” sangat layak tanpa revisi.

Kualitas produk “Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket” dikategorikan dalam kriteria “Sangat Baik” pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil analisis penilaian dari kedua ahli baik itu ahli materi dan ahli media, serta dalam penilaian uji coba kepada atlet. Hal tersebut terlihat dari pemberian poin untuk pertanyaan-pertanyaan angket yang diberikan dari poin 1 sampai 5, poin yang sering muncul adalah poin 4 dan 5.

Hasil pengujian terhadap pengembangan alat *Stick Dribble* dalam olahraga bola basket untuk latihan teknik menunjukkan evaluasi yang sangat positif dari berbagai pihak terkait. Pengujian dengan ahli materi menunjukkan bahwa materi yang terkandung dalam alat ini dinilai sangat relevan, mencapai tingkat kecocokan 100%, yang menandakan kualitas materi yang “Sangat Baik”. Selanjutnya, hasil pengujian kepada ahli media juga mengindikasikan bahwa desain dan penggunaan media pada alat *Stick Dribble* dinilai sangat layak, dengan tingkat kelayakan 100%, mengukuhkan bahwa aspek media dalam pengembangan ini juga dapat dikategorikan sebagai “Sangat Baik”.

Uji coba dengan kelompok kecil dari siswa ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Muaro Jambi menunjukkan bahwa penilaian secara umum terhadap produk ini adalah positif. Dalam uji coba ini, skor evaluasi dari aspek media dan materi mencapai 81%, yang memberikan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa alat *Stick Dribble* dapat diterima dengan baik oleh pengguna potensialnya, yaitu siswa ekstrakurikuler bola basket di sekolah tersebut.

Uji coba yang lebih luas dilakukan dengan kelompok besar siswa ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Muaro Jambi juga menghasilkan penilaian yang sangat positif terhadap produk ini. Evaluasi dari aspek media dan materi pada uji coba ini mencapai skor 88%, yang juga dikategorikan sebagai “Sangat Baik”. Hasil ini menegaskan bahwa alat *Stick Dribble* memiliki potensi yang besar untuk digunakan secara efektif dalam meningkatkan teknik dasar dribble dalam latihan bola basket di lingkungan sekolah.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah alat untuk latihan teknik dasar dalam olahraga bola basket yaitu alat *Stick Dribble* olahraga bola basket. Data hasil validasi dari penelitian Pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket menunjukkan persentase yaitu 100% dari ahli materi dan 100% dari ahli media serta berdasarkan uji coba kelompok kecil didapatkan persentase sebesar 81%, dan uji coba kelompok besar sebesar 88%. Kesimpulan penilaian alat *Stick Dribble* olahraga secara keseluruhan adalah “sangat baik” sebagai alat latihan teknik dalam olahraga bola basket.

RUJUKAN

- Ahmadi, N. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Intermedia.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*.
- Badriah, D. L. (2013). *Prinsip beban berlebih*. PT: Refika Aditama.
- Emzir. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction*.
- Harsono. (2015). *Coaching dan Aspek-aspek Psikologis Dalam Coaching* (pp. 64-76).
- Isnaini, L. E., & Hariyanto, E. (2023). *Pengembangan Latihan Teknik Dasar Hoki Ruang Untuk Ekstrakurikuler Hoki Ruang di SMKN 11 Malang*.

- Pengembangan Latihan Teknik Dasar Hoki Ruangan Untuk Ekstrakurikuler Hoki Ruangan di SMKN 11 Malang. *Gymnasia: Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 22-29.
- Jaelani, K., Wahidah, I., & Zaman, I. B. (2023). Pengembangan Media Latihan Teknik Dasar Indoor Hockey Berbasis Aplikasi Android. *JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA*, 4(06), 7-12.
- Kosasih, D. (2008). *Fundamental Basketball*. Semarang: Karangturi.
- Pamuji, I. R. (2018). Pengaruh modifikasi alat bantu pembelajaran terhadap kemampuan free throw bola basket pada siswa putri ekstrakurikuler bola basket SMK Negeri 1 Wonogiri (Skripsi).
- Ramadhan, B. G., Daulay, B., & Nurkadri, N. (2022). Pengembangan Alat Bantu Latihan Dribble pada Permainan Bola Basket: Alat Bantu Latihan Dribble. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 5(01), 8-16.
- Soegiarto, T. (2002). *Fisiologi Olahraga*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2011). *Hakekat Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi pengajar dalam pendidikan jasmani*. Bandung: FPOK UPI.
- Sukadiyanto. (2011). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Sumiyarsono, D. (2002). *Keterampilan Bola Basket*. Yogyakarta: FIK UNY.