

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *SHOOTING* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

Indrayogi¹ dan Bhakti Muda Heryanto²
Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Majalengka
indrayogi13@gmail.com

Abstract

This study aims to produce shooting learning models in basketball games to improve the ability of basic shooting techniques in basketball games through model development studies.

This research method is a study that refers to the development model of Borg and Gall which has been varied, namely (1) conducting an initial research model, (2) making a new product in the form of a basketball shooting learning model, (3) learning expert validation and practitioner expert basketball, (4) conducted 16 small-scale trials of students, (5) product revisions by learning experts and basketball practitioner experts, (6) conducted a large-scale trial of 31 students, (7) product revisions based on large group trial activities.

The final product development result from the final product revision are basketball shooting learning models. The data analysis technique used is descriptive percentages and qualitative analysis techniques. From the available data, it can be concluded that the development of basketball shooting learning models can be used in the learning process.

Keywords : *development, shooting learning model, basketball game*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan model pembelajaran *shooting* dalam permainan bola basket untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *shooting* dalam permainan bola basket melalui studi pengembangan model.

Metode penelitian ini adalah penelitian yang mengacu pada model pengembangan dari Borg dan Gall yang telah divariasikan, yaitu (1) melakukan penelitian model awal, (2) pembuatan produk baru yang berupa model pembelajaran *shooting* bola basket, (3) Validasi Ahli Pembelajaran dan Ahli Praktisi Basket, (4) melakukan uji coba skala kecil 16 siswa, (5) revisi produk oleh ahli pembelajaran dan ahli praktisi basket, (6) melakukan uji coba skala besar 31 siswa, (7) revisi produk berdasarkan kegiatan uji coba kelompok besar.

Hasil akhir produk pengembangan dari hasil revisi produk akhir yaitu model pembelajaran *shooting* bola basket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase dan teknik analisis kualitatif. Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran *shooting* bola basket dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : pengembangan, model pembelajaran *shooting*, permainan bola basket

PENDAHULUAN

Bola basket merupakan olahraga yang terus berkembang setiap waktu seiring perkembangan teknologi pada saat ini. Semakin ke depan peraturan bola basket juga mengalami perubahan-perubahan yang semakin kompleks. Perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi yang semakin pesat dalam bidang pendidikan menjadi penting terutama dalam bidang kepelatihan khususnya bola basket. Salah satu cara penggunaan berbagai macam media dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan materi dan karakteristik atlet itu sendiri.

Menurut Salim, (2007:106), Permainan bola basket dibagi menjadi empat *quarter*, setiap *quarter* berdurasi sepuluh menit. Dengan demikian dapat dibayangkan bagaimana para pemain berusaha untuk mencetak 2 *point* sebanyak-banyaknya dan pemain yang mempertahankan

keranjang atau *ring*nya agar tidak kemasukan bola. Tembakan atau *shooting* adalah usaha memasukkan bola ke keranjang. Menurut Ahmadi (2007:18) tembakan atau *shooting* merupakan usaha memasukkan bola ke keranjang.

Sedangkan menurut Ahmadi, (2007:129), *Shooting* adalah *skill* dasar bola basket yang paling dikenal dan di gemari setiap pemain yang mempunyai naluri untuk mencetak skor. Jadi, tembakan atau *shooting* adalah suatu usaha gerakan terakhir untuk mendapatkan angka dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan. *Shooting* terdiri dari beberapa teknik, antara lain *jump shoot*, *lay up*, *setshoot*, *hook shoot*, *underhead shot*, *dunkin shot*, *reverse lay up shot* dan segala macam gerakan dengan upaya memasukkan bola ke dalam ring Khoeron, (2017:49).

Shooting dalam permainan bolabasket sekilas terlihat sederhana namun sebenarnya adalah teknik yang tergolong kompleks diantara teknik lainnya. *Shooting* (menembak) adalah keahlian yang sangat penting di dalam olahraga basket. *Shooting* memerlukan kordinasi gerak yang baik yang biasa disebut dengan BEEF (*Balance, Eyes, Elbow, Follow throught*) dimana posisi badan harus seimbang dengan pandangan mata menuju pada keranjang, kemudian siku membentuk sudut siku-siku 90 derajat dan diakhiri dengan gerakan lanjutan (*follow throught*).

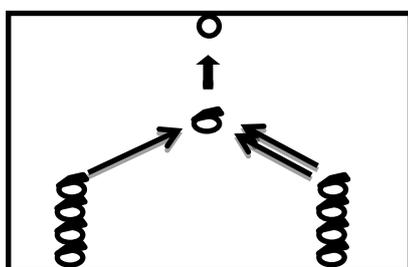
Atas dasar fakta diatas untuk mengatasi agar kemampuan dasar melakukan *shooting* tersebut lebih baik maka perlu adanya model pembelajaran yang baik pula untuk keberhasilan saat proses pembelajarannya. Dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada kelas 11 TKJ 7 SMKN 1 Palasah adalah 73. Jika peneliti prosentasekan siswa yang mencapai KKM hanya 32.3% dan siswa yang belum mencapai KKM 67,7%. Oleh karena itu, guna untuk mencapai ketuntasan belajar maka perlu adanya model pembelajaran yang lebih baik lagi, agar para siswa mencapai ketuntasan dalam belajar.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang penulis lakukan penulis menemukan masalah-masalah yang terjadi pada siswa/siswi disekolah SMKN 1 Palasah. Kurangnya kemampuan teknik dasar *shooting* dalam permainan bola basket. Dikarenakan pada guru seringkali memberikan metode pembelajaran yang pasif atau dengan cara pembelajaran konvensional dimana para guru hanya sebatas menyelesaikan tugasnya dengan sekedar memberikan sebuah materi sehingga tidak sedikit para siswa yang jenuh bahkan tidak dapat menerima dengan baik materi yang sudah disampaikan. Dengan itu para guru harus bisa mengembangkan model pembelajaran yang disampaikan kepada siswa agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya sehingga siswa dapat menerima dengan baik materi yang telah disampaikan. Upaya untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *shooting* bola basket, salah satunya dengan cara mengembangkan suatu model pembelajaran.

Pembelajaran *shooting* yang adasaat ini kebanyakan dengan menggunakan pengajaran yang monoton sehingga anak merasa jenuh dan bosan. Namun ada sebagian guru yang menggunakan

metode *drill* untuk proses pembelajarannya. Tapi metode *drill* yang digunakan belum maksimal. Pembelajaran *shooting* dengan metode *drill* yang sering diterapkan di sekolah-sekolah membuat para siswa kehilangan kesempatan melatih gerakan *shooting*nya ini dikarenakan pembelajaran dengan metode *drill* yang diterapkan memaksa siswa mengantri dan menunggu giliran untuk melakukan gerakan *shooting*, dengan demikian otomatis dalam satu kali pertemuan siswa hanya dapat sedikit melakukan gerakan *shooting*. Ini sangatlah berbeda dengan prinsip latihan *drill* dimana siswa harusnya melakukan gerakan *shooting* berulang-ulang sesering mungkin dengan *frekuensi* yang banyak. Jika frekuensi melatih gerakan *shooting* saat pembelajaran minim, ini akan berimbas pada hasil kemampuan teknik dasar para siswanya. Frekuensi yang banyak saat pembelajaran akan berdampak pada kemampuan teknik dasar siswanya. Disebut bermanfaat dikarenakan *frekuensi* yang bertambah saat pembelajaran akan meningkatkan kemampuan dasar *shooting*.

Model Awal



Kekurangan :

1. Antrian terlalu panjang.
2. Sedikit pengulangan *shooting*.
3. Gerakan *shooting* terlalu sedikit.
4. Pembelajaran terlalu monoton

Alasan harus dikembangkan :

1. Siswa di dalam antrian jenuh menunggu.
2. Harus banyak pengulangan *shooting*.
3. Sedikitnya gerakan *shooting* yang dilakukan oleh siswa

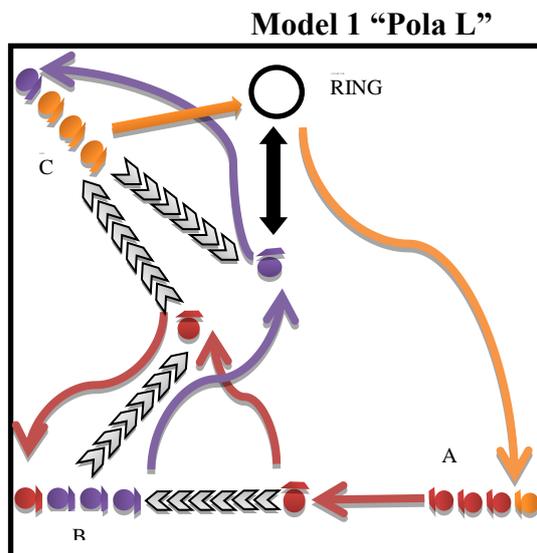
Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran *shooting* konvensional yang diterapkan di sekolah SMKN 1 Palasah kurang efektif untuk menambah kemampuan teknik dasar *shooting* para siswa nya. Dari sinilah peneliti ingin mengembangkan pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif dan memiliki banyak keunggulan. Peneliti menganalisis terlebih dahulu pada bagian apa saja yang dapat menghambat pada pembelajaran *shooting* konvensional. Peneliti akan mencoba menambah gerakan tambahan untuk menunjang proses pembelajaran. Yakni gerakan tambahan ini untuk mengisi kekosongan bagi siswa yang menunggu antrian. Dalam hal ini peneliti juga menambahkan variasi gerakan agar siswa tidak bosan dan jenuh menunggu.

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan bentuk pembelajaran *shooting* konvensional yang sudah ada kemudian dicari kelemahannya oleh peneliti kemudian diganti dengan masukan baru yang menurut peneliti memiliki banyak kelebihan jika diterapkan dalam pembelajaran *shooting* tersebut. Dari model pembelajaran yang peneliti buat diharapkan bisa meningkatkan kemampuan teknik dasar keterampilan *shooting* bola basket oleh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Salah satu penyebab siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran *shooting* bola basket adalah pembelajaran yang konvensional. Dengan pembelajaran yang konvensional siswa juga harus menunggu antrian yang lama dalam mengikuti pembelajaran *shooting* bola basket. Maka dari itu, tidak semua siswa yang berkesempatan untuk melakukan *shooting* tersebut dikarenakan menunggu antrian dan waktu relatif singkat.

Fokus yang akan diambil adalah pada *medium shoot*. Karena dalam *medium shoot* jarak antara siswa dan ring tidak terlalu jauh, tidak terlalu dekat bagi siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA), dilihat dari semua siswa tidak semuanya siswa laki-laki, dan akan lebih *balance* jika menggunakan *medium shoot* dengan menggunakan metode *drill* dilihat dari siswanya ada yang perempuan juga. Sehingga dirasa perlu untuk diterapkan di dalam model pengembangan ini, agar kemampuan teknik dasar *shooting* siswa-siswinya meningkat.

Model Yang Sudah Dikembangkan

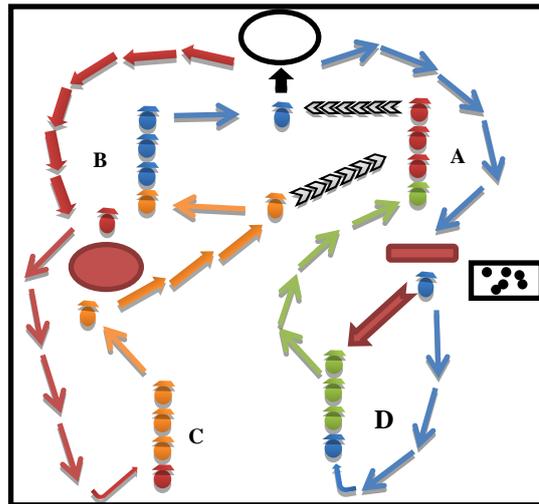


Langkah-Langkah Model 1:

- 1) Bola berjumlah 4 buah, 2) Dimainkan setengah lapangan bola basket, jadi model ini dilakukan 1 lapangan dengan 2 aktivitas, 3) Lalu tim A men-*dribble* bola ke arah tim B lalu tim A mem-*passing* ke arah tim B, 4) Lalu tim A berlari ke arah tengah, lalu tim B mem-*passing* ke tim A, 5) Lalu tim A

yang berada ditengah mem-*passing* kepada tim C. Lalu berlari memasuki barisan B, 6) Dan tim B berlaring ke arah area ring, 7) Lalu tim C mem-*passing* kepada tim B, kemudian tim B melakukan *shooting* kearah ring. Jika sudah melakukan *shooting* langsung memasukin barisan tim C, 8) Tim C melakukan *ribbon* dan Tim C men-*dribble* ke arah tim A. dan mem-*passing* kearah tim A lalu tim C memasuki ke barisan A, 9) Lebih tepat alurnya Tim A masuk ke arah tim B, Tim B masuk ke barisan tim C, tim C masuk ke barisan Tim A.

Model 2 “Pola Variasi”



Langkah-Langkah Model 2:

- 1) Bola berjumlah 4, 2) Siswa dibariskan menjadi 4 kelompok, kelompok A,B,C dan D, 3) Siswa baris B melakukan *cutting* kearah depan ring, lalu baris A melakukan *passing* kepada siswa baris B yang berada di depan ring, 4) Siswa baris B melakukan shooting ke ring, dan siswa baris A melakukan *rebound*, 5) Siswa baris A lari ke arah barisan belakang baris B sambil melakukan *Ball Handling*, lalu melakukan *shooting* tiduran, 6) Siswa baris C lari kearah siswa baris A yang sedang malakukan shooting tiduran, siswa baris A *shooting* tiduran ke arah siswa baris C yang berada di depannya, 7) Siswa baris C menangkap bola dari lemparan siswa baris A, lalu siswa baris C melakukan *Ball Handling* ke arah tengah diantara siswa baris B dan A, 8)Siswa baris C melakukan *passing* ke barisan siswa A. Dan siswa C masuk ke barisan kelompok B, 9) Siswa barisan B yang tadi melakukan *shooting* lari ke arah belakang barisan siswa A, dan melakukan *push up* jari selama 3x, lalu siswa dari barisan B mengambil bola basket di sebelahnya untuk melakukan *shooting* parabol ke arah siswa barisan D, 10)Siswa barisan D menangkap bola, lalu menempatkan bola ke tempat pengumpulan bola, lalu siswa dari barisan B lari kearah belakang barisan D, lalu masuk ke barisan D, 11) Siswa dari barisan D yang tadi menangkap lari kearah siswa barisan A, 12) Lakukan berulang-ulang.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai acuan-ancuan kegiatan, yang akan dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2016:28).

Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan penelitian tersebut kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian). Dalam penelitian kali ini peneliti ingin meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada.

Metode pengembangan model pembelajaran *shooting* bola basket untuk kelas 11 SMK N 1 Palasah ini menggunakan metode pengembangan dari *Borg* dan *Gall*. Peneliti memilih metode pengembangan ini berdasarkan kesesuaian produk yang akan dikembangkan dengan metode pengembangan yang digunakan.

Model ini dikenal dengan model sepuluh langkah. Berikut ini adalah kesepuluh langkah utama penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall, (1989) dalam Yuberti.



Menurut Rusman, (2014:9) dalam Fathoni, prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara baku, setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menemukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan.

Adapun langkah-langkah metode penelitian *Research and Development* (R & D).

1) Melakukan penelitian model awal, 2) Pembuatan produk baru, 3) Validasi Ahli Pembelajaran dan Ahli Praktisi Basket, 4) Uji coba kelompok kecil, 5) Revisi hasil uji coba produk, 6) Uji coba kelompok besar, 7) Revisi produk berdasarkan kegiatan uji coba kelompok besar.

1. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model

a. Validasi

Menurut Sugiyono, (2016:414) validasi desain adalah “Merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak”.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Pada penelitian ini peneliti akan menentukan ahli pembelajaran dan ahli basket guna untuk memvalidasi model peneliti. Peneliti memilih Pak Andri Sutrisno M.Pd sebagai Ahli Pembelajaran dan Davi Sofyan M.Pd selaku Dosen Universitas Majalengka sebagai Ahli Praktisi Basket.

b. Evaluasi

Produk pengembangan model pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada subyek, produk yang dibuat dievaluasi (validasi) terlebih dahulu oleh ahli pembelajaran Bapak Andri Sutrisno M.Pd dan ahli praktisi basket Bapak Davi Sofyan M.Pd, kemudian diuji cobakan pada skala kecil yaitu dengan 16 siswa/siswi SMKN 1 Palasah.

c. Revisi Model

Setelah melakukan uji coba skala kecil yaitu dengan 16 siswa/siswi maka dilakukan revisi sebagai perbaikan dari produk yang telah di uji cobakan. Setelah mendapat masukan dari ahli pembelajaran/praktisi bola basket, pada model draft 1 : Penambahan 2 buah Bola Basket dan pada model draft 2 :

1) 2 bola tambahan, dimaksudkan agar rotasi siswa/siswi lancar dan perputaran cepat, 2) 1 asisten guru, dimaksudkan untuk membantu mengumpulkan bola basket pada saat siswa melakukan *push up* 3 jari.

Peneliti melakukan sedikit perubahan pada model pembelajaran *shooting* bola basket. Lalu peneliti menguji cobakan pada skala besar yaitu dengan 31 siswa/siswa SMKN 1 Palasah dengan memasukan saran dari ahli pembelajaran dan ahli praktisi basket. Setelah melakukan uji coba skala besar yaitu 31 siswa/siswi, maka selanjutnya pembuatan produk final untuk menyempurnakan model pembelajaran *shooting* bola basket.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sudjadi (2004:879), yaitu:

$$\mathbf{F = f/N \times 100 \%}$$

Keterangan:

F = frekuensi relatif/angka persentase

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

Klasifikasi Persentase

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

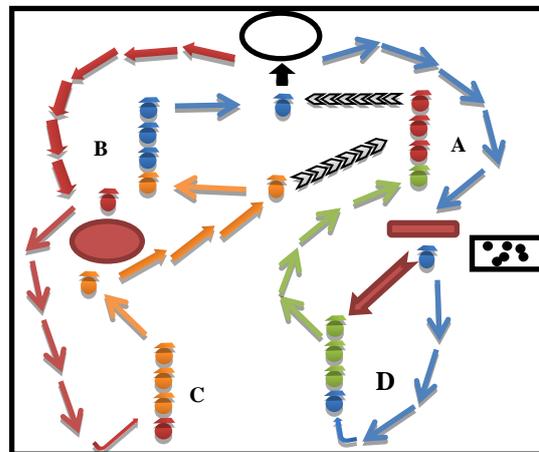
Dari hasil analisis peneliti, model pembelajaran yang telah dikembangkan diatas berhasil memenuhi kriteria-kriteria yang membuat model tersebut layak untuk diterapkan dalam pembelajaran *shooting* bola basket dan dapat meningkatkan kualitas dalam melakukan *shooting* dalam permainan bola basket. Dari hasil penelitian ini, peneliti sudah dapat membuat model pembelajaran baru yang memiliki kelebihan-kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran terdahulu sebelum dikembangkan.

Dalam model pembelajaran baru yang telah dikembangkan ini peneliti berhasil membuat model pembelajaran yang benar-benar dibutuhkan oleh para siswa/siswi untuk dapat meningkatkan meningkatkan dan hasil belajar *shooting* bola basket. Model pembelajaran yang baru ini dibuat peneliti secara sederhana namun memiliki kelebihan-kelebihan dari model terdahulu sebelum dikembangkan.

Dalam model pembelajaran yang telah dikembangkan ini peneliti menambahkan *drill* (pengulangan) saat pembelajaran, ini dikarenakan *drill* (pengulangan) sangat berpengaruh terhadap hasil. Selain *drill* peneliti juga menambah gerakan-gerakan tambahan guna untuk menyempurnakan kedua model pembelajaran tersebut. Peneliti juga melakukan perubahan lain dalam model pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu dengan menambah lamanya waktu pada saat siswa/siswi melakukan model pembelajaran *shooting* tersebut. Hal ini sangat dibutuhkan agar pada saat pembelajaran siswa/siswi dapat memaksimal kemampuan *shooting* mereka. Karena dengan bertambahnya waktu ini berarti meskipun waktu pembelajaran tidak terlalu lama tetapi

melakukan *ribbon* dan Tim C men-*dribble* ke arah tim A. dan mem-*passing* ke arah tim A lalu tim C memasuki ke barisan A, 9) Lebih tepat alurnya Tim A masuk ke arah tim B, Tim B masuk ke barisan tim C, tim C masuk ke barisan Tim A.

Model Final 2 “Pola Variasi”



Langkah-Langkah Model Final 2

- 1) Bola berjumlah 6 buah, 2) Siswa dibariskan menjadi 4 kelompok, kelompok A,B,C dan D, 3) Siswa baris B melakukan *cutting* ke arah depan ring, lalu baris A melakukan *passing* kepada siswa baris B yang berada di depan ring, 4) Siswa baris B melakukan shooting ke ring, dan siswa baris A melakukan *rebound*, 5) Siswa baris A lari ke arah barisan belakang baris B sambil melakukan *Ball Handling*, lalu melakukan *shooting* tiduran, 6) Siswa baris C lari ke arah siswa baris A yang sedang melakukan shooting tiduran, siswa baris A *shooting* tiduran ke arah siswa baris C yang berada di depannya, 7) Siswa baris C menangkap bola dari lemparan siswa baris A, lalu siswa baris C melakukan *Ball Handling* ke arah tengah diantara siswa baris B dan A, 8) Siswa baris C melakukan *passing* ke barisan siswa A. Dan siswa C masuk ke barisan kelompok B, 9) Siswa barisan B yang tadi melakukan *shooting* lari ke arah belakang barisan siswa A, dan melakukan *push up* jari selama 3x, lalu siswa dari barisan B mengambil bola basket di sebelahnya untuk melakukan *shooting* parabol ke arah siswa barisan D, 10) Siswa barisan D menangkap bola, lalu menempatkan bola ke tempat pengumpulan bola, lalu siswa dari barisan B lari ke arah belakang barisan D, lalu masuk ke barisan D, 11) Siswa dari barisan D yang tadi menangkap lari ke arah siswa barisan A, 12) Lakukan berulang-ulang.

KELAYAKAN MODEL

1. Kelayakan Model Secara Teoritik

Berbicara tentang kelayakan model, peneliti akan berusaha menjabarkan model yang telah di buat sehingga model tersebut disebut layak diterapkan dalam proses pembelajaran dan model yang telah dikembangkan tersebut dapat menutupi kekurangan-kekurangan dari model pembelajaran *shooting* konvensional terdahulu. Model tersebut dikatakan layak jika telah berkembang lebih baik dan memiliki banyak kelebihan dari model terdahulu sebelum dikembangkan.

Kelayakan model ini dibagi menjadi dua bagian yaitu secara teoritik dan secara empirik. Secara teoritik berarti model tersebut dikatakan layak jika didukung oleh pernyataan atau pendapat ahli yang berpengalaman dalam bidangnya. Sedangkan secara empirik adalah melihat hasil dilapangan apakah model tersebut disukai siswa dan membuat siswa nyaman atau tidak.

Kelayakan model pengembangan pembelajaran *shooting* bola basket, langkah selanjutnya yang ditempuh adalah validasi ahli pembelajaran dan ahli praktisi bola basket.

Berdasarkan hasil evaluasi dan revisi para ahli dapat diketahui bahwa Ahli Pembelajaran skor kualitas pada model 1 dan model 2 dalam kategori “Baik” dengan rata-rata persentase 88,8%, dan Ahli Praktisi Basket skor kualitas pada model 1 dan model 2 dalam kategori “Baik” dengan rata-rata persentase 83,3%.

2. Kelayakan Model Secara Empirik

Berdasarkan hasil validasi dari ahli pembelajaran dan ahli praktisi basket maka selanjutnya adalah melakukan uji coba skala kecil dan skala besar dengan 16 siswa dan 31 siswa kelas 11 TKJ 7 SMK N 1 Palasah. Siswa diberi angket dan diminta untuk menilai tingkat kesulitan item pembelajaran. Hasil angket penilaian siswa dalam uji coba skala kecil dan skala besar yaitu dengan 16 siswadan 31 siswa kelas 11 TKJ 7 SMK N 1 Palasah.

Secara keseluruhan pada uji coba skala kecil 16 siswa dapat diketahui bahwa skor kualitas model 1 dalam ketegori “Baik” dengan rata-rata persentase 89.5%, dan pada model 2 dalam kategori “Baik” dengan rata-rata persentase 85.6%. Jika hasil keseluruhan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian skala kecil pada model 1 dan 2 dapat diketahui mencapai kategori “Baik” dengan rata-rata prosentase 87,5%.

Secara keseluruhan pada uji coba skala besar 31 siswa dapat diketahui bahwa skor kualitas model 1 dalam ketegori “Sangat Baik” dengan rata-rata persentase 91.6%, dan pada model 2 dalam kategori “Baik” dengan rata-rata persentase 89.3%. Jika hasil keseluruhan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian skala besar pada model 1 dan 2 dapat diketahui mencapai kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata prosentase 90,5%.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan model pembelajaran yang peneliti buat, peneliti mengambil kesimpulan bahwa model 1 “Pola L” dan model 2 “Pola Variasi yang telah dibuat tersebut telah sesuai dengan tujuan akhir yaitu membuat model pembelajaran *shooting* yang efektif dan efisien sehingga pada saat siswa/siswi melakukan *shooting* bisa maksimal dan mendapatkan hasil terbaik dari pembelajaran tersebut. Dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran baru tersebut bukan tidak mungkin model pembelajaran *shooting* yang baru itu akan diterapkan di beberapa SMA/SMK.

2. Saran

Tidak ada sesuatu di dunia ini yang sempurna, begitupun model pembelajaran *shooting* bola basket yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti sadar bahwa model pembelajaran yang dibuat ini masih belum 100% sempurna maka dari itu peneliti berharap masukan dari pihak lain yang sekiranya mempunyai masukan positif untuk dapat kembali mengembangkan model pembelajaran *shooting* tersebut. Adapun saran berdasarkan penelitian dan pengembangan ini, makadapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Mengingat hasil model penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan model tersebut.
2. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap model pembelajaran *shooting* guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran *shooting* bola basket.

Daftar Pustaka

Ahmadi, Nuril, 2016. Permainan Bola Basket. Surakarta, Era Intermedia.

Khoeron Nidhom, 2017. *Buku Pintar Basket*. Jakarta: Anugrah.

Mahardi Yhudha Putut, 2016. *Pengembangan Model Latihan Shooting Untuk Meningkatkan Keterampilan Medium Shoot*. Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurdian Ahmad, 2016. *Pengaruh Model Pelatihan Half Moon Shooting dan Knockout Shooting Terhadap Shooting Free Throw Pada Pemain Tri Darma Jombang*. Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang. Vol 4 No.3 2016.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada

Salim, Agus. 2007. *Buku Pintar Bola Basket*. Bandung : Penerbit Jembar

Sugiono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Alfabeta