



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLE* BOLA BASKET MENGGUNAKAN *JOB CARD* BAGI SISWA KELAS VII SMP

Meiyana Eka Wahyuni^{1✉}, Aris Mulyono²

SMPN 2 Ajibarang Banyumas
PJKR FIK Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2015
Disetujui September 2015
Dipublikasikan Oktober 2015

Keywords:

Development, Learning Media, Dribble Basketball using the Job Card, Scientific Approach, Junior High School Students.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk yang berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* yang sesuai sebagai media pembelajaran gerak peserta didik kelas VII SMP. Adapun prosedur penelitian pengembangan produk yaitu; 1) melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil kajian pustaka, observasi dan wawancara, 2) mengembangkan draf produk awal 3) validasi ahli (satu ahli Bolabasket dan satu ahli pembelajaran penjasorkes SMP), 4) perbaikan draf produk awal, 5) uji coba skala kecil (20 siswa), 6) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil 7) uji coba lapangan (32 siswa), 8) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, 9) hasil akhir berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* pada pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP. Dari penelitian ini diperoleh data evaluasi ahli Bolabasket 88,89%, ahli pembelajaran penjasorkes 91,30%, sehingga didapat rata-rata persentase sebesar 90,09% sehingga memenuhi kriteria "sangat baik". Sedangkan data uji coba skala kecil didapat persentase 81,06% dan uji coba lapangan 86,37%, sehingga memenuhi kriteria "baik". Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* dapat digunakan sebagai media pembelajaran gerak peserta didik kelas VII SMP .

Abstract

The purpose of this research is to produce a development of learning media of dribble Basketball using job card through the appropriate scientific approach as a learning media motion for seventh grade students of SMP. The procedure of research development was ; 1) conduct a needs analysis which will be developed that are obtained from the literature review, observation and interview, 2) develop a draft product, 3) validation experts (one Basketball expert and one sport and physical education and health expert), 4) improvement of the draft initial product, 5) try out the field by a small group (20 students), 6) the first product revision, revision of the product based on the results of expert evaluation and testing of small scale 7) try out the field (32 students), 8) revision of the final product is done based on the results of field trials, 9) final result is a development of learning media of dribble Basketball using learning media job card through scientific approach at learning sport and physical education and health for seventh grade students of SMP. From this research, the result of Basketball expert evaluation data 88.89%, 91.30% of learning sport and physical education and health expert, and get an average percentage of 90.09% so that it meets the criteria of "very good". While small-scale trial data obtained a percentage of 81.06% and 86.37% field trials, so that it meets the criteria of "good". From these data can conclude that learning of dribble Bolabasket using job card through a scientific approach can be used as a learning medium motion seventh grade students of SMP.

PENDAHULUAN

Dalam UU No 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 11 dijelaskan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari usia dini, SD, SMP dan SMA. Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan yang mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya.

Program pendidikan jasmani di SMP harus dikaitkan dengan peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani. Siswa menginginkan belajar keterampilan baru dan berbagai cabang olahraga. Pendidikan jasmani pada tingkat usia SMP berorientasi pada kegiatan yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak yang pernah diperoleh pada masa anak-anak (Sugiyanto, 2008:5.27).

Tujuan pendidikan jasmani salah satunya adalah meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif (Samsudin, 2008:3). Sedangkan menurut Adang Suherman (2000: 22-23) tujuan pendidikan jasmani yaitu meningkatkan perkembangan fisik, perkembangan gerak dan perkembangan mental. Dari dua pengertian tersebut pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan fisik peserta didik saja, namun pembelajaran penjas dapat mengembangkan seluruh ranah pembelajaran yaitu perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Negeri se Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas yang bertaraf sekolah standar nasional yaitu; 1)

SMP N 1 Ajibarang, 2) SMP N 2 Ajibarang, 3) SMP N 3 Ajibarang, dari kondisi sarana dan prasarana pembelajaran Bolabasket masih dalam keadaan baik namun dalam proses pembelajaran permainan Bolabasket masih terpaku pada teknik dasarnya saja tanpa adanya praktik pengaplikasian ke dalam bentuk permainan Bolabasket, sehingga peserta didik belum mampu memahami keterkaitan teknik-teknik dasar yang diajarkan dengan penerapannya di dalam permainan Bolabasket. Selain itu, dalam proses pembelajaran permainan Bolabasket belum menggunakan media pembelajaran sebagai variasi mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menarik motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan Bolabasket.

Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran yang berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* pada pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015". Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan variasi baru terhadap bentuk pembelajaran permainan Bolabasket khususnya dalam teknik dasar *dribble* Bolabasket agar peserta didik dapat memahami keterampilan teknik dasar *dribble* yang benar serta menumbuhkan motivasi siswa agar aktif bergerak, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research dan development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan prosedural, yang bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan suatu produk. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu;

1) melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil kajian pustaka, observasi dan wawancara, 2) mengembangkan draf produk awal, 3) validasi ahli (satu ahli Bolabasket dan satu ahli pembelajaran penjasorkes SMP), 4) perbaikan draf produk awal, 5) uji coba skala kecil (subjek 20 siswa), 6) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil, 7) uji coba lapangan (subjek 32 siswa), 8) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, 9) hasil akhir berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* pada pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP N 2 Ajibarang kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015.

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini dibutuhkan atau tidak. Untuk mengumpulkan data pada langkah ini peneliti melakukan kajian pustaka, observasi atau pengamatan dan wawancara di lapangan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari observasi atau pengamatan aspek afektif dan psikomotor peserta didik, dan kuesioner untuk mengambil data kognitif peserta didik.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain; 1) wawancara (digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri se Kecamatan Ajibarang pada awal penelitian), 2) observasi (mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri se Kecamatan Ajibarang pada awal penelitian serta pengambilan data dalam aspek afektif dan aspek psikomotorik peserta didik uji coba), 3)

kuisisioner (digunakan untuk memperoleh data dari ahli, dan peserta didik). Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa sejumlah pernyataan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban yang telah disediakan), 4) dokumentasi (digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang berupa foto dan video penelitian).

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali, (2013:201), yaitu:

$$\% = \frac{nn}{NN} \times 100$$

Keterangan:

% = Nilai dalam persen yang akan dicari

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel di bawah akan disajikan klasifikasi persentase:

Tabel 1. Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 - 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1 - 70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 - 90%	Baik	Digunakan
90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: Muhamad Ali, 2013:206

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Uji Coba Skala Kecil

Data analisis kebutuhan

Anak pada usia SMP merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kesempurnaan gerak yang telah didapat pada masa anak-anak, dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara luas (Sugiyanto, 2008:5.19). Dalam pembelajaran permainan Bolabasket, pengenalan teknik dasar menggiring (*dribble*) Bolabasket akan tepat diajarkan pada peserta didik SMP khususnya kelas VII dengan

harapan dapat meningkat kemampuan kesempurnaan gerak yang telah didapat pada masa sekolah dasar. Hal tersebut juga didukung dalam silabus kurikulum 2013 SMP kelas VII materi permainan Bolabasket pada kegiatan eksplorasi yang pertama yaitu menggiring bola dengan berbagai cara dalam posisi diam dan bergerak secara individual dengan menunjukkan nilai disiplin.

Berdasarkan dari observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran serta sarana dan prasarana permainan Bolabasket ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan Bolabasket, khususnya *dribble* Bolabasket yaitu; 1) peserta didik masih belum paham mengenai teknik dasar menggiring bola (*dribble*) yang benar, 2) aktivitas belajar siswa saat pembelajaran berlangsung masih belum dioptimalkan, 3) pengajaran menggiring bola (*dribble*) Bolabasket masih seperti pelatihan dimana peserta didik melakukan *drill* teknik dasar menggiring bola dan belum ada pengaplikasian ke dalam permainan Bolabasket. Dari permasalahan tersebut peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific*, dimana dalam *job card* terdapat tahapan-tahapan mempraktikkan tugas gerak dalam pembelajaran teknik dasar Bolabasket khususnya teknik dasar menggiring bola (*dribble*).

Job card adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk sebuah kartu yang berisi informasi tugas gerak untuk peserta didik yang berupa petunjuk pelaksanaan, gambar-gambar tahapan pelaksanaan pembelajaran, formasi dalam pelaksanaan pembelajaran, evaluasi, serta permainan Bolabasket.

Dengan penggunaan media diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran menggiring bola (*dribble*) Bolabasket yang terjadi, kerena dengan penggunaan media ini diharapkan:

Dengan gambar dan penjelasan tahapan gerak menggiring bola (*dribble*) yang terdapat di dalam *job card* diharapkan peserta didik akan lebih memahami teknik dasar menggiring bola (*dribble*) karena secara langsung peserta didik akan membaca dan menganalisis petunjuk tahapan gerak yang benar secara berulang-ulang.

Dengan diberikan peran sebagai praktikan dan pengamat dalam proses pembelajaran menggunakan *job card* diharapkan akan mengurangi waktu peserta didik untuk menunggu giliran tanpa melakukan aktivitas dalam pembelajaran, sehingga waktu belajar siswa dapat dioptimalkan.

Dengan pembelajaran melalui permainan dalam *job card* diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan teknik dasar menggiring bola (*dribble*) peserta didik, namun diharapkan siswa dapat memahami teknik dasar yang telah dipelajari melalui *job card* kaitanya dengan penerapannya di dalam permainan Bolabasket yang sebenarnya.

Data hasil validasi ahli

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah membuat draf produk awal yang dikembangkan. Sebelum produk diujicobakan maka produk di validasi terlebih dahulu oleh ahli Bolabasket dan ahli pembelajaran penjasorkes menggunakan kuesioner untuk mengetahui layak atau tidaknya produk untuk diujicobakan. Berikut adalah hasil kuesioner ahli:

Tabel 2. Hasil Evaluasi Ahli

Ahli	Rata-Rata Skor Penilaian	Persentase
Bolabasket	3,56	88,89%
Pembelajaran	3,65	91,30%
	Rata-rata	90,09%

Sumber: Penelitian 2015

Berdasarkan hasil evaluasi para ahli maka diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,09% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui

pendekatan *scientific* dalam pembelajaran permainan Bolabasket SMP kelas VII dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk awal di validasi dan sudah diperbaiki berdasarkan saran dan komentar ahli oleh ahli maka tahap selanjutnya adalah produk diujicobakan pada skala kecil dengan subjek 20 siswa (putra dan putri) kelas VII SMP N 2 Ajibarang. Berikut adalah data hasil uji coba skala kecil:

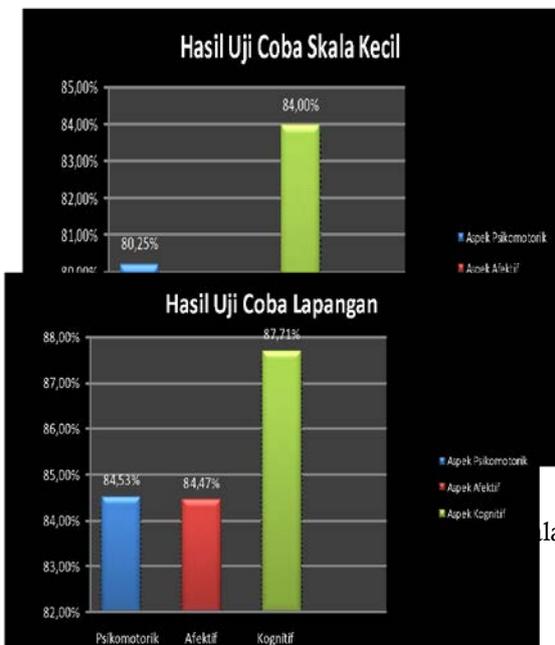
Tabel 3. Hasil Persentase Pada Uji Coba Skala Kecil

Aspek	Persentase	Kategori
Psikomotor	80,25%,	Baik
Afektif	79,06%,	Baik
Kognitif	84,00%,	Baik
Rata-rata	81,10%.	Baik

Sumber: Penelitian 2015

Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Berikut adalah hasil analisis data uji coba skala kecil yang meliputi aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif yang berbentuk diagram:



Dari data yang diperoleh aspek psikomotor sebesar 80,25%, aspek afektif 79,06%, aspek kognitif 84,00%, sehingga menghasilkan rata-rata persentase sebesar 81,10%. Berdasarkan kriteria yang telah

ditentukan maka pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini telah memenuhi kriteria “baik” sehingga pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* ini layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ajibarang.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah produk diujicobakan pada skala kecil yang kemudian melalui tahap revisi dan perbaikan produk awal maka selanjutnya adalah produk diujicobakan pada uji coba lapangan dengan subjek 32 siswa (putra dan putri) kelas VII SMP N 2 Ajibarang. Berikut adalah data hasil uji coba lapangan:

Tabel 4. Hasil Persentase Pada Uji Coba Lapangan

Aspek	Persentase	Kategori
Psikomotor	84,53%	Baik
Afektif	84,47%	Baik
Kognitif	87,71%	Baik
Rata-rata	86,37%	Baik

Sumber: Penelitian 2015

Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan

Berikut adalah hasil analisis data uji coba lapangan yang meliputi aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif yang berbentuk diagram:

Gambar 2. Diagram Hasil Uji Coba Lapangan
Sumber: Penelitian 2015

Dari data yang diperoleh aspek psikomotor sebesar 84,53%, aspek afektif

84,47%, aspek kognitif 87,71%, sehingga menghasilkan rata-rata persentase sebesar 86,37%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini telah memenuhi kriteria “baik” sehingga pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* ini layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP N 2 Ajibarang.

Prototipe Produk

Job card merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan tentang tugas gerak peserta didik yang didalamnya terdapat tahapan gerak dari beberapa bentuk pembelajaran *dribble* sesuai penggolongan *dribble*, beserta kesalahan-kesalahan umum yang sering terjadi.

Job card ini dilengkapi dengan gambar-gambar untuk mempermudah peserta didik memahami tugas gerak yang diberikan. Selain itu di dalam *job card* juga terdapat lembar pengamatan unjuk kerja, yaitu lembar pengamatan teman dan lembar pengamatan diri sendiri serta terdapat lembar pengamatan motorik. Pada lembar pengamatan teman, peserta didik mengamati keterampilan gerak yang dilakukan oleh temannya, dan pada penilaian diri sendiri peserta didik menilai kualitas gerakannya sendiri.

Sedangkan lembar pengamatan motorik, peserta didik mengamati keterampilan gerak temanya ketika mengaplikasikannya ke permainan Bolabasket yang terdapat dalam *job card*.

Dalam proses pembelajaran peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, ada kelompok yang berperan sebagai praktikan dan ada kelompok yang berperan sebagai pengamat. Kelompok praktikan diwajibkan mempraktikkan tugas gerak yang ada pada *job card*. Kelompok pengamat berperan menilai kelompok praktikan dengan mengisi lembar pengamatan unjuk kerja. Selain menilai teman, dalam *job card* juga terdapat lembar penilaian diri sendiri dimana peserta didik menilai kemampuan mereka sesuai dengan apa yang

mereka rasakan ketika mengikuti pembelajaran *dribble* Bolabasket.

Dengan melihat gambar tugas gerak yang ada pada *job card*, peserta didik secara mandiri melakukan tahapan gerakan yang ada di dalam *job card*. Peserta didik yang sedang menunggu giliran untuk membaca dan melakukan praktik tugasnya mengamati gerakan temannya. Setelah peserta didik selesai melakukan tugas gerak, selanjutnya peserta didik melakukan tahapan gerak seperti yang ada di dalam *job card* tanpa melihat *job card*, kemudian diamati dan dinilai oleh temannya yang bertugas sebagai pengamat. Pengamat menilai dengan cara mencocokkan gerakan temannya dengan tahapan-tahapan yang ada di dalam *job card*. Dengan melihat pada gambar yang ada di *job card*, maka pengamat dapat mengamati gerakan praktikan benar atau salah berdasarkan gambar di *job card*. Sembari melihat dan mengamati gerakan praktikan, pengamat memberikan tanda “√” pada salah satu kolom, kolom T jika gerakan benar (*True*) dan kolom F jika gerakan salah (*False*). Kemudian dalam pengamatan motorik pengamat mengamati gerakan praktikan ketika sedang mengaplikasikan pembelajaran *dribble* ke dalam permainan Bolabasket, dengan memberikan tanda “√” pada salah satu kolom, kolom “Ya” jika praktikan melakukan gerakan yang sesuai dalam lembar pengamatan, dan kolom “Tidak” jika praktikan tidak melakukan gerakan yang sesuai dalam lembar pengamatan.

Dalam pengaplikasian permainan, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim yang kemudian akan bergantian bermain. Setiap tim harus siap untuk bermain setiap saat karena permainan akan terus tersambung dengan berganti-ganti tim. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak jenuh menunggu terlalu lama untuk bermain dan mengurangi ketidakefektifan waktu belajar. Setiap tim yang telah kalah atau memasukan bola maka tim itu akan di ganti oleh tim yang lain, jika kedua tim belum berhasil memasukan bola selama waktu yang ditentukan, maka kedua tim akan diganti dengan tim lain.

Adapun desain akhir *job card* terdiri dari beberapa bagian-bagian yaitu; 1) cover, 2) lembar prakata, 3) identitas, 4) petunjuk (pelaksanaan, evaluasi dan pengamatan, formasi pembelajaran), 5) gambar dan keterangan tahapan gerakan *dribble* (*dribble* rendah, *dribble* tinggi, *dribble* berjalan, *dribble* berlari, *dribble* mundur, *crossover dribble*), 6) lembar pengamatan antar teman dan diri sendiri, 7) lembar kesalahan *dribble* secara umum, 8) lembar aplikasi pembelajaran ke dalam permainan, 9) lembar pengamatan motorik, 10) sumber.

Berikut merupakan kelemahan dan kelebihan dari produk yang dikembangkan:

Kelemahan produk dari segi bahan pembuatan produk yaitu menggunakan kertas yang bukan merupakan bahan permanen sehingga dapat sobek dan rusak ketika terlalu keras menarik atau membuka *job card*. Dari segi proses pembelajaran, jika terdapat siswa yang lamban atau kurang lancar dalam membaca maka waktu yang digunakan untuk membaca *job card* akan lama.

Kelebihan produk yaitu dapat menyajikan informasi pembelajaran dengan penyajian yang menarik, dapat mengoptimalkan waktu belajar siswa, dapat membantu peserta didik dalam memahami dan memperkuat ingatan tentang materi, dapat mendorong siswa untuk belajar jujur dengan adanya lembar pengamatan dan evaluasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *dribble* menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* dapat diterima oleh peserta didik kelas VII SMP N 2 Ajibarang. Faktor yang menjadikan pengembangan media pembelajaran diterima antara lain berdasarkan hasil dari analisis sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data evaluasi ahli diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,09%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran *dribble*

Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP N 2 Ajibarang.

Berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil dan analisis uji coba skala besar yaitu diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,10% pada uji coba skala kecil dan 86,37% pada uji coba lapangan, sehingga produk media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP N 2 Ajibarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008. Olahraga *Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Agus Efendi. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21 Kritik MI EI SQ AQ & successful Intelligence Ats IQ*. Bandung: Alfabeta
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo
- Andayani. 2015. *Problema dan Aksioma Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: Indonesia deepublish
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket: Konsep & Metode*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas
- FIBA. 2014. *Basketball Equipment*. Official basketball rules
- _____ *Basketball Rules*. Official basketball rules
- HM Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas

- Imas Kurinasih dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & penerapan*. Surabaya: Kata Pena
- Kemendikbud. 2013. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud
- _____. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan Kurikulum 2013 SMP/ M.Ts*
- M. Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- M. Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainstific dan Kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghaila Indonesia
- Mohamad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa
- Muhammad Rohman dan Sofan Amiri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia
- Oemar Hamalik. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Oliver, John. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar raya
- Permendikbud No 68 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera
- Sardiman. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Showalter, Don. 2012. *Coaching Youth Basketball*. Champaign, IL: Human Kinetics
- Sudarno SP. 1992. *Pendidikan Kesegaran Jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta,cv
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tri Rustriadi. 2014. *Buku Ajar Praktek Laboratorium Olahraga*. Semarang: FIK UNNES
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- Universitas Negeri Semarang. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi 2014*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan
- Wasis Dwiyoogo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM
- Wissel, Hal. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: PT Raja Grafindo