

PENGEMBANGAN LATIHAN PASS-SHOOT BOLA BASKET MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA CLUB BOLA BASKET GOSWEET GONDANGLEGI MALANG

Firdausia Yunita Budianti

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Jurusan Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No.5 Malang
Email: firdausia.yunita@gmail.com

Supriyadi

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Jurusan Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No.5 Malang
Email: supriyadi.fik@um.ac.id

Olivia Andiana

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Jurusan Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No.5 Malang
Email: olivia_a3@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this study was to develop pass- shoot training guide through audio visual media. The research of pass shoot training, refer to the development model (research and development) Borg dan Gall (1983:775). The expected product specification is a video about the technic of passing and shooting basketball is: 1)background research, 2) understanding of passing, 3)understanding of shooting, 4) video passing and shooting training contains 14 training model. Based on the test results obtained a percentage of 87.75% belong to the category of very valid and Large groups of test obtained a percentage of 87.54% classified as very valid category that basketball pass-shoot training guides audio visual media can be used.

Keywords: *development research, audio visual media, basketball, passshot training.*

Banyak cara yang bisa ditempuh untuk menjadi sehat. Salah satunya dengan berolahraga secara teratur karena dengan berolahraga secara teratur selain sehat juga dapat menikmati hidup. Menurut Giriwijoyo (2012:37) olahraga adalah “serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak dan meningkatkan kemampuan gerak”. Di kalangan remaja yang menjadi masalah adalah kesulitan memilih jenis olahraga yang sesuai dengan para remaja saat ini. Kebanyakan dari mereka menyukai olahraga yang terlihat tren di

kalangan mereka. Seperti contohnya, olahraga bola basket. Bola basket merupakan olahraga yang terus berkembang setiap waktu seiring perkembangan teknologi pada saat ini.

Giriwijoyo (2012:37) menyatakan 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.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam media berbasis video, akan sangat membantu perkembangan latihan atlet untuk mencapai prestasi yang maksimal. Apalagi ditambah bila video tersebut divisualisasikan melalui audio visual yang dapat membuat minat para pemain untuk mengetahui dasar latihan bola basket semakin besar. Dalam teknik bola basket ada beberapa dasar gerak yang perlu diberikan oleh pelatih, yaitu *shoot* (menembak), *passing* (mengumpan), dan *dribble* (menggiring bola) (Hall,Wissel 1996: 24). Dari semua teknik dasar, *shoot* (menembak) merupakan yang paling penting karena *shoot* (menembak) merupakan segala usaha memasukkan bola ke dalam ring (*basket*) untuk memperoleh *point* atau nilai.

Menurut Rahmani, Mikanda (2014: 53) teknik dasar penyerangan paling akhir dalam bola basket adalah menembak atau *shooting* juga didukung dengan adanya teknik *passing* dari *team* saat bertanding. Hal ini didukung dengan pendapat Wisahati & Santosa (2010:14), *shooting* atau menembak adalah teknik dalam bola basket untuk melakukan tembakan ke arah ring basket untuk memperoleh nilai. *Shooting* itu sendiri dapat dilakukan dengan satu tangan ataupun dua tangan. Di tambahkan oleh Sarjiyanto & Sujarwadi (2010:10), memasukan bola kedalam keranjang sering disebut tembakan atau *shooting*. Lebih lanjut menembak (*shooting*) adalah upaya seorang pemain untuk memasukan bola ke keranjang basket. Jadi, tembakan atau *shooting* adalah suatu usaha gerakan terakhir untuk angka dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan. Sedangkan mengumpan atau *passing* gerakan menerima dan menangkap bola dari teman satu *team*.

Menurut wissel, Hal (2000: 71-82), *Passing* atau operan merupakan melempar bola

kepada teman untuk menciptakan peluang skor bagi tim dan agar bola berada dalam jangkauan tembakan. Menurut Kosasih, Danny 2008: 26-35, *passing* dan *catching* adalah fundamental bolabasket yang sering terabaikan untuk dilatih, sangat penting bagi seorang pemain untuk mengembangkan *skill passing* demi kesuksesan timnya. Salah satu poin yang harus ditekankan pada pemain adalah bahwa *passing* adalah *skill* yang tercepat dan terbaik untuk mengubah arah serangan. Adapun faktor yang mempengaruhi didalam melakukan *passing* antara lain kecepatan, target, *timing*, trik dan komunikasi saat melakukan *passing*.

Permasalahan pelatih dalam melatih *passing* dan *shooting* biasanya terhambat oleh beberapa faktor, contohnya kurang terampil pelatih dalam memperagakan gerakan *shooting* dan *passing* atau faktor usia pelatih yang sudah tidak memungkinkan untuk memperagakan sendiri, seperti memanfaatkan media audio visual latihan *passing* dan *shooting* dalam melatih gerak dasar *passing* dan *shooting*.

Menurut Wind, Ajeng (2014:2) “media audio visual adalah metode pentransferan ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk dalam format gambar bergerak”. Dengan memanfaatkan media audio visual, selain pelatih dapat lebih mudah memberikan arahan, atlet juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kreatif, dan inovatif yang lebih baik dengan harapan akan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di *Club* Bola basket Gosweet, dari 60 anggota yang masih aktif, diperoleh data berdasarkan hasil penyebaran kuisioner pada anggota dan pelatih yang sudah dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa: (1) 60% anggota merasa kesulitan menerima instruksi latihan *passing* dan *shooting* yang diberikan oleh pelatih, (2) 70% anggota belum sepenuhnya

memahami bagaimana melakukan latihan *passing* dan *shooting*, (3) 100% pelatih di *Club* Bola basket Gosweet memberikan instruksi dari awal hingga akhir latihan, (4) 100% anggota *Club* Bola basket Gosweet membutuhkan macam-macam bentuk latihan *passing* dan *shooting*, (5) 100% anggota *Club* Bola basket Gosweet memerlukan media untuk membantu memandu latihan, (6) 100% anggota *Club* Bola basket Gosweet membutuhkan media audio visual panduan latihan *passing* dan *shooting*, (7) 100% anggota setuju bila di *Club* bola basket Gosweet ada panduan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual.

Metode Penelitian

Dalam pengembangan latihan *pass-shoot* ini, peneliti mengacu model pengembangan (*research and development*) Borg dan Gall (1983:775) yang memiliki 10 langkah. "Prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara baku, setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan" (Ardhana 2002:09) kemudian di modifikasi sendiri menjadi 7 langkah. Adapun langkah-langkah yang digunakan, sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) pembuatan produk awal, (3) evaluasi produk awal berdasarkan evaluasi para ahli, (4) uji coba kelompok kecil, (5) revisi produk kedua, (6) uji coba kelompok besar, (7) revisi akhir dan produk akhir.

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk memperoleh data sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan manfaat dari produk yang dihasilkan. Selain itu uji produk ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada produk yang nantinya akan membuat produk lebih baik dan efisiensi pada saat digunakan dalam latihan di *club* bola basket Gosweet Gondanglegi- Malang. Jenis data yang digunakan pada pengembangan latoiha *pass-shoot* bola basket melalui media audio

visual pada *club* bola basket Gosweet Gondanglegi Malang merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tinjauan para ahli yang terdiri dari 1 orang praktisi dan 1 orang ahli media. Data kuantitatif didapat dari analisis kebutuhan yaitu pada pelaksanaan penelitian awal pada anggota *club* bola basket Gosweet. Data hasil analisis tersebut berguna untuk mengetahui persentase kebutuhan produk yang akan dihasilkan, dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner, Sugiyono (2011:142) menyatakan bahwa kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden secara tertulis. Oleh karena itu pada penelitian dan pengembangan ini termasuk dalam jenis kuisisioner terbuka dan kuisisioner tertutup.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif berupa presentase yang digunakan untuk menguji hasil pengumpulan data dari penelitian awal (analisis kebutuhan), uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Hasil Penelitian

Penyajian Data Uji Coba

Data terdiri dari data hasil analisis kebutuhan, data hasil tinjauan para ahli, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan (kelompok besar). Data hasil tinjauan para ahli meliputi tinjauan dari 1 orang praktisi yang kumpulkan pada tanggal 26 Mei 2017, dan ahli media pada tanggal 30 Mei 2017. Data uji coba kelompok kecil yang kumpulkan pada tanggal 29 Mei 2017, dan uji coba lapangan (kelompok besar) yang dilakukan pada tanggal 31 Mei 2017 yang diperoleh dari anggota *Club* bola basket Gosweet Gondanglegi Malang.

Analisis Kebutuhan

Hasil observasi analisis kebutuhan dari 20 anggota *club* bola basket dan 2 pelatih di *club* bola basket Gosweet terhadap masalah penelitian pengembangan latihan *pass-shoot* bola basket melalui media audio visual untuk *club* bola basket Gosweet Gondanglegi Malang.

Sebanyak 60% anggota merasa kesulitan menerima intruksi latihan *passing* dan *shooting* bola basket. Sebanyak 70% anggota belum memahami bagaimana melakukan latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% anggota membutuhkan macam-macam bentuk latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% anggota *club* bola basket Gosweet memerlukan media untuk memandu latihan. Sebanyak 100% anggota setuju bila di *club* bola basket Gosweet ada panduan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual.

Sebanyak 100% pelatih setuju jika di *club* bola basket Gosweet ada media yang tepat untuk membantu latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% pelatih memilih media audio visual untuk membantu memandu latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% pelatih setuju apabila ada panduan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual di *club* bola basket Gosweet.

Tinjauan Ahli

Tinjauan para ahli tentang produk pengembangan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual untuk anggota di Club bola basket Goswet Gondanglegi Malang diperoleh dari 1 orang praktisi, dan 1 orang ahli media. Untuk mengumpulkan data evaluasi dari para ahli, data diperoleh dengan cara pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Data hasil evaluasi dari Praktisi berupa kuisioner yang berisi pilihan jawaban a, b, c, dan d dengan skor pada setiap jawaban adalah: a=4, b=3, c=2 dan d=1 serta saran dan masukan. Hasil evaluasi praktisi menunjukkan hasil 85%, masuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba

kelompok kecil dan kelompok besar. Saran dan masukan dari praktisi adalah rancangan produk yang telah dibuat sudah cukup bagus, tetapi ada bagian yang perlu diperbaiki yaitu *audio bag* perlu di edit dan dipertegas lagi gambar- gambar yang kurang jelas.

Setelah tinjauan dari praktisi, rancangan produk pengembangan kemudian dievaluasi oleh ahli media. Data hasil evaluasi dari ahli media berupa kuisioner yang berisi pilihan jawaban a, b, c, dan d dengan skor pada setiap jawaban adalah: a = 4, b = 3, c = 2 dan d = 1 serta saran dan masukan. Saran dan masukan dari ahli media adalah rancangan produk yang telah dibuat sudah cukup bagus, tetapi ada bagian yang perlu diperbaiki yaitu kualitas gambar diperbagus, model seharusnya di *setting* dan hindari *shoot digital*. Hasil evaluasi ahli media menunjukkan hasil 80,00%, masuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Uji kelompok kecil

Menggunakan instrumen uji coba berupa kuisioner, diperoleh hasil uji coba kelompok kecil pengembangan latihan *passing* dan *shooting* pada Club bola basket Gosweet Gondanglegi Malang. Responden uji coba kelompok kecil adalah 20 orang anggota di Club Bola basket Gosweet Gondanglegi-Malang, dengan skor pada setiap jawaban adalah: a = 4, b = 3, c = 2 dan d = 1. persentase hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil 87.75%, masuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

Tabel 1. Data Hasil Keseluruhan Uji Coba Kelomok Besar

No.	Variabel	TSEV	S-Max	Hasil
1.	Kepemahaman	199	240	82.9%
2.	Kemenarikan	192	240	80%

3.	Kesesuaian	206	240	85.8%
4.	Ketepatan	231	240	96.25%
5.	Kesetujuan	225	240	93.75%
	Total	1053	1200	87.75%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada produk pengembangan diperoleh 82.9%, 80%, 85.8% dan 96.25% dan 93.75% dalam segi pemahaman, kemenarikan, kesesuaian, ketepatan, dan kesetujuan petunjuk model latihan, diperoleh rata-rata 87.75% masuk pada kategori (sangat valid) sangat baik (81-100%).

Uji Kelompok Besar

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dengan hasil yang valid, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba kelompok besar. Menggunakan instrumen uji coba berupa kuesioner, diperoleh hasil uji coba kelompok besar pengembangan latihan *passing* dan *shooting* pada klub bola basket Gosweet Gondanglegi Malang. Responden uji coba kelompok besar adalah 80 orang anggota di *Club* Bola basket Gosweet Gondanglegi Malang, dengan skor pada setiap jawaban adalah: a = 4, b = 3, c = 2 dan d = 1. Hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil 87.54% dan termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 2. Data Hasil Keseluruhan Uji Coba Kelompok Besar

No.	Variabel	TSE		Hasil
		V	S-Max	
1.	Kepemahaman	639	720	88.75%
2.	Kemenarikan	635	720	88.1%
3.	Kesesuaian	616	720	85.6%
4.	Ketepatan	626	720	86.9%
5.	Kesetujuan	637	720	88.4%
	Total	3153	3600	87.1%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada produk pengembangan diperoleh 88.75%, 88.1%,

85.6%, dan 86.9%, dan 88.4% dalam segi pemahaman, kemenarikan, kesesuaian, ketepatan dan kesetujuan petunjuk model latihan, diperoleh rata-rata 87.1% masuk pada kategori (sangat valid) sangat baik (81-100%).

Pembahasan

Berdasarkan pengembangan latihan *pass-shoot* bola basket melalui media audio visual, maka ditentukan dengan analisis kebutuhan yang dilakukan pada 20 orang anggota club dan 2 pelatih. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman anggota terhadap latihan *pass-shoot* dan seberapa perlunya anggota dan pelatih memerlukan panduan latihan *passshot*.

Dari analisis kebutuhan memperoleh hasil dari anggota club, sebanyak 60% anggota merasa kesulitan menerima intruksi latihan *passing* dan *shooting* bola basket. Sebanyak 70% anggota belum memahami bagaimana melakukan latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% anggota membutuhkan macam-macam bentuk latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% anggota club bola basket Gosweet memerlukan media untuk memandu latihan. Sebanyak 100% anggota setuju bila di club bola basket Gosweet ada panduan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual, sedangkan hasil yang diperoleh dari 2 pelatih, Sebanyak 100% pelatih setuju jika di club bola basket Gosweet ada media yang tepat untuk membantu latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% anggota club bola basket Gosweet memerlukan media untuk memandu latihan. Sebanyak 100% anggota setuju bila di club bola basket Gosweet ada panduan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual, sedangkan hasil yang diperoleh dari 2 pelatih, Sebanyak 100% pelatih setuju jika di club bola basket Gosweet ada media yang tepat untuk membantu latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% pelatih memilih media audio visual untuk

membantu memandu latihan *passing* dan *shooting*. Sebanyak 100% pelatih setuju apabila ada panduan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual di klub bola basket Gosweet.

Produk pengembangan kemudian dievaluasi oleh praktisi dengan hasil keseluruhan tinjauan dari praktisi terhadap produk pengembangan latihan *passing* dan *shooting*, dari 15 pertanyaan yang diajukan $S\text{-max} = 60$, $TSEV = 51$ menunjukkan hasil $V = TSEV/S\text{-max} \times 100\%$ diperoleh 85% yang masuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Saran dan masukan dari praktisi adalah rancangan produk yang telah dibuat sudah cukup bagus, tetapi ada bagian yang perlu diperbaiki yaitu *audio bag* perlu di edit dan dipertegas lagi gambar- gambar yang kurang jelas.

Produk pengembangan kemudian dievaluasi oleh ahli media terhadap produk pengembangan latihan *passing* dan *shooting*, dari 10 pertanyaan yang diajukan $S\text{-max} = 40$, $TSEV = 32$ menunjukkan hasil $V = TSEV/S\text{-max} \times 100\%$ diperoleh 80.00% yang masuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Saran dan masukan dari ahli media adalah rancangan produk yang telah dibuat sudah cukup bagus, tetapi ada bagian yang perlu diperbaiki yaitu kualitas gambar diperbagus, model seharusnya di *setting* dan hindari *shoot digital*.

Dengan menggunakan instrumen uji coba berupa kuisisioner, diperoleh hasil uji coba kelompok kecil pengembangan latihan *passing* dan *shooting* pada klub basket Gosweet Gondanglegi Malang. Responden uji coba kelompok kecil adalah 20 orang anggota di klub bola basket Gosweet Gondanglegi Malang,

dengan skor pada setiap jawaban adalah: $a = 4$, $b = 3$, $c = 2$ dan $d = 1$. dari 15 pertanyaan yang diajukan $S\text{-max} = 1200$, $TSEV = 1053$ menunjukkan hasil $V = TSEV/S\text{-max} \times 100\%$ diperoleh 87.75% yang masuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dengan hasil yang valid, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba kelompok besar sebanyak 80 orang anggota klub bola basket Gosweet Gondanglegi Malang. Dengan menggunakan instrumen uji coba berupa kuisisioner, dengan skor pada setiap jawaban adalah: $a = 4$, $b = 3$, $c = 2$ dan $d = 1$. dari 15 pertanyaan yang diajukan $S\text{-max} = 3600$, $TSEV = 3152$ menunjukkan hasil $V = TSEV/S\text{-max} \times 100\%$ diperoleh 87.54% yang masuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Saran dan masukan dari anggota untuk menghasilkan panduan pengembangan yang lebih baik lagi, yaitu kualitas gambar lebih diperbagus lagi untuk kebutuhan latihan.

Berdasarkan dari kajian teori dengan mengacu pada kesimpulan terhadap analisis yang dilakukan. Dalam pembahasan ini akan merujuk pada hipotesis yang diajukan dalam penelitian pengembangan bahwa pengembangan latihan *pass-shoot* bola basket melalui media audio visual sangat diperlukan untuk menambah materi latihan dan mempercepat pemahaman materi yang digunakan. *Shooting* dalam permainan bola basket adalah salah satu teknik menembakkan bola ke jaring lawan. Dalam bola basket teknik ini paling banyak mencetak angka dan menentukan kemenangan dalam pertandingan, sebab kemenangan ditentukan oleh banyaknya bola yang masuk ke *ring* basket.

Setiap regu yang menguasai bola selalu mencari kesempatan untuk dapat melakukan *shooting*, oleh karena itu unsur *shooting* ini merupakan teknik dasar yang harus dipelajari baik dan benar serta ditingkatkan keterampilannya dengan latihan. Hal ini didukung dengan pendapat Wisahati & Santosa (2010:14), *shooting* atau menembak adalah teknik dalam bola basket untuk melakukan tembakan ke arah ring basket untuk memperoleh nilai. Selain itu, Menurut Wissel, Hal (2000: 71-82), *passing* atau operan merupakan melempar bola kepada teman untuk menciptakan peluang skor bagi tim dan agar bola berada dalam jangkauan tembakan.

Hal ini juga didukung pernyataan ahli, menurut Wind, Ajeng (2014:2) “media audio visual adalah media pentransferan ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk dalam format gambar bergerak. Pengertian tersebut memperjelas bahwa media audio visual akan membuat suatu penjelasan atas materi menjadi lebih mudah. Menurut Arsyad (2002: 30-31) menyatakan pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Dari pernyataan para ahli dan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa pengembangan latihan *pass-shoot* bola basket melalui media audio visual untuk klub bola basket Gosweet sangat diperlukan untuk mempermudah dan mempercepat anggota dalam memahami serta menguasai teknik *pass-shoot*.

Kesimpulan

(4) Produk pengembangan ini berisikan tentang latihan *passing* dan *shooting* beserta variabelnya sebagai berikut: (1)

latar belakang masalah, (2) pengertian *passing*, (3) pengertian *shooting*, (4) latihan *passing* dan *shooting*. Kelebihan dari produk pengembangan panduan latihan *passing* dan *shooting* ini antara lain: (1) pengembangan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual ini dikemas dalam bentuk audio visual, sehingga mudah dipahami untuk membantu proses latihan, (2) anggota atau pelaku olahraga latihan *passing* dan *shooting* dapat melihat cara melakukan latihan *passing* dan *shooting* dan variabelnya yang ada melalui media audio visual ini, (3) dapat menyajikan informasi secara serentak pada waktu dan lokasi yang sama dengan jumlah anggota yang disesuaikan dengan kapasitas ruangan, (4) berisi panduan latihan *passing* dan *shooting* dan variabelnya yang dapat dimengerti dengan mudah, (5) pengembangan latihan *passing* dan *shooting* yang dapat diputar melalui *adobe flash player* melalui *handphone*, komputer, dan sejenisnya sesuai dengan kebutuhan, (6) pengembangan latihan *passing* dan *shooting* ini dapat diperbanyak dengan mudah tanpa biaya hak cipta.

Pembuatan produk pengembangan ini tentu melalui proses yang cukup panjang dan memungkinkan terjadinya kesalahan dan kekurangan. Agar pembuatan produk pengembangan ini bisa optimal, maka perlu adanya tinjauan dari dosen pembimbing skripsi dan ahli.

Berdasarkan tinjauan dari dosen pembimbing dan ahli, terdapat beberapa revisi terhadap rancangan produk yang telah dikembangkan ini, yaitu: (1) hasil evaluasi praktisi yaitu perlu diperbaiki yaitu *audio bag* perlu di edit dan dipertegas lagi gambar-gambar yang kurang jelas, (2) hasil evaluasi ahli media adalah kualitas gambar diperbagus, model seharusnya di *setting* dan hindari *shoot digital*, (3) berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli dan dosen pembimbing adalah rancangan produk yang dikembangkan sudah cukup

bagus dan bisa dilanjutkan untuk diuji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Saran - saran Saran Pemanfaatan

Produk yang telah dikembangkan ini adalah salah satu media audio visual yang berupa panduan latihan *passing* dan *shooting* yang dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan oleh pelatih bola basket dalam proses penyampaian informasi tentang latihan *passing* dan *shooting* di *Club* bola basket dan pelaku olahraga latihan bola basket yang lain agar lebih memahami macam-macam latihan *passing* dan *shooting*. Dalam pemanfaatan produk pengembangan ini harus memperhatikan situasi, kondisi serta sarana dan prasarana yang ada.

Produk pengembangan yang ditujukan untuk anggota di *Club* bola basket Gosweet Gondanglegi Malang ini merupakan panduan yang berupa media audio visual untuk memandu dan membantu anggota khususnya pemula dalam memahami dan menguasai teknik latihan yang dikemas dalam bentuk video dengan visual yang bisa dibuka melalui *adobe flash player* di komputer atau *laptop*, *tablet*, *handphone*, sehingga memungkinkan media ini juga dapat digunakan untuk anggota *club* lain, tentunya yang berhubungan dengan melakukan aktivitas latihan *passing* dan *shooting*.

Saran Diseminasi

Sebagai usaha untuk penyebarluasan produk yang telah dikembangkan ke sasaran yang lebih luas. Produk yang dikembangkan peneliti ini juga bisa disebarluaskan di tempat-tempat *club* selain di *Club* bola basket Gosweet dengan cara yang praktis dan mudah,

karena ukuran *file* dari produk yang digunakan hanya berkisar 3MB (*Mega Bite*), sehingga sangat mudah dikirim melalui fasilitas yang ada pada *handphone*, seperti bluetooth, USB, dan lainnya. Saran-saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi sasaran yang hendak dituju. Sehingga panduan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual ini lebih bermanfaat khususnya bagi anggota yang ada di klub bola basket lain.
- b. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk yang telah dikembangkan ini disosialisasikan kepada pihak-pihak terkait misalnya: (1) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, (2) Klub bola basket lain yang dapat memanfaatkan panduan latihan *passing* dan *shooting* yang telah dikembangkan.

Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam mengembangkan penelitian ke arah lebih lanjut, peneliti memberi saran sebagai berikut:

- a. Panduan latihan *passing* dan *shooting* melalui media audio visual yang dikembangkan ini diharapkan dikembangkan lagi agar lebih variatif, lebih menarik sehingga lebih bermanfaat.
- b. Hasil pengembangan ini hanya sampai tersusun sebuah produk, belum sampai pada tingkat efektivitas produk yang dikembangkan, sehingga pada penelitian selanjutnya perlu dilanjutkan sampai pada efektivitas produk yang dikembangkan.

Daftar Rujukan

- Arsyad. 2002. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli. (online) (<http://www.infoskripsi.com/Article/Kajian-Pustaka-Media-Pembelajaran.html>), diakses oktober 2015
- Ardhana, Wayan. 2002. Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Makalah disajikan dalam lokakarnya Jurusan Ilmu Keolahragaan UM: Malang. 22-24 Maret 2002.
- Borg. W.R & Gall, M.D. 1983 Educational Research An Introduction. New York: Longman.
- Giriwijoyo, S. dan Sidik, D.Z. 2012. Ilmu Faal Olahraga, Fungsi Tubuh Manusia pada Olahraga untuk Kesehatan dan untuk Prestasi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasih, Dany. 2008. Fundamental Basketball First Step to Win. Semarang: Elwas Offset.
- Rahmani, Mikanda. 2014. Buku Super Lengkap Olahraga. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Sarjiyanto & Sujarwadi. 2010. Latihan Dasar Bola Basket. Jakarta: Dunia Olahraga.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: CV ALFABETA.
- Universitas Negeri Malang. 2010. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Negeri Malang. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Universitas Islam Negeri Malang. 2011. Karakteristik Media Audio Visual (online) (<http://blog.uin-malang.ac.id>), diakses Oktober 2015.
- Wikipedia. 2014. Media Pembelajaran (online), (<http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>), diakses tanggal 14 agustus 2015.
- Wind, Ajeng. 2014. Jago Membuat Vidio Tutorial. Jakarta: Dunia Komputer.
- Wisahati&Santosa. 2010. Teknik Permainan Bola Basket (online), (<http://basket.com>), diakses tanggal 22 Oktober 2015.
- Wissel, Hall. 1996. Bola Basket. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wissel, Hall. 2000. Bola Basket. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.