



**MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI
PERMAINAN BOLA KERANJANG PADA SISWA KELAS V
SDN SIDOMULYO 04 KECAMATAN UNGARAN TIMUR
KABUPATEN SEMARANG
TAHUN 2011**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata 1
untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

**PERPUSTAKAAN
FANDIAHMAD
UNNES**

NIM : 6102909119

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

SARI

Fandi Ahmad, 2011. Model Pembelajaran Permainan Bola Basket Melalui Permainan Bola Keranjang Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sidomulyo Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Latar belakang dari penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, mampu mengisi waktu luang dengan aktifitas jasmani yang bersifat rekreatif. Permasalahan dari penelitian ini adalah Bagaimana model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola keranjang SD Negeri Sidomulyo 4 Kec. Ungaran Timur - Kab. Semarang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola keranjang bagi siswa kelas atas SD Negeri Sidomulyo 4 Kec. Ungaran Timur.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan bola basket modifikasi), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil (12 siswa . Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan (35 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir model pembelajaran modifikasi basket bagi siswa SD Negeri Sidomulyo 4 Kec. Ungaran Timur yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (12 siswa Kelas atas SD Negeri Sidomulyo 4 Kec. Ungaran Timur), dan uji lapangan (35 siswa SD Negeri Sidomulyo 4 Kec. Ungaran Timur).

Data analisis dari evaluasi ahli penjas, dapat rata-rata penilaian 88,00 %. Hasil analisis dari data evaluasi ahli penjas I, dapat rata-rata penilaian 85,03 %. Hasil analisis dari evaluasi ahli penjas II, dapat rata-rata penilaian 81,03 %

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola basket modifikasi baik, mencapai nilai rata-rata 86%. Sehingga hasil pengembangan efektif dalam pembelajaran penjasorkes kelas atas SD Negeri Sidomulyo 4 Kec. Ungaran Timur - Kab. Semarang.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini benar – benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya tulis ilmiah orang lain. Berbagai pendapat bahwa serta temuan dari orang ataupun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik etika penyusunan karya tulis ilmiah. semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, Agustus

2011

Peneliti

Fandi Ahmad
NIM. 6102909119

PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. Uen Hartiwan, M.Pd

NIP. 19530411 198303 1 001

Dra. Heny Setyawati, M.Si

NIP. 19610320 198403 2 001

Dewan penguji

1. **Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd**

NIP. 19651020 199103 1 002

2. **Drs. Endro Puji Purwono, M.Kes**

NIP. 19590315 198503 1 003

3. **Drs. Joko Hartono, M.Pd**

NIP. 19661111 198403 1 001

The image shows three handwritten signatures in black ink, each placed above a horizontal line. The first signature is at the top right, the second is in the middle right, and the third is at the bottom right. The background features a large, faint watermark of the UNNES logo and the text 'PERPUSTAKAAN UNNES'.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Jadikan sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu'. (Al-baqarah ayat 45)
- ❖ Jadikan diri diri kita menjadi manusia yang punyai budi pekerti dan ahklak yang baik, karena kita hidup di dunia ini kita tidak sendirian. Dan dengan bekerja keras dan disertai doa insyaallah hidup kita akan bermakna. Dan bila kita bisa bersyukur akan pemberianNya jiwa dan hati kita bisa lebih tentram.

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta kedua orang tua yang melahirkan saya : Bapak Ahmad Musadat dan Ibu Listyawati, terima kasih atas segala dukungan, doa, cinta dan kasih sayangnya serta nasehat Bapak dan Ibu.
2. Teman –teman PKG PGPIJD Angkatan 2009 dan almamater FIK UNNES tercinta.

KATA PENGATAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi : “ Model pembelajaran permainan modifikasi bola basket dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan Taman Kota pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang”. Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program sarjana, di jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan slesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga, diantaranya kepada :

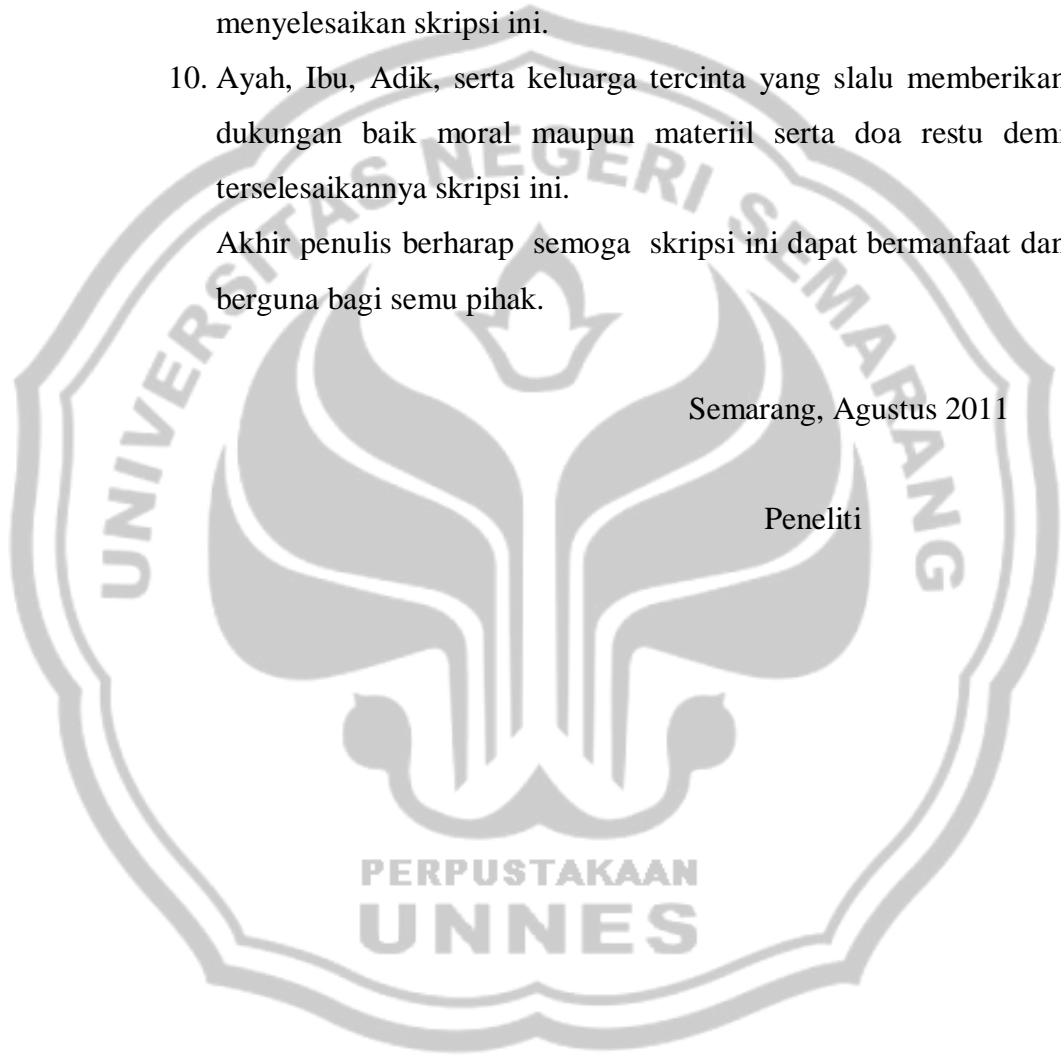
1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin an kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, fakultas ilmu keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah berikan dorongan dan semangat serta ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. H. Endro Puji Purwono, M.Kes, selaku pembimbing utama saya yang telah memberikan petunjuk, dorongan dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Joko Hartono, M. Pd, selaku pembimbing pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, motivasi dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Wulan O. H, S. Pd, atas berkenaanya sebagai ahli penjas yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Siti listyari, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN Sidomulyo 04 yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Siswa kelas V SDN Sidomulyo 04 yang telah bersedia menjadi sample penelitian ini.
9. Bapak Ibu Dosen PJKR FIK UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ayah, Ibu, Adik, serta keluarga tercinta yang slalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semu pihak.

Semarang, Agustus 2011

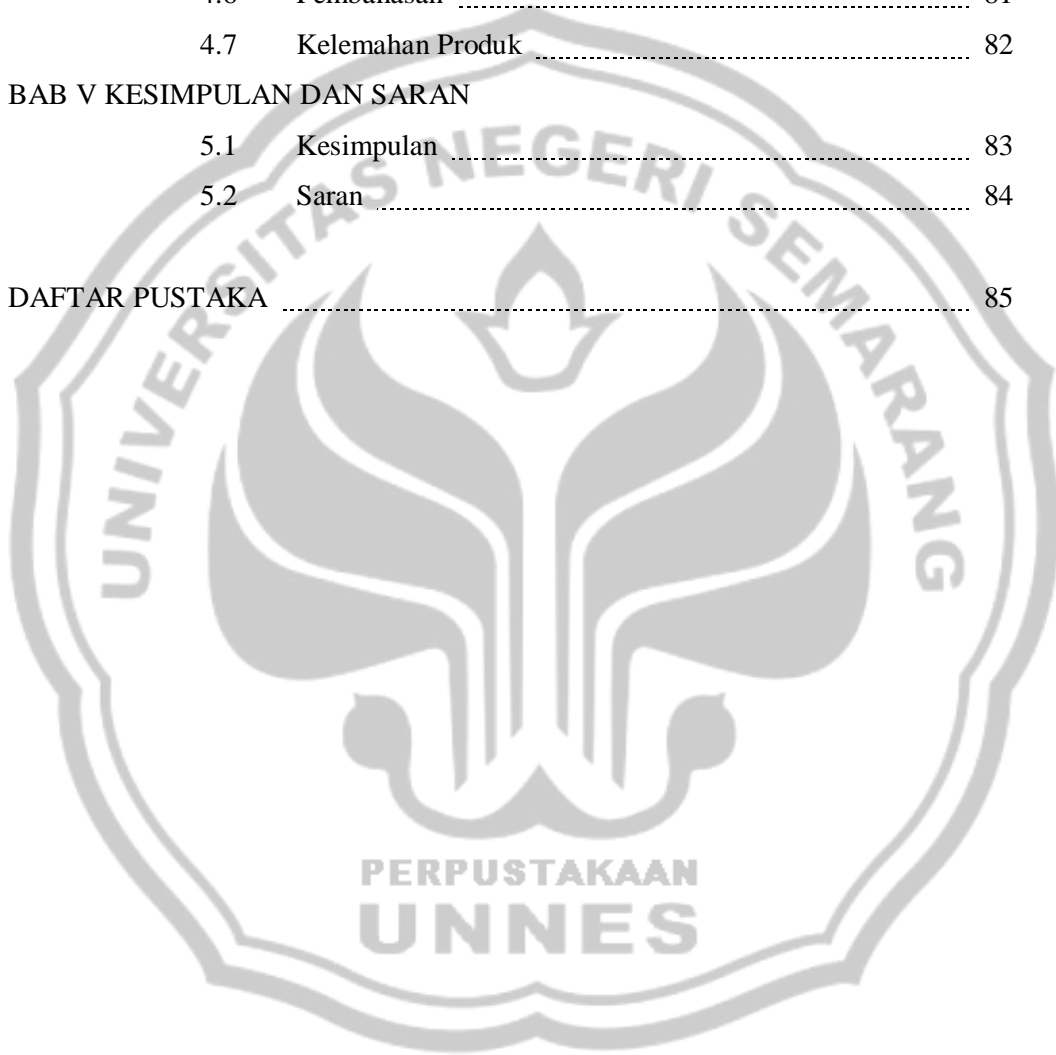
Peneliti



DAFTAR ISI

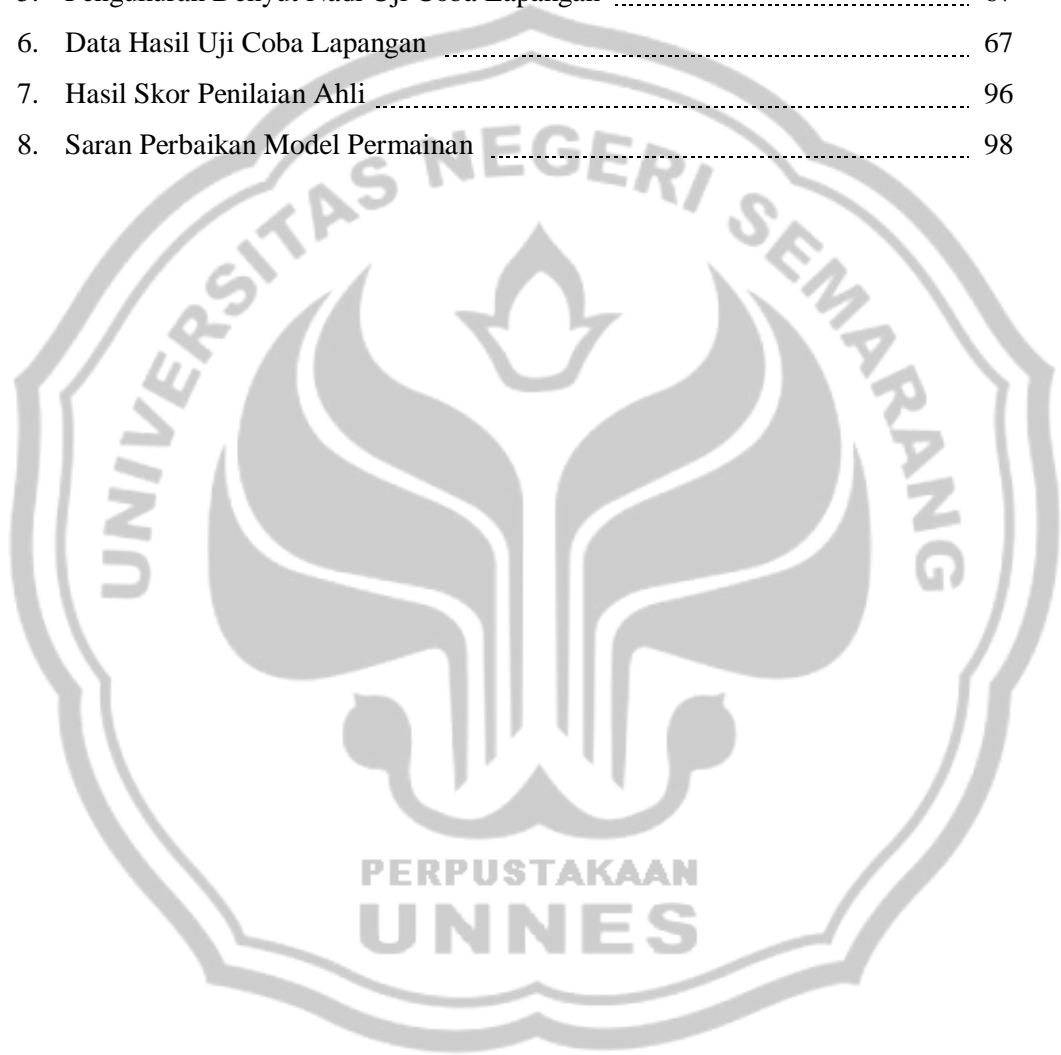
HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Pemecahan Masalah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Model Pengembangan	7
2.1.2 Pengertian Penjasorkes	7
2.1.3 Azas dan Ruang Lingkup Penjasorkes	9
2.1.4 Tujuan Penjasorkes	10
2.2 Karakteristik Permainan Bola Basket	13
2.2.1 Permainan Bola Basket	13
2.2.2 Unsur Dasar Bola Basket	14
2.3 Karakteristik Permainan Bola Keranjang	22
2.3.1 Hakekat Permainan Bola Keranjang	22
2.3.2 Peraturan	25
2.4 Kerangka Berfikir	30
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Metode Penelitian	31
3.2 Prosedur Pengembangan	33
3.3 Uji Coba Produk	36

BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN	
4.1	Hasil Data Uji Coba	48
4.2	Validasi Ahli	49
4.3	Draft Setelah Uji Coba	61
4.4	Data Uji Coba Lapangan	66
4.5	Analisis Data	72
4.6	Pembahasan	81
4.7	Kelemahan Produk	82
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85



DAFTAR TABEL

1. Perbedaan Bola Basket Dan Bola Keranjang	24
2. Klasifikasi Prosentase	46
3. Pengukuran Denyut Nadi Skala Kecil	52
4. Daftar Hasil Uji Coba Skala Kecil	53
5. Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Lapangan	67
6. Data Hasil Uji Coba Lapangan	67
7. Hasil Skor Penilaian Ahli	96
8. Saran Perbaikan Model Permainan	98



DAFTAR GAMBAR

1. Lapangan Permainan Bola Keranjang (Landasan Teori)	26
2. Bola Permainan Bola Keranjang (Landasan Teori)	27
3. Keranjang Permainan Bola Keranjang (Landasan Teori)	27
4. Lapangan Permainan Bola Keranjang (Draft Awal)	42
5. Ukuran Lapangan Skala Kecil (Draft Awal)	42
6. Daerah Pinalty (Draft Awal)	45
7. Ukuran Lapangan (Draft Akhir)	62
8. Daerah Pinalty (Draft Akhir)	62
9. Bola Permainan Bola Keranjang (Draft Akhir)	63
10. Keranjang Permainan Bola Keranjang (Draft Akhir)	63



DAFTAR LAMPIRAN

1. Usulan Penetapan Bimbingan	87
2. SK Dosen Pembimbing	88
3. Kuisisioner Evaluasi Ahli Dan Guru Penjas	90
4. Kuisisioner Penelitian Siswa	91
5. Hasil Kuisisioner Ahli Dan Guru Penjas	96
6. Saran Perbaikan Model Permainan	98
7. Surat Ijin Penelitian	99
8. Daftar Siswa Skala Kecil	100
9. Kuisisioner Skala Kecil	101
10. Hasil Rekapitulasi Kuisisioner	104
11. Sampel Uji Coba Skala Kecil	107
12. Daftar Siswa Uji Lapangan	113
13. Kuisisioner Uji Coba Lapangan	115
14. Hasil Rekapitulasi Kuisisioner Uji Coba Lapangan	120
15. Hasil Uji Coba Lapangan	125
16. Surat Ijin Skala Kecil	129
17. Surat Ijin Uji Coba Lapangan	130
18. Dokumentasi	131

PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani disebutkan bahwa tujuan pendidikan jasmani diantaranya adalah mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, mampu mengisi waktu luang dengan aktifitas jasmani yang bersifat rekreatif. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah, baik untuk Sekolah Dasar , Sekolah Menengah, maupun Sekolah Lanjutan. Kesegaran dan kebugaran jasmani siswa diperoleh melalui aktifitas jasmani (pendidikan jasmani dan kegiatan ekstrakurikuler). Untuk masyarakat umum, dapat di peroleh melalui aktifitas jasmani yang di laksanakan secara teratur dan terukur.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara dasar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak . Kurikulum Sekolah Dasar mata pelajaran pendidikan jasmani menyebutkan bahwa tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan hidup sehat (Depdiknas, 2002, dalam skripsi Fatikhatun, 2010:1)

Upaya untuk mewujudkan tujuan penjasorkes tersebut adalah bahwa pelajaran pendidikan jasmani harus di ajarkan menggunakan metode, model dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah yang bersangkutan. Akan tetapi yang menjadi problem adalah sarana dan prasarana pembelajaran yang di miliki sekolah belum memadai, baik secara kualitas, sehingga sudah barang tentu akan berdampak pada proses pembelajaran penjasorkes itu sendiri.

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani penulis anggap penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani. Diharapkan dengan mereka dapat menjelaskan pengertian dan konsep modifikasi, menyebutkan apa yang di modifikasi dan bagaimana cara memodifikasinya, menyebutkan dan menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi. Guru yang memegang peran penting dan merupakan peran penting serta cukup sukses dari segala kegiatan pembelajaran penjasorkes di sekolah. Oleh karena itu kemampuan, kreativitas dan inovasi seorang guru mutlak diperlukan guna terciptanya keberhasilan pembelajaran tersebut. Potret guru penjasorkes saat ini cenderung masih melaksanakan proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Artinya guru mengajar dengan cara tidak menarik karena monoton dan membosankan, sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes sangat kurang. Apabila kondisi ini di biarkan terus menerus, maka secara tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak siswa yang mestinya dapat di kembangkan sesuai perkembangan seperti yang di harapkan.

Sekolah Dasar Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Semarang yang

mengajarkan mata pelajaran penjasorkes. Salah satu materi pelajaran tersebut adalah permainan bola basket, Akan tetapi proses pembelajarannya belum dapat dilakukan secara optimal karena terbentur dengan masalah sarana dan prasarana yang dimiliki.

Sekolah Dasar Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang memiliki fasilitas yang memadai dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola basket, akan tetapi di luar lingkungan sekolah tersebut dapat dijadikan sebagai pengembangan model pembelajaran penjasorkes, oleh karena itu perlu pengembangan potensi lingkungan sekolah yang ada.

Lingkungan fisik luar sekolah yang merupakan salah satu sumber belajar yang efektif dan efisien haruslah menjadi bagian pendekatan dalam proses pembelajaran penjasorkes itu sendiri, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran penjasorkes yang lebih menarik dan inovatif serta berpotensi menumbuhkan kembangkan motivasi siswa yang selama ini kurang di perhatikan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis memandang penting untuk melakukan pengembangan model pembelajaran penjasorkes dengan pendekatan dan pemanfaatan lingkungan fisik di luar sekolah berupa taman kota yang di sinyalir SDN Sidomulyo 04 berada di lingkup perkotaan. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul "Model Pembelajaran Permainan Bola Basket Melalui Permainan Bola Keranjang Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang".

Adapun alasan pemilihan judul tersebut adalah :

1. Model pembelajaran permainan Bola Keranjang melalui pendekatan lingkungan taman kota dapat meningkatkan kreatifitas yang menyenangkan, sehingga siswa akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Model pembelajaran penjasorkes mutlak diperlukan agar dapat menumbuhkan hasil yang optimal dalam membangkitkan motifasi siswa.
3. Penulis adalah guru penjasorkes SD Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, dan sepengetahuan penulis belum ada peneltiyan yang mengadakan penelitian tentang masalah tersebut, terutama di SD Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

1.2. Permasalahan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah model pembelajaran permainan modifikasi bola basket dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan Taman Kota pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran permainan bola basket yang telah di modifikasi melalui pendekatan lingkungan taman kota pada siswa SD Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Dengan melihat kemampuan mengembangkan

keterampilan pengelolaan diri dalam pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga, dalam meningkatkan pertumbuhan fisik dan pertumbuhan psikis.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai :

- 1.4.1. Informasi ilmiah dalam ranah pengembangan model pembelajaran permainan bola basket yang telah di modifikasi melalui pendekatan lingkungan taman kota pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2010/2011.
- 1.4.2. Dasar peneliti selanjutnya bagi guru penjasorkes bila ingin mengadakan penelitian sejenis dengan berbagai variable yang ada.
- 1.4.3. Bagi guru penjasorkes SD Negeri Sidomulyo 04 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang sebagai upaya dalam meningkatkan pembelajaran penjasorkes yang inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan lingkungan perkebunan.

1.5. Pemecahan Masalah

Sebagaimana diuraikan pada permasalahan di atas, maka pemecahan masalah yang di lakukan adalah sebagai berikut :

- 1.5.1. Teori-teori yang menjadi referensi dalam penelitian sekaligus metodologi penelitian yang dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaannya sehingga menjadi sumber pemecahan yang dapat dipertanggung jawaban.
- 1.5.2. Mengembangkan model pembelajaran sekaligus menguji keefektifan model pembelajaran untuk mencapai tujuan.
- 1.5.3. Fasilitas yang digunakan adalah sarana dan prasarana di lingkungan taman kota yang memungkinkan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Model Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Wasis Dwiguno (2004:4) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran, selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: 1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Model pengembangan ini bersifat deskriptif, hal ini disebabkan prosedur yang digunakan menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Wasis Dwiguno (2004: 6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

2.2 Pengertian Penjasorkes

Pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju

pembentukan manusia Indonesia yang seutuhnya. Yang dimaksud dengan proses interaksi adalah rangkaian kegiatan peserta didik yang sistematis dan terjadi secara berurutan dan bertahap, sedangkan aktifitas jasmani adalah kegiatan peserta didik untuk peningkatan keterampilan motorik dan fungsional (Sumanto Y dan Sukiyo, 1992:7).

Pendidikan jasmani merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap peserta didik agar mereka dapat belajar bergerak dan belajar melalui gerak, serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani. Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik secara keseluruhan baik fisik maupun psikis ikut terlibat (Rusli Ibrahim, 2001:1).

Biro Pendidikan Jasmani Kementerian Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan Republik Indonesia merumuskan pendidikan jasmani sebagai:

"Pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia yang berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan kepribadian sesuai dengan cita-cita kemanusiaan (Indonesia)."

Rumusan tersebut memberitahukan bahwa pendidikan jasmani adalah kegiatan yang dengan sadar berusaha mengaktualisasikan (mewujudkan) potensi (kemampuan yang masih terpendam) aktivitas manusia menjadi kenyataan. Kemampuan yang masih terpendam itu berupa sikap, tindak dan karya. Mewujudkannya dengan jalan memberi bentuk, isi dan arah yang jelas yang berupa berbagai macam latihan kejasmanian. Diwujudkan nya potensi aktivitas manusia itu karena adanya keinginan hendak mencapai tujuan yaitu kebulatan kepribadian manusia (Indonesia), (Sumanto Y dan Sukiyo, 1992:7).

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan jasmani dan rohaniah siswa dan lingkungan hidupnya, agar tumbuh dan berkembang jasmani dan rohani serta kesehatan siswa dan lingkungan hidupnya agar tumbuh dan berkembang secara harmonis dan optimal, sehingga mampu melaksanakan tugas bagi dirinya dan pengembangan bangsa.

2.1.3 Asas dan Ruang Lingkup Penjasorkes

Pendidikan jasmani umumnya mulai dilakukan oleh manusia sejak manusia hadir di bumi, hal ini dibuktikan dengan adanya peninggalan-peninggalan bekas kehidupan sehari-harinya di tempat mereka tinggal dan bermasyarakat. Berdasarkan penelitian para *archaologist* (pakar kaji purba) dan para *anthropologist* (pakar kaji manusia) menyimpulkan bahwa manusia yang hidup di zaman prasejarah segala aktivitasnya dicurahkan untuk mempertahankan hidup, yaitu mencari makan, mempertahankan diri dan mempertahankan jenis. (Sumanto Y dan Sukiyo,1992:24).

Orang primitive dalam mendidik anak-anaknya, lebih mengutamakan gerak jasmani yang bertujuan untuk mempertahankan hidup. Kegiatan tersebut meliputi berburu, berlari (termasuk melompat, dan melempar untuk menghindari diri dari serangan binatang buas), dan berenang. Orang tua atau masyarakat sukunya menitik beratkan pendidikan anaknya kepada dua hal, yaitu ketangkasan dan menari. (Trisnowati Tamat,2007:1.16).

Lingkup pendidikan yang di berikan kepada anak didik adalah semua kegiatan jasmani, yang bertujuan untuk mempertahankan diri dalam hidup dan

mempertahankan upacara ritual. Kegiatan tersebut belum merupakan cabang olahraga seperti yang di kenal pada saat ini.

Ruang lingkup pendidikan jasmani yang di kenal pada saat ini di Indonesia, seperti di jelaskan dalam SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 0413/U/1987 menyebutkan bahwa titik berat pelaksanaan pendidikan jasmani SD adalah senam, di SLTP Dan SLTA adalah atletik. Dengan di sebutnya kedua cabang olahraga tersebut sebagai titik berat bukan berarti cabang olahraga lainnya di abaikan (Trisnowati Tamat,2007:1.16).

Dalam kurikulum sekolah dasar di sebutkan bahwa ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi senam sebagai titik beratnya, sedangkan atletik, permainan serta pendidikan kesehatan di masukkan ke dalam program pengajaran dan sebagai kegiatan pilihan adalah pencak silat, renang, bulutangkis, tenis meja dan permainan tradisional. Untuk olahraga permainan banyak alokasi waktunya karena olahraga permainan lebih banyak cabangnya.

2.1.4 Tujuan Penjasorkes

Tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

2.1.4.1 Pengembangan Individu Secara Organik Mahluk Hidup

Maksud dari pengembangan Individu secara organik adalah pengembangan fisiologis anak didik sebagai hasil mengikuti kegiatan pendidikan jasmani secara teratur, tertip dan terprogram, agar tubuh berkembang dengan baik yang akan memperlancar peredaran darah serta mengangkut sisi-sisa pembakaran dari sel-sel ke alat *ekskresi* (Tresnowati Tamat,2007:1.7).

2.1.4.2 Pengembangan Individu Secara Neuromuskuler

Anak didik yang melakukan kegiatan jasmani secara teratur di sekolah akan mengalami pertumbuhan fisik yang berkaitan dengan postur tubuhnya sehingga otot-ototnya menjadi besar. Setiap gerak yang dilakukan menjadi efisien dan efektif tanpa mengalami kesulitan yang berarti, Sistem neuromuskuler anak didik tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan usianya (Tresnowati Tamat,2007:1.7)

2.1.4.3 Pengembangan Individu Secara Intelektual

Kegiatan jasmani secara langsung atau tidak langsung ikut mengembangkan daya intelektual dan kemampuan berfikir anak didik. Dalam kegiatan olahraga permainan, misalnya untuk dapat mengalahkan lawan bermain diperlukan siasat atau taktik. Ini berarti adanya kemampuan intelektual yang harus di berdayakan (Trisnowati Tamat,2007:1.8)

2.1.4.4 Pengembangan Individu Secara Emosional

Dalam pelajaran pendidikan jasmani, emosi perlu mendapat perhatian besar. Bila pengendalian emosi kurang baik maka timbulah perkelahian antar pemain, dan jika tim menderita kekalahan maka pemain akan larut dalam kesedihan yang berkepanjangan. Akan tetapi bila emosi dapat dikendalikan maka mereka akan segera kembali berlatih untuk memperbaiki kekurangan. Pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan pengendalian emosi para peserta didik yang terlibat didalamnya. Emosi dapat terungkap dalam bentuk kegembiraan, kesedihan ataupun kemarahan.

2.1.4.5 Fungsi Pendidikan Jasmani

Menurut Reuben B. Frost dalam Sri Haryono (2007 : 17) mengemukakan secara rinci mengenai fungsi pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan ketrampilan gerak, dan pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa seseorang bergerak, serta pengetahuan tentang cara-cara gerakan dapat diorganisasi.
- 2) Untuk belajar menguasai pola-pola gerak ketrampilan secara efektif melalui latihan pertandingan, tari, dan renang.
- 3) Memperkaya pengertian tentang konsep ruang, waktu, dan gaya dalam hubungannya dengan gerakan tubuh.
- 4) Mengekspresikan pola-pola perilaku personal dan hubungan interpersonal yang baik di dalam pertandingan dan tari.
- 5) Meningkatkan kondisi jantung, paru-paru, otot, dan sistem organ tubuh lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan dalam keadaan darurat.
- 6) Memperoleh manfaat serta bisa menghargai kondisi fisik dan bentuk tubuh yang baik, serta kondisi perasaan yang selaras.
- 7) Mengembangkan minat atau keinginan berpartisipasi dalam olahraga sepanjang hidup.

2.1.4.6 Ciri Pendidikan Jasmani

Dalam asas dan falsafah penjas dijelaskan bahwa ciri penjas yang berkualitas adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan sikap positif terhadap gerak/aktivitas jasmani, dansa, permainan, dan olahraga (*affective learning*),
- 2) Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan sedemikian banyak problema technomotor (*technomotor learning*),
- 3) Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan persoalan pribadi dan antar pribadi yang terkait dengan situasi gerak/olahraga (*sociomotor learning*),
- 4) Menumbuhkan pengetahuan dan wawasan yang diperlukan untuk memahami peraturan dan ketentuan dalam budaya gerak serta mampu mengubahnya secara bermakna (*cognitive-reflective-learning*),
- 5) Meningkatkan kualitas kehidupan sekolah.

2.2. Karakteristik Permainan Bola Basket

2.2.1. Permainan Bola Basket

Menurut Rud Midgley,cs (152) bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 kelompok tim yang terdiri dari 5 orang pemain. Permainan ini pemain berhak melempar, menggulung, memukul dan sasaran pertandingan ini adalah melempar bola ke dalam “basket” (keranjang) tim lawannya. Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak nilai sebanyak-banyaknyadengan cara memasukkan bola ke ring basket lawan dan mencegah lawan untuk mencetak atau mendapatkan nilai (Dinata, Marta ,2006)

Permainan bola basket untuk pertama kali di perkenalkan oleh Dr. James Naismith pada tahun 1891. Dr. James Naismith adalah seorang guru

pendidikan jasmani di *Young Men's Christian Association* (YMCA) di Springfield, Massachusetts (Amerika Serikat). Permainan ini mulai berkembang dan di mainkan di banyak sekolah di amerika serikat. Pertandingan-pertandingan rutin mulai di lakukan antar sekolah. Federasi bola basket tingkat dunia di bentuk di Jenewa (Swiss) pada tahun 1932. Nama organisasi itu adalah *Federation Intenationale de Basketball Amateur* (FIBA), Prof. Leon Bouffard terpilih sebagai Presiden FIBA pertama.

2.2.2 Unsur Dasar Bola Basket

Ada tiga cara dasar menggerakkan bola basket, yaitu (*dribbling*), operan (*passing*) dan tembakan (*shooting*).

2.2.2.1 Dribbling

Dribbling adalah cara untuk bergerak dengan bola yang di lakukan oleh seorang pemain. Tujuannya untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola. Saat dribble, pemain menjaga bola tetap berada di sisi tubuhnya yang berada jauh dari pemain bertahan. Untuk melakukan dribble, bola didorong pelan ke bawah dengan kondisi jari tangan terbuka. Semua pemain harus berlatih melakukan dribble dengan baik menggunakan tangan kiri atau kanan tanpa melihat bola.

Teknik Dasar Menggiring Bola (Dribble)

- Tahap persiapan
 - Berdiri dengan sikap melangkah.
 - Badan agak condong ke depan.

- Berat badan tertumpu pada kaki depan.
- Tahap gerakan
 - Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut dibantu pergelangan tangan diaktifkan.
 - Ketinggian bola memantul adalah sebatas atau di bawah pinggang.
 - Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke arah depan.
- Akhir gerakan
 - Kedua tangan rileks dan badan ditegakkan kembali.

2.2.2.2 Passing (mengoper atau melempar).

Mengoper bola atau *passing* adalah cara tercepat dan terefektif memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lain dalam satu tim. Hasil akhir yang sempurna dari rangkaian operan yang baik adalah suatu operan kepada teman satu tim yang berada pada posisi bebas dekat dengan keranjang dan dengan mudah dapat memasukkan bola ke keranjang. Bantuan (*assist*) yang baik sama penting dan menariknya dengan mendapatkan angka.

Teknik Dasar Melempar atau Mengoper (Passing)

a. Teknik melempar bola setinggi dada

- Tahap persiapan
 - Berdiri dengan sikap melangkah.

- Bola dipegang dengan kedua tangan di depan dada.
- Badan agak condong ke depan.
- Tahap gerakan
 - Dorongkan bola ke depan dengan meluruskan kedua lengan bersamaan kaki belakang dilangkahkan ke depan dan berat badan dibawa ke depan.
 - Lepaskan bola dari kedua pegangan tangan setelah kedua lengan lurus.
 - Arah bola lurus sejajar dada.
- Akhir gerakan
 - Berat badan di bawa ke depan.
 - Kedua lengan lurus ke depan rileks.
 - Pandangan mengikuti arah gerakan bola.

(Roji,2006:22)

b. Teknik melempar bola pantul

- Tahap persiapan
 - Berdiri dengan sikap melangkah.
 - Bola dipegang dengan kedua tangan di depan dada.
 - Badan agak condong ke depan.
- Tahap gerakan
 - Dorongkan bola dengan meluruskan kedua lengan ke depan bawah bersamaan kaki belakang dilangkahkan ke depan dan berat badan dibawa ke depan.

- Lepaskan bola dari kedua tangan setelah kedua lengan lurus.
- Arah bola memantul ke lantai.
- Akhir gerakan
 - Berat badan dibawa ke depan.
 - Kedua lengan lurus serong bawah rileks.
 - Pandangan mengikuti arah gerakan bola.

(Roji,2006:22)

c. Teknik melempar dari atas kepala.

- Tahap persiapan
 - Berdiri dengan sikap melangkah.
 - Bola dipegang dengan kedua tangan di atas kepala.
 - Badan agak condong ke depan.
- Tahap gerakan
 - Ayunkan bola ke depan dengan meluruskan kedua lengan bersamaan kaki belakang dilangkahkan ke depan dan berat badan dibawa ke depan.
 - Lepaskan bola dari kedua tangan setelah kedua lengan lurus.
 - Arah bola lurus dan datar.
- Akhir gerakan
 - Berat badan dibawa ke depan.
 - Kedua lengan lurus ke depan rileks.
 - Pandangan mengikuti arah gerakan bola.

(Roji,2006:22)

2.2.2.3 Menembak atau *shooting*

Menembak atau *shooting* adalah gerakan terahir untuk mendapatkan angka. Banyaknya tembakan masuk yang terjadi dalam bola basket menjadikan permainan menjadi menarik, atraktif dan menegangkan bagi penonton.

Teknik dasar menembak (Shooting)

a. Menembak dengan dua tangan.

- Tahap persiapan
 - Berdiri tegak menghadap arah gerakan dalam sikap melangkah, posisi kaki lurus ke depan.
 - Kedua lutut agak direndahkan.
 - Bola dipegang pada bagian samping bawah dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka.
 - Posisi bola di depan atas kepala.
 - Pandangan ke arah tembakan sasaran.
- Tahap gerakan.
 - Dorong bola ke depan atas hingga lengan lurus, bersamaan dengan itu pinggul, lutut dan tumit naik.
 - Lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengan lurus dan gerakan pelepasan bola dibantu dengan mengaktifkan pergelangan tangan serta jari-jarinya.

- Bentuk arah bola yang benar adalah menyerupai parabola atau melengkung.
- Akhir gerakan
 - Kedua lengan lurus ke depan rileks dan arah pandangan mengikuti arah gerak bola.

(Roji,2006:26)

b. Menembak dengan satu tangan

- Tahap persiapan.
 - Berdiri tegak, sikap melangkah menghadap arah gerakan bola dan kedua lutut agak rendah.
 - Bola dipegang pada bagian bawahnya dengan telapak tangan dan jari-jari.
 - Satu terbuka sedangkan tangan yang lainnya membantu menahan bagian samping bola.
 - Pandangan ke arah tembakan sasaran.
- Tahap gerakan
 - Dorong bola ke depan atas dengan menggunakan satu lengan hingga lengan lurus. Bersama dengan itu pinggul, lutut dan tumit naik.
 - Lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengn lurus.
 - Gerakan pelepasan bola dibantu dengan mengaktifkan pergelangan tangan serta jari-jari.

- Bentuk arah bola yang benar adalah menyerupai parabola atau melengkung.
- Akhir gerakan
 - Kedua lengan lurus ke depan rileks dan arah pandangan mengikuti arah gerak bola.

(Roji,2006:26)

2.2.2.4 Blocking Out (Menghalangi) dan Rebounding (Pantulan kembali).

Rebounding adalah salah satu bagian penting dari permainan. Setiap *rebound* yang di dapatkan pemain memberikan kesempatan bagi timnya untuk mendapatkan angka. Perbedaan rebounding antara 2 tim menjadi penting karena hampir dari setengah jumlah tembakan gagal masuk. Ketinggian dan kemampuan melompat yang baik adalah keuntungan besar dalam situasi rebounding. Namun factor penentunya bukan hanya kedua hal tersebut. Posisi yang baik dan pemilihan waktu yang tepat juga sama pentingnya. Bahkan pemain terpendek pun bisa mendapatkan rebound ketika pemain penyerang dihalangi pemain bertahan (Zolit Hartyani,2004:28).

2.2.2.5 Screening

Screen, di sebut juga *pick*, adalah *block* sah yang di lakukan pemain menyerang di samping atau belakang pemain bertahan dengan tujuan membebaskan teman setimnya supaya bisa melakukan

tembakan, menerima operan atau melakukan *dribble* mengelilingi pemain bertahan.

2.2.2.6 Pertahanan

Dasar dari pertahanan yang baik adalah gerakan kaki yang bagus. Pemain bertahan harus mengantisipasi lawannya dengan menggerakkan kaki dan membentuk posisi menjaga yang sah di jalur lawannya.

2.2.2.7 Fasilitas, Alat, dan Perlengkapan

Dalam setiap cabang olahraga memang secara khusus mempunyai fasilitas, alat-alat, dan perlengkapan tertentu. Oleh karena itu kiranya perlu disajikan macam-macam alat perlengkapan yang telah diatur dalam peraturan permainan bola basket. Uraian berikut berisi mengenai hal-hal tersebut di atas.

1. Lapangan

Dalam permainan sebenarnya, permainan bola basket dilakukan pada sebuah lapangan empat persegi panjang dengan ukuran:

- Panjang garis samping lapangan : 26 meter
- Lebar lapangan : 14 meter
- Garis tengah lingkaran di tengah lapangan : 3,6 meter
- Tinggi ring basket : 2,75 meter
- Diameter ring basket : 0,45 meter
- Ukuran papan pantul : 1,80 m x 1,20 m

2. Bola

Bola harus bulat terbuat dari kulit, karet atau bahan sintetis dan mempunyai lingkaran 75-78 cm. Berat 600-650 g. Ketika sedang dipompa harus mempunyai daya lambung antara 1,20 m-1,40 m pada lantai kayu yang keras.

3. Peralatan teknis, terdiri dari:

- Stop watch, yang meliputi: 2 bagian yaitu stop watch pertandingan dan stop watch “time-out”.
- Alat untuk membuat peraturan selama 30 detik, yang dapat dilihat oleh pemain dan penonton.
- Kertas pencatat yang resmi.
- Papan pencatat.
- Pemberi tanda yang berjumlah 5 buah, 1-4 berwarna hitam dan nomor 5 berwarna merah untuk menunjukkan jumlah kesalahan tiap pemain.

4. Pakaian

Pemain mengenakan baju dan celana serta sepatu bot khusus untuk main basket. Di belakang baju terdapat nomor dengan warna yang kontras dari 4 sampai 15.

2.3. Karakteristik Permainan Bola Keranjang

2.3.1. Hakekat Permainan Bola Keranjang

Permainan Bola Keranjang adalah permainan sejenis bola basket yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan

oleh 12 orang (masing-masing tim 6 orang, dan 2 orang sebagai pengganti ring dengan cara memegang keranjang plastik), serta menggunakan bola yang lebih kecil dan lebih ringan dari pada yang digunakan dalam bola basket. Ring yang digunakan dalam permainan bola basket ini hampir sama dengan diameter ring yang sebenarnya, yaitu menggunakan keranjang plastik (diameter kurang lebih 0,45 meter). Dalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan mencetak poin ke ring lawan. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan, sehingga tidak ada posisi pemain yang tetap di dalam permainan bola basket ini.

Cara permainannya hampir sama dengan permainan bola basket yang sebenarnya, akan tetapi cara permainan menggunakan permainan yang telah dimodifikasi sendiri karena kurangnya sarana dan prasarana yang diperlukan. Cara *dribbling*, *shooting*, dan *passing* masih digunakan dalam permainan ini, misalnya saja *dribbling*, *dribbling* ini tidak ada peraturan khusus yang penting siswa tahu bagaimana cara *dribbling* bola dengan baik dan benar. Begitu juga dengan *passing* dan *shooting*, tidak memerlukan peraturan yang sebenarnya.

Di dalam permainan bola basket sering kita jumpai ring basket, namun dalam mengembangkan permainan ini yang sarana dan prasarana tidak mendukung, maka haruslah ada solusi untuk membuat ring basket. Di sini kita bisa menggunakan keranjang plastik sebagai pengganti ring basket yang sesungguhnya.

Jadi inti permainan ini memasukkan bola ke dalam ring sebanyak-banyaknya untuk memperoleh nilai atau poin agar dapat diketahui pemenangnya.

Tabel 2. Perbedaan Bola basket dan Bola Keranjang.

Bola basket Normal	Bola Keranjang	Keterangan
Panjang lapangan 26 meter dan lebar lapangan 14 meter	Ukuran lapangan Panjang 23 m dan lebar 14 m.	Luas lapangan menyesuaikan dengan jumlah pemain.
5 pemain tiap tim	Jumlah pemain 4 – 6 tiap tim.	Jumlah pemain disesuaikan dengan luas lapangan
Memakai 2 ring basket	Memakai 2 keranjang plastik sebagai pengganti ring	Karena tidak tersedianya lapangan ring basket
Lama pertandingan 20 menit dengan selingan 10 atau 15 menit	Lama pertandingan 10 menit dengan selingan 5 menit	Pemain dalam permainan lebih aktif

Secara garis besar permainan Bola Keranjang dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan permainan bola basket yang telah ada. Bahkan permainan Bola Keranjang dapat dijadikan permainan anak untuk meningkatkan aktivitas dalam bermain bola basket.

2.3.1. Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bola basket yang sudah dimodifikasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan.

Peraturan dalam permainan Bola Keranjang ini terdiri dari beberapa hal antara lain :

1. Fasilitas dan peralatan

a. Lapangan

- Seperti bola basket, lapangan Bola Keranjang berbentuk persegi panjang. Dari permainan dalam permainan ini garis pembatas lapangan menggunakan tali plastik (rafia), dan ukuran lapangan berbeda dengan lapangan basket yang sebenarnya. . Dengan ukuran:

Panjang : Minimal 20 m
Maksimal 25 m

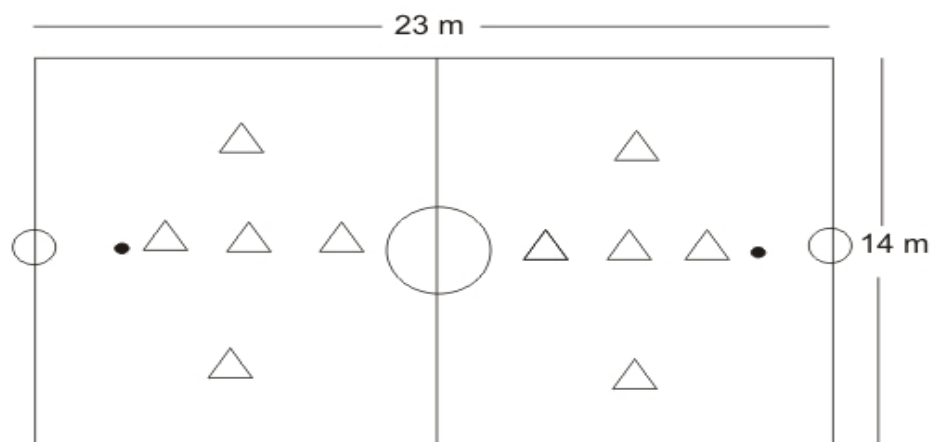
Lebar : Minimal 14 m
Maksimal 23 m

- Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Garis yang lebih panjang disebut garis gawang / garis ring dan yang lebih pendek disebut garis samping.
- Daerah penalti juga dipakai sebagai daerah hukuman karna sebuah pelanggaran yang menggunakan sebuah garis lingkaran.

- Titik penalti berjarak 2,5 m dari ring pembawa keranjang plastik .
- Titik awal permainan atau kick off. Titik ini berada ditengah dengan garis yang berhadapan dengan garis ring basket.

Gambar 1.

Lapangan Permainan bola keranjang



Keterangan :

- △ : Tim 1
- △ : Tim 2
- : Tim 1 (pemain yang berperang sebagai ring)
- : Tim 2 (pemain yang berperang sebagai ring)
- : Titik pinalti

b. Bola

- Bola harus bulat.
- Bola yang digunakan adalah bola voly yang berbahan dasar karet dengan ukuran keliling bola 0,300 – 0,325 kg/cm

Gambar bola yang digunakan untuk permainan bola keranjang

Gambar 2. Bola



c. Ring

- Ring yang digunakan dalam permainan bola basket adalah dua buah keranjang plastik sebagai pengganti ring yang sesungguhnya dalam bola basket
- Diameter keranjang plastik adalah 0,45 meter

Gambar 3 Keranjang Plastik



2. **Perlengkapan pemain**
 - a. Memakai pakaian atau seragam olahraga.
 - b. Memakai celana olahraga pendek.
 - c. Memakai kaos kaki.
 - d. Memakai sepatu olahraga
3. Jumlah pemain
 - a. Permainan Bola Keranjang ini dimainkan oleh 2 tim.

- b. Setiap tim terdiri dari 6 orang pemain dan salah satu pemain sebagai pemegang keranjang plastik pengganti ring
4. Wasit
 - a. Permainan bola basket modifikasi dipimpin oleh satu orang wasit.
 - b. Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya permainan Bola Keranjang ini.
 - c. wasit bertugas untuk mengawasi jalannya permainan selama permainan itu berlangsung.
 5. Lama permainan dan lemparan permulaan
 - a. Lama permainan
 - Lama permainan dibagi dalam 2 babak, tiap babak terdiri dari 10 menit.
 - Waktu istirahat adalah 5 menit.
 - b. Lemparan permulaan (*kick off*)
 - Untuk memulai permainan selalu dimulai dengan lemparan permulaan.
 - Lemparan permulaan dilakukan dengan ketentuan semua pemain bebas berposisi dimana saja.
 - Lemparan permulaan dilakukan seorang wasit dimana letak lemparan permulaan berada di daerah permulaan permainan atau garis tengah.
 - Jika terjadi gol atau bola masuk di ring, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali dari garis belakang ring.

6. Cara mencetak gol atau poin
 - a. Suatu gol dicetak jika bola seluruhnya masuk ke dalam ring keranjang plastik.
 - b. Dalam permainan Bola Keranjang ini ketika akan mencetak nilai maka salah seorang harus berada di tempat pinalti (lingkaran bebas) yang pemain lawan tidak boleh mengganggu ketika akan melakukan shooting.
 - c. Dalam permainan bola basket modifikasi ini bertujuan mencetak poin sebanyak banyaknya. Dan setiap bola masuk kekeranjang mendapat nilai 1
 - d. Tim yang mencetak poin terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan.
7. Lemparan hukuman (lemparan pinalti)
 - a. Hukuman lemparan pinalti diberikan kepada tim bertahan yang melakukan pelanggaran di dalam daerah serang.
 - b. Lemparan pinalti dilakukan di daerah garis serang dimana jarak daerah pinalti yaitu 2,5 meter dari garis gawang atau garis ring.
 - c. Lemparan penalti atau shooting di lakukan tanpa hadangan atau gangguan pihak lawan dengan jarak 2,5 meter dengan menghadap ke ring.
8. Lemparan ke dalam
 - a. Lemparan ke dalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melampaui garis samping atau garis batas secara menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara.

- b. Saat melakukan lemparan ke dalam bola harus tepat diatas garis lapangan.

2.4. Kerangka Berfikir

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, siswa diharapkan dapat mempraktekkan permainan bola basket dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada dilapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan bola basket di Sekolah Dasar masih dalam bentuk permainan yang sesuai peraturan baku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturannya. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak yang merasa tidak senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Pengembangan pembelajaran permainan bola basket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Pembelajaran Bola Keranjang adalah pengembangan model pembelajaran bola basket. Bola Keranjang merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 kelompok tim yang terdiri dari 6 orang pemain.

Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak nilai sebanyak-banyaknyadengan cara memasukkan bola ke ring mencegah lawan untuk mencetak atau mendapatkan nilai,dalam permainan ini tidak menggunakan ring tetapi menggunakan keranjang plastik yang dipegangi oleh satu orang pemain..

Model pembelajaran permainan bola basket melalui permainan Bola Keranjang diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai

situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran permainan bola basket.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian dan Pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Wasis D (2004: 4) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Peneliti mngembangkan permainan Bola Keranjang disesuaikan dengan pertimbangan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk modifikasi peraturan permainan Bola Keranjang ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.

2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan Bola Keranjang).
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi model permainan Bola Keranjang untuk siswa kelas V SD Sidomulyo 4 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.1.1 Metode Penentuan Objek Penelitian

Hal yang perlu diperoleh dalam penentuan objek penelitian, yaitu mengenai langkah-langkah yang harus ditempuh supaya tidak terjadi salah langkah.

3.1.2 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian ini merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitian juga disebut studi populasi atau studi sensus (Suharsini, 1998 : 115). Berdasarkan pengertian di atas maka populasi ini adalah semua Siswa

kelas V SDN Sidomulyo 04 Kec. Ungaran Timur Kab. Semarang sebanyak 35 siswa.

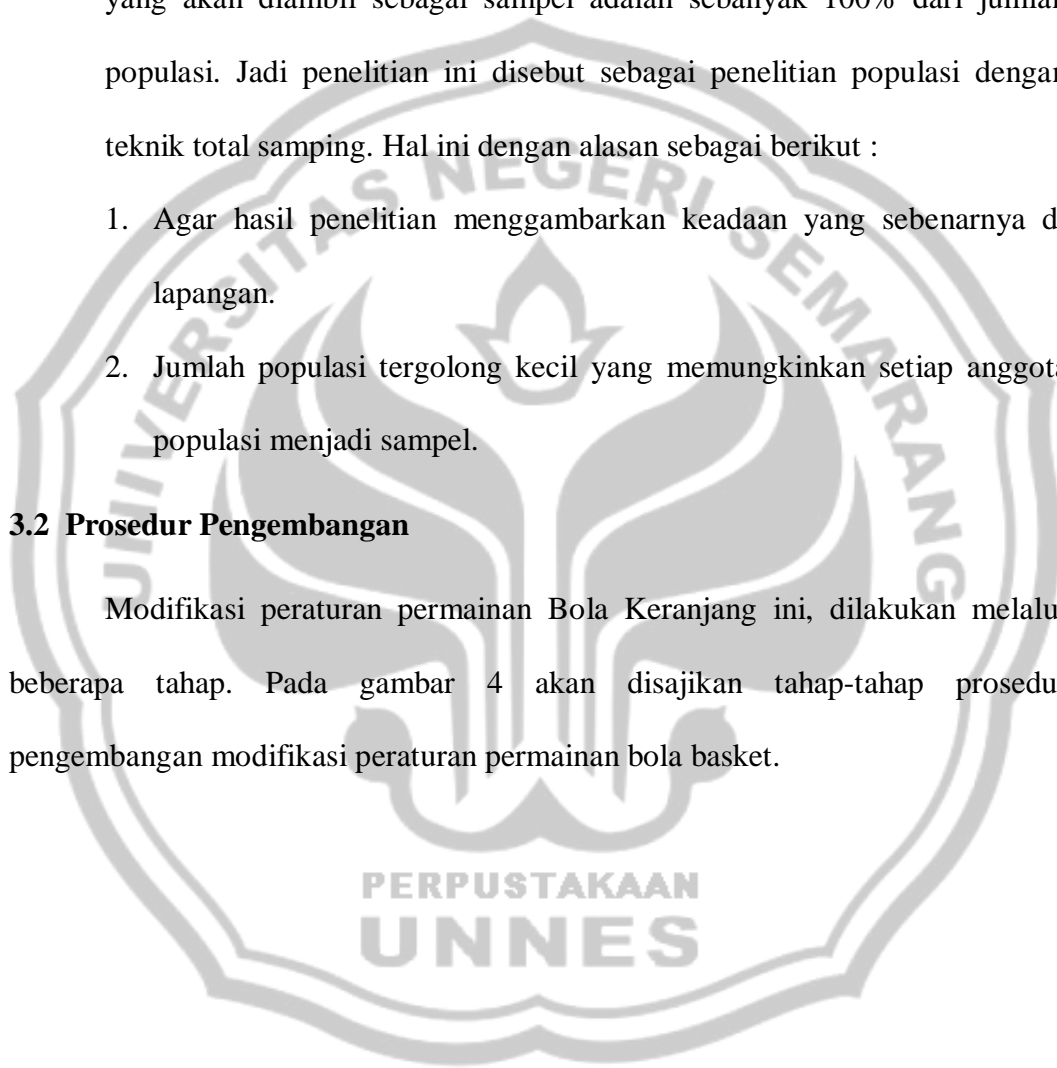
3.1.3 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi sebanyak 12 siswa SD yang akan diambil sebagai sampel adalah sebanyak 100% dari jumlah populasi. Jadi penelitian ini disebut sebagai penelitian populasi dengan teknik total sampling. Hal ini dengan alasan sebagai berikut :

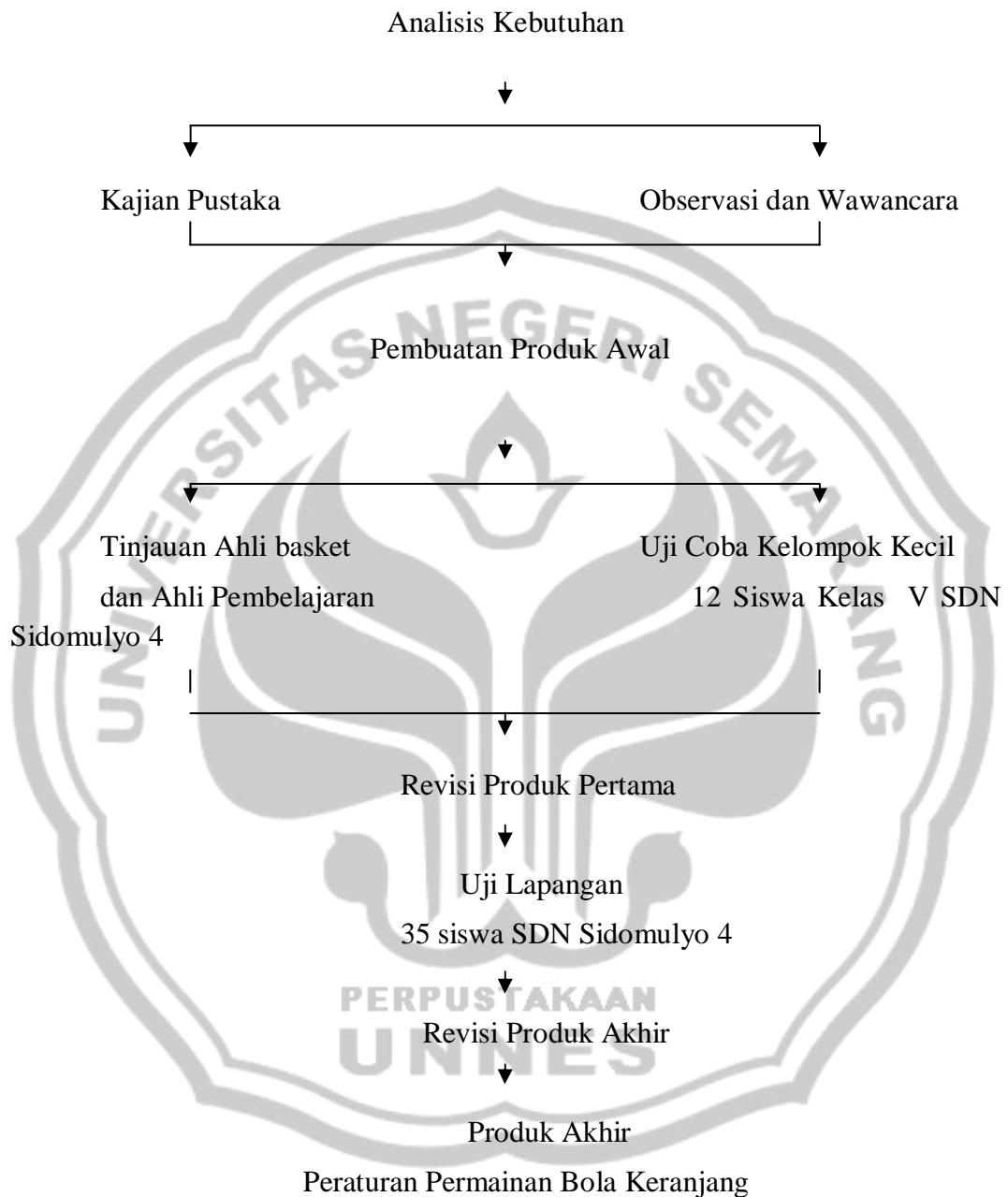
1. Agar hasil penelitian menggambarkan keadaan yang sebenarnya di lapangan.
2. Jumlah populasi tergolong kecil yang memungkinkan setiap anggota populasi menjadi sampel.

3.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan Bola Keranjang ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar 4 akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan bola basket.



Gambar 4.
Prosedur Pengembangan Modifikasi Peraturan Permainan Bola Basket



3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan

permainan Bola Keranjang ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri Sidomulyo 4 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang tentang pelaksanaan olahraga Bola Keranjang dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan Bola Keranjang. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli bola basket dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan.

3.2.5 Uji Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 35 siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 4 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 4 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan bola basket.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi dan kebermanfaatan dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari:

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas (Drs.H.Endro Puji Purwono, M.Kes), dan ahli pembelajaran I (Wulan. O. H, S.Pd dan Kurniawan, S.Pd) dengan kualifikasi: (1) Drs H.Endro Puji Purwono, M.Kes, adalah dosen mata kuliah Pencak Silat di FIK UNNES, (2) Wulan. O. H, S.Pd Adalah guru Penjas SDN Kalirejo 1 dan Kurniawan, S.Pd adalah guru Penjas SDN Susukan 4. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktivitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner.

Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SDN Sidomulyo 4. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 12 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan modifikasi basket yang kemudian melakukan uji coba permainan modifikasi bola basket. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil data dari evaluasi satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Sidomulyo 4.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan Bola Keranjang yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan Bola

Keranjang. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa kelas V SDN Sidomulyo 4 dipilih menggunakan sampel secara random.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari 35 siswa kelas V SDN Sidomulyo 4.

3.3.3 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan jumlah denyut nadi pengaruh penggunaan produk.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu dalam

permainan modifikasi basket. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan permainan yang berbeda dengan basket pada umumnya.

3.3.4.1 Diskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model pengembangan permainan Bola Keranjang yang sesuai dengan siswa SD. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan bola basket di SD
2. Analisis karakteristik siswa SD
3. Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan modifikasi permainan bola basket
4. Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan bola basket
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran
7. Menyusun produk awal model permainan bola basket modifikasi.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model permainan sepakbola mini satu gawang yang sesuai bagi siswa SD. Berikut ini adalah draf produk awal permainan bola basket modifikasi yang sesuai bagi siswa SD sebelum divalidasi oleh ahli dan guru Penjasorkes SD :

3.3.4.2 Draf produk awal model pengembangan permainan Bola Keranjang bagi siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 4.

3.3.4.3 Pengertian permainan Bola Keranjang

Permainan Bola Keranjang adalah permainan sejenis bola basket yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 12 orang (masing-masing tim 5 orang, dan 2 orang sebagai pengganti ring dengan cara memegang keranjang plastik), serta menggunakan bola yang lebih kecil dan lebih ringan dari pada yang digunakan dalam bola basket. Ring yang digunakan dalam permainan bola basket ini hampir sama, yaitu menggunakan keranjang plastik (diameter kurang lebih 0,45 meter). Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan mencetak poin ke ring lawan. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan, sehingga tidak ada posisi pemain yang tetap di dalam permainan bola basket ini.

3.3.4.4 Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bola basket yang sudah dimodifikasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan.

Peraturan dalam permainan Bola Keranjang ini terdiri dari beberapa hal antara lain :

9. Fasilitas dan peralatan

Lapangan

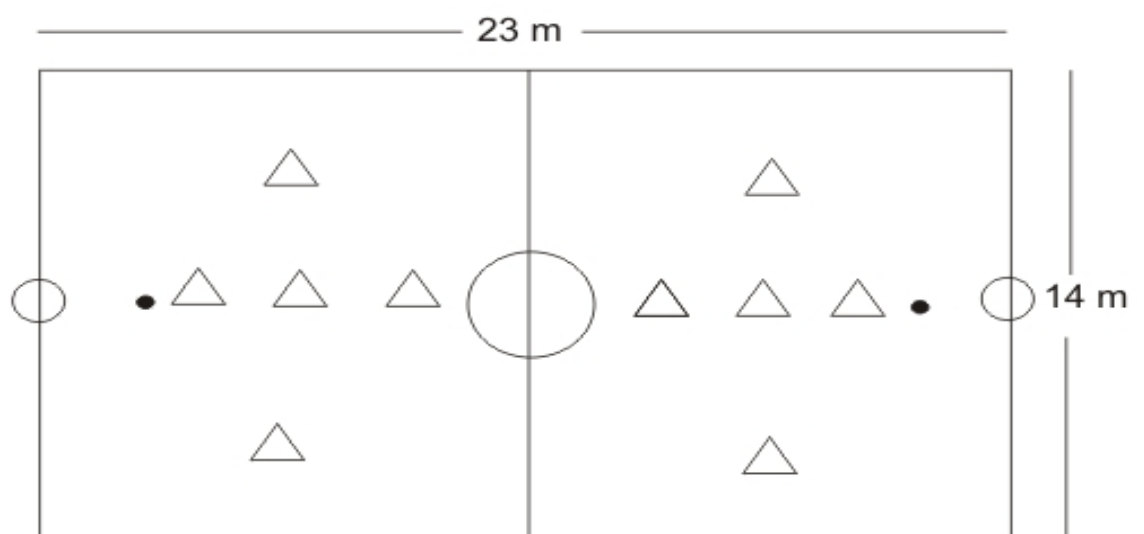
- Seperti bola basket, lapangan Bola Keranjang berbentuk persegi panjang. Dari permainan dalam permainan ini garis pembatas lapangan menggunakan tali plastik (rafia), dan ukuran lapangan berbeda dengan lapangan basket yang sebenarnya. . Dengan ukuran:

Panjang : Minimal 20 m
Maksimal 25 m

Lebar : Minimal 16 m
Maksimal 23 m

- Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Garis yang lebih panjang disebut garis gawang / garis ring dan yang lebih pendek disebut garis samping.
- Daerah penalti juga dipakai sebagai daerah hukuman karna sebuah pelanggaran yang menggunakan sebuah garis lingkaran.
- Titik penalti berjarak 2,5 m dari ring pembawa keranjang plastik .
- Titik awal permainan atau kick off. Titik ini berada ditengah dengan garis yang berhadapan dengan garis ring basket.

Gambar 1. Lapangan Permainan bola keranjang



Keterangan :

- △ : Tim 1
- △ : Tim 2
- : Tim 1 (pemain yang berperang sebagai ring)
- : Tim 2 (pemain yang berperang sebagai ring)
- : Titik pinalti

Bola

- Bola harus bulat.
- Bola yang digunakan adalah bola voly yang berbahan dasar karet dengan ukuran keliling bola 0,300 – 0,325 kg/cm

Gambar 2. Bola



Ring

- Ring yang digunakan dalam permainan bola basket adalah dua buah keranjang plastik sebagai pengganti ring yang sesungguhnya dalam bola basket
- Diameter keranjang plastik adalah 0,45 meter

Gambar 3. Keranjang Plastik



Perlengkapan pemain

- a. Memakai pakaian atau seragam olahraga.
- b. Memakai celana olahraga pendek.
- c. Memakai kaos kaki.
- d. Memakai sepatu olahraga

Jumlah pemain

- a. Permainan Bola Keranjang ini dimainkan oleh 2 tim.
- b. Setiap tim terdiri dari 6 orang pemain dan salah satu pemain sebagai pemegang keranjang plastik pengganti ring

Wasit

- a. Permainan Bola Keranjang dipimpin oleh satu orang wasit.
- b. Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya permainan Bola Keranjang ini.
- c. wasit bertugas untuk mengawasi jalanya permainan selama permainan itu berlangsung.

Lama permainan dan Lemparan permulaan

a. Lama permainan

- Lama permainan dibagi dalam 2 babak, tiap babak terdiri dari 10 menit.
- Waktu istirahat adalah 5 menit.

b. Lemparan permulaan (*kick off*)

- Untuk memulai permainan selalu dimulai dengan lemparan permulaan.
- Lemparan permulaan dilakukan dengan ketentuan semua pemain bebas berposisi dimana saja.
- Lemparan permulaan dilakukan seorang wasit dimana letak lemparan permulaan berada di daerah permulaan permainan atau garis tengah.
- Jika terjadi gol atau bola masuk di ring, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali dari garis belakang ring.

Cara mencetak poin

- a. Suatu gol dicetak jika bola seluruhnya masuk ke dalam ring atau keranjang plastik.
- b. Dalam permainan Bola Keranjang ini ketika akan mencetak nilai maka salah seorang harus berada di tempat pinalti (lingkaran bebas) yang pemain lawan tidak boleh mengganggu ketika akan melakukan shooting.
- c. Dalam permainan Bola Keranjang ini bertujuan mencetak poin sebanyak banyaknya.

- d. Tim yang mencetak poin terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan.

Lemparan hukuman (Lemparan pinalti)

- a. Hukuman lemparan pinalti diberikan kepada tim bertahan yang melakukan pelanggaran di dalam daerah serang.
- b. Lemparan pinalti dilakukan di daerah garis serang dimana jarak daerah pinalti yaitu 2,5 meter dari garis gawang atau garis ring.
- c. Lemparan penalti atau shooting di lakukan tanpa hadangan atau gangguan pihak lawan dengan jarak 2,5 meter dengan menghadap ke ring.

Lemparan ke dalam

- a. Lemparan ke dalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melampoi garis samping secara menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara.
- b. Saat melakukan lemparan ke dalam bola harus tepat diatas garis lapangan.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003:879), yaitu:

$$f = \frac{f}{N} \times 100\%$$

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. Pada tabel 3 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3.

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 Guilford (dalam Faqih, 1996:57)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Data Uji Coba

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka / kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya bola basket bagi siswa kelas atas sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan sikap kerjasama dan toleransi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bola basket di SD masih jauh dari sikap kerjasama dan toleransi yang merupakan salah satu tujuan kegiatan penjasorkes.

Pada proses pembelajaran bola basket pada SD masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjas tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia seperti lapangan dengan maksimal. Serta alat yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa, diketahui ada beberapa siswa khususnya siswa putri yang mengeluh rasa sakit ketika menangkap bola

karena bola yang digunakan keras, pembelajaran permainan bola basket yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran bola basket, melalui permainan bola basket modifikasi bagi siswa kelas atas siswa SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola basket khususnya permainan bola basket yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan bola basket yang lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.2 Validasi Ahli

4.2.1 Validasi Draf Produk Awal

produk awal pengembangan model pembelajaran bola basket modifikasi bagi siswa Sekolah Dasar (SD) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan satu (1) orang ahli bola basket yang berasal dari dosen, yaitu Drs.H. Endro Puji Purwono, M.Kes dan dua (2) orang guru penjas Sekolah Dasar (SD), yaitu Wulan. O. H, S.Pd Adalah guru Penjas SDN Kalirejo 1 dan Kurniawan, S.Pd adalah guru Penjas SDN Susukan 4. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan Bola Keranjang, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru

penjas Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap model permainan Bola Keranjang. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Caranya dengan menyontrenng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

4.2.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan Bola Keranjang dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru penjasorkes Sekolah Dasar (SD) dapat dilihat pada lampiran 6

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar (SD) didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian "baik". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan Bola Keranjang bagi siswa kelas atas Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukkan berupa saran dan komentar pada produk model permainan Bola Keranjang, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model permainan Bola Keranjang dapat dilihat pada lampiran 5.

4.2.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera

dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar sebagai berikut:

- 1) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat alternatif ukuran lapangan permainan dengan jumlah pemain yang terlibat dalam permainan basket modifikasi.
- 2) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan memperhatikan permainan harus sesuai dengan teknik dasar bermain bola basket yang sesungguhnya.
- 3) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun alternative lama pertandingan yang harus disesuaikan dengan karakteristik pemain.

4.2.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk model permainan bola basket modifikasi, divalidasi oleh ahli dan para guru Penjas Sekolah Dasar (SD) serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 30 Mei 2011 produk diujicobakan kepada siswa kelas atas SDN Sidomulyo 4 yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (random sampling).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan Bola Keranjang dan tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji skala kecil. Siswa cenderung aktif dalam bergerak dalam melakukan permainan Bola Keranjang. Dengan melihat tabel denyut nadi siswa pada waktu uji skala produk skala kecil. Berikut perbandingan denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil.

Table 4 Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa Sebelum aktivitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61 – 70	8	-
71 – 80	4	-
81 – 90	-	-
91 – 100	-	-
101 – 110	-	8
111 – 120	-	3
121 – 130	-	1
131 – 140	-	-

Berikut tabel hasil kuisioner pada uji coba lapangan :

Table 5.

Data hasil uji coba skala kecil (N=12)

Aspek	Jawaban	Persentase	Kriteria
1. Apakah menurut kamu, model permainan Bola Keranjang merupakan permainan yang sulit?	Tidak	83,3 %	Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan Bola Keranjang?	Ya	83,3 %	Baik
3. Apakah kamu merasa kesulitan melempar bola dalam bermain model permainan Bola Keranjang ?	Tidak	75 %	Baik
4. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam mengoper bola?	Ya	75 %	Baik
5. Apakah selama bermain Bola Keranjang kamu mudah mengoperkan kepada teman?	Ya	75 %	Baik
6. Apakah selama bermain Bola Keranjang kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	75 %	Baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan	Tidak	66,6 %	Cukup Baik

Bola Keranjang?			
8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	66,6 %	Cukup Baik
9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	75 %	Baik
10. Apakah cara bermain Bola Keranjang ini lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal?	Ya	83,3 %	Baik
11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan Bola Keranjang ini?	Ya	83,3 %	Baik
12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan Bola Keranjang dengan bola basket sesungguhnya?	Ya	75 %	Baik
13. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	75 %	Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan Bola Keranjang?	Ya	75 %	Baik
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	100 %	Sangat Baik

16. Menurut kamu, apakah memainkan permainan Bola Keranjang perlu kerja sama dengan teman satu tim?	Ya	100 %	Sangat Baik
17. Apakah dalam permainan Bola Keranjang setiap tim harus selalu kompak?	Ya	100 %	Sangat Baik
18. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	66,6 %	Cukup Baik
19. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan?	Ya	100 %	Sangat Baik
20. Apakah Bola Keranjang dapat dimainkan oleh semua orang?	Ya	83,3%	Baik
21. Apakah selama ini kamu sering bermain bola basket?	Ya	66,6 %	Cukup Baik
22. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak angka dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	100 %	Sangat Baik
23. Apakah kamu senang memainkan permainan Bola Keranjang ini?	Ya	75 %	Baik
24. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan Bola Keranjang?	Ya	75 %	Baik

25. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	Ya	75 %	Baik
26. Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	75 %	Baik
27. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?	Ya	83,3 %	Cukup Baik
28. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?	Ya	100 %	Sangat Baik
29. Apakah kamu ingin bermain Bola Keranjang lagi?	Ya	83,3 %	Baik
30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan Bola Keranjang lagi?	Ya	75 %	Baik
Rata – rata		80,81 %	

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

Berdasarkan data pada hasil kuisisioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar **80,81 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola basket ini telah

memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas SDN Sidomulyo 4.

Keseluruhan data yang didapat dari evaluasi ahli Penjas dan ahli pembelajaran dan uji coba kelompok kecil digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk sebelum memasuki tahap uji lapangan.

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan Bola Keranjang diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo 4, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil :

1. Lapangan

Dalam uji skala kecil pelaksanaan permainan basket modifikasi . untuk ukuran lapangan bisa diperlebar lagi

2. Pakaian olahraga (kostum)

Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, masing-masing tim mempunyai kostum yang sama yaitu menggunakan pakaian olahraga yang mempunyai warna yang sama sehingga setiap pemain bingung dalam membedakan antara tim kawan dengan tim lawan. Dengan permasalahan tersebut maka permainan cenderung kurang kompetitif. Oleh karena itu perlu adanya pembedaan pakaian olahraga (kostum) dalam permainan Bola Keranjang.

3. Dalam melaksanakan uji coba skala kecil, peneliti juga mencobakan permainan Bola Keranjang kepada Siswa putri. Dalam pelaksanaannya siswa putri

kurang aktif bergerak sehingga permainan Bola Keranjang ini terkesan kurang menarik. Oleh karena itu, peneliti perlu menekankan kepada para siswa putri untuk dapat lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan permainan ini.

4. Dalam melakukan shooting anak pembawa ring keranjang plastik banyak yang takut akan terkena bola, oleh karena itu cara pemegangan ring keranjang plastik tangan harus dirapatkan agar tidak mengenai wajah.

4.2.5 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru penjas Sekolah Dasar (SD) pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjas SD terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil.

Proses revisi adalah sebagai berikut:

1. Lapangan

Dalam revisi lapangan peneliti membuat lapangan dengan ukuran yang hampir sama dengan ukuran lapangan aslinya.

2. Dalam pelaksanaan ujicoba skala kecil, masing-masing tim mempunyai kostum yang sama yaitu menggunakan pakaian olahraga yang mempunyai warna yang sama sehingga setiap pemain bingung dalam membedakan antara tim kawan dengan tim lawan. Oleh karena itu peneliti menganjurkan agar kostum dari salah satu tim agar di masukkan sebagai pembeda dalam permainan. Dengan solusi tersebut diharapkan permainan dapat berjalan dengan lancar dan permainan akan lebih bersifat kompetitif.

3. Dalam melaksanakan ujicoba skala kecil, peneliti juga melakukan uji coba permainan bola basket kepada Siswa putri. Dalam pelaksanaannya siswa putri kurang aktif bergerak sehingga permainan Bola Keranjang ini terkesan kurang menarik. Hal itu dapat terjadi karena sebagian besar siswa putri belum memahami dengan jelas peraturan permainan Bola Keranjang. Oleh karena itu, peneliti perlu menjelaskan kembali peraturan permainan kepada siswa putri dengan disertai simulasi atau contoh gerakan. Dengan cara tersebut, setelah siswa putri benar-benar memahami dan tahu dengan jelas peraturan yang ada di dalam permainan Bola Keranjang diharapkan siswa putri tidak ragu untuk bermain dan mereka dapat lebih aktif bergerak dalam melaksanakan permainan ini.
4. Dalam melakukan shooting anak pembawa ring simpai banyak yang takut akan terkena bola, oleh karena itu cara pemegangan ring keranjang plastik, tangan harus dirapatkan agar tidak mengenai wajah.

Berikut ini adalah hasil produk model permainan Bola Keranjang bagi siswa kelas V Sekolah Dasar (SD) yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli dan guru penjas.

4.3 Draf setelah uji coba skala besar pengembangan model pembelajaran Bola Keranjang

4.3.1 Pengertian

Permainan Bola Keranjang adalah permainan sejenis bola basket yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 4-6 pemain tiap tim, serta menggunakan bola yang lebih

kecil daripada yang digunakan dalam bola basket yang semestinya. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan mecetak poin ke ring lawan sebanyak banyaknya.

4.3.2 Peraturan permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bola basket yang sudah dimodifikasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan.

Peraturan dalam permainan Bola Keranjang terdiri dari beberapa hal antara lain :

1. Fasilitas dan peralatan

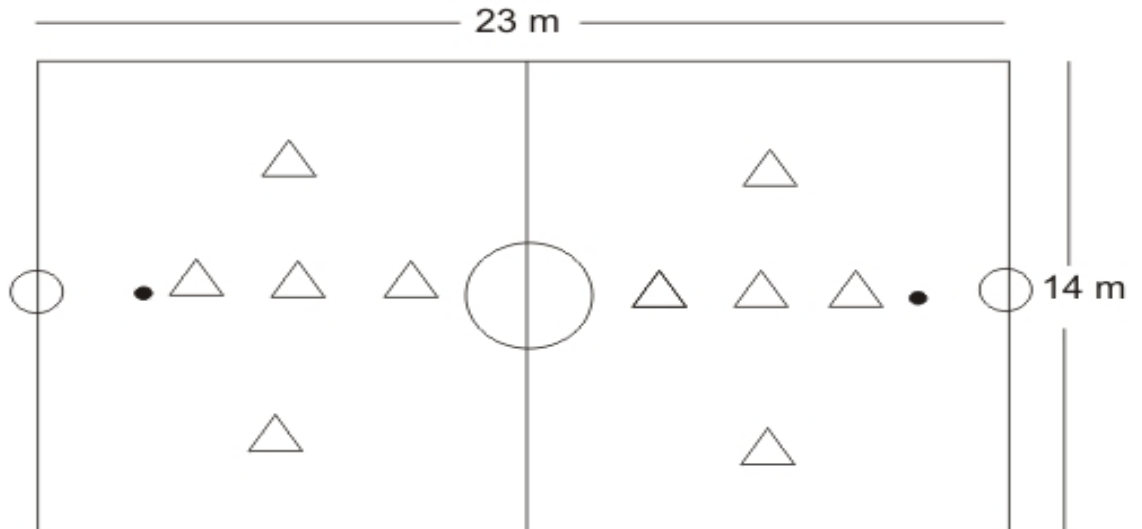
a. Lapangan

- Seperti bola basket, lapangan Bola Keranjang berbentuk persegi panjang. Dari permainan dalam permainan ini garis pembatas lapangan harus lebih panjang, kebalikan dari garis belakang ring pada umumnya. Dengan ukuran yang disesuaikan dengan jumlah pemain. Berikut perbandingan jumlah pemain dengan ukuran lapangan :






4.3.3 Ukuran lapangan Bola Keranjang

- setiap tim terdiri dari 6 pemain
 - ukuran lapangan 23 m X 14 m
- menggunakan ring dengan keranjang plastik.

Gambar 1.
Lapangan Permainan bola keranjang



Keterangan :

-  : Tim 1
-  : Tim 2
-  : Tim 1 (pemain yang berperang sebagai ring)
-  : Tim 2 (pemain yang berperang sebagai ring)
-  : Titik pinalti

- Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Garis yang lebih panjang dan sejajar dengan ring disebut garis ring dan yang lebih pendek disebut garis samping.
- Titik penalti dari ring berjarak 2,5 m .
- Titik lemparan awal atau kick off. Titik ini berada ditengah dengan garis yang berhadapan dengan garis gawang.

b. Bola

- Bola harus bulat.
- Bola yang digunakan adalah bola voley dari karet yang mudah memantul dengan ukuran keliling bola 0,300 – 0,325 kg/cm.

Gambar 2. Bola



c. Ring

- Ring yang digunakan dalam permainan bola basket ini adalah keranjang plastik.
- Ukuran diameter keranjang plastik adalah 0,42 m.

Gambar 3. Keranjang Plastik



4.3.4 Perlengkapan pemain

- Memakai pakaian atau seragam olahraga.
- Memakai celana olahraga pendek.
- Memakai sepatu olahraga.

- Memakai kaos kaki

4.3.5 Jumlah pemain basket modifikasi

- Permainan Bola Keranjang dimainkan oleh 2 tim.
- Setiap tim terdiri dari 6 orang, 1 orang pembawa ring keranjang plastik. Jumlah pemain pengganti bebas dan tidak dibatasi.
- Penggantian pemain dapat dilakukan pada saat permainan berhenti (bola mati).

4.3.6 Wasit

- Permainan Bola Keranjang dipimpin oleh satu orang wasit.
- Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya permainan Bola Keranjang ini.
- Wasit bertugas untuk mengawasi jalannya permainan berada di dalam lapangan.
- Semua keputusan ada di tangan wasit.

4.3.7 Lama permainan dan tendangan permulaan

- Lama permainan
 - Lama permainan dibagi dalam 2 babak, tiap babak terdiri dari 10 menit.
 - Waktu istirahat adalah 5 menit.
- Lemparan permulaan (kick off)
 - Untuk memulai permainan selalu dimulai dengan lemparan permulaan.

- Lemparan permulaan dilalukan dengan katentuan semua pemain bebas berposisi dimana saja.
- Lemparan permulaan dilakukan oleh seorang wasit dimana letak lemparan permulaan berada di daerah permulaan permainan atau garis tengah lapangan.
- Jika terjadi gol, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali melau lemparan permulaan.

4.3.8 Cara mencetak poin

- Suatu poin dicetak jika bola seluruhnya masuk ke dalam keranjang plastik.
- Dalam permainan Bola Keranjang ini bertujuan mencetak poin sebanyak banyaknya.
- Tim yang mencetak jumlah poin terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan.
- Dan setiap bola masuk mendapat nilai 1 dan seterusnya

4.3.9 Lemparan hukuman (Lemparan pinalti)

- Hukuman lemparan pinalti diberikan kepada tim bertahan yang melakukan pelanggaran di dalam daerah serang.
- Lemparan pinalti dilakukan di daerah garis serang dimana jarak daerah pinalti yaitu 2,5 meter dari garis gawang atau garis ring.
- Lemparan penalti atau shoting di lakukan tanpa hadangan atau gangguan pihak lawan dengan jarak 2,5 meter dengan menghadap ke ring.

4.3.10 Lemparan ke dalam

- Saat melakukan lemparan ke dalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melampaui garis samping secara menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara dan keluar garis.
- Saat melakukan lemparan ke dalam bola harus tepat diatas garis lapangan.

4.4 Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas atas SDN Sidomulyo 4 yang berjumlah 35 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Berdasarkan uji lapangan siswa lebih aktif dalam bergerak, bisa dilihat dari tabel denyut nadi siswa pada uji lapangan, denyut nadi siswa meningkat saat sebelum aktivitas dengan sesudah aktivitas. Berikut tabel denyut nadi dari uji lapangan:

Table 6.
Pengukuran Denyut Nadi Uji lapangan

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa Sebelum aktivitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61 – 70	18	-
71 – 80	15	-
81 – 90	2	-
91 – 100	-	-
101 – 110	-	13
111 – 120	-	14
121 – 130	-	8
131 – 140	-	-

Table 7.
Data hasil uji coba lapangan (N=35)

Aspek	Jawaban	Persentase	kriteria
1. Apakah menurut kamu, model permainan Bola Keranjang merupakan permainan yang sulit?	Tidak	92 %	Sangat Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan Bola Keranjang?	Ya	88 %	Baik
3. Apakah kamu merasa kesulitan	Tidak	84 %	Baik

melempar bola dalam bermain model permainan Bola Keranjang ?			
4. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam mengoper bola?	Ya	80 %	Baik
5. Apakah selama bermain Bola Keranjang kamu mudah mengoperkan kepada teman?	Ya	84 %	Baik
6. Apakah selama bermain Bola Keranjang kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	80 %	Baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	68 %	Cukup Baik
8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	68 %	Cukup Baik
9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	80 %	Baik
10. Apakah cara bermain Bola Keranjang ini lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal?	Ya	88 %	Baik

11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan Bola Keranjang ini?	Ya	88 %	Baik
12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan Bola Keranjang dengan bola basket sesungguhnya?	Ya	80 %	Baik
13. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	88 %	Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan Bola Keranjang?	Ya	80 %	Baik
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	100 %	Sangat Baik
16. Menurut kamu, apakah memainkan permainan Bola Keranjang perlu kerja sama dengan teman satu tim?	Ya	100 %	Sangat Baik
17. Apakah dalam permainan Bola Keranjang setiap tim harus selalu kompak?	Ya	100 %	Sangat Baik
18. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	68 %	Cukup Baik
19. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain	Ya	100 %	Sangat Baik

yang tidak mentaati peraturan?			
20. Apakah Bola Keranjang dapat dimainkan oleh semua orang?	Ya	88 %	Baik
21. Apakah selama ini kamu sering bermain bola basket?	Ya	72 %	Baik
22. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak angka dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	100 %	Sangat Baik
23. Apakah kamu senang memainkan permainan Bola Keranjang ini?	Ya	88 %	Baik
24. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan Bola Keranjang?	Ya	88 %	Baik
25. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	Ya	88 %	Baik
26. Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	80 %	Baik
27. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?	Ya	92 %	Sangat Baik
28. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila	Ya	100 %	Sangat Baik

melakukan pelanggaran dalam permainan			
29. Apakah kamu ingin bermain Bola Keranjang lagi?	Ya	88 %	Baik
30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan Bola Keranjang lagi?	Ya	80%	Baik
Rata – rata		86,00 %	

Sumber : Hasil penelitian uji lapangan

Berdasarkan data uji lapangan didapatkan persentase sebesar **86,00 %**.

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Bola Keranjang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Semarang. Berikut tabel persentase kuisisioner siswa :

4.5 Analisis Data

Pada analisis data hasil uji coba kelompok kecil. Analisis data uji coba Berdasarkan tabel analisis data uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuisisioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kualitas model permainan bola keranjang, didapat persentase 83,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2. Aspek memainkan model permainan bola keranjang, didapat persentase 83,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek tidak ada kesulitan melempar, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
4. Aspek mengoper bola, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
5. Aspek mengoper bola kepada teman saat bermain, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
6. Aspek menerima operan bola, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mencetak angka, didapat persentase 66,6 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
8. Aspek melakukan penyerangan dalam permainan, didapat persentase 66,6 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)

9. Aspek melakukan pertahanan dalam permainan, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
10. Aspek melakukan permainan, didapat persentase 83,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
11. Aspek cara bermain, didapat persentase 83,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek pemahaman permainan, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
13. Aspek pemahaman peraturan permainan, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi peraturan dalam permainan, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek berusaha menaati peraturan dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

16. Aspek kerjasama dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek kekompakan dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
18. Aspek pemahaman tugas wasit dalam permainan, didapat persentase 66,6 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
19. Aspek menghormati keputusan wasit, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek kemudahan dalam bermain, didapat persentase 83,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek sering melakukan permainan basket, didapat persentase 66,6 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat)
22. Aspek kesenangan setelah mencetak angka, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

23. Aspek perasaan senang dalam bermain, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek semangat dalam permainan, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
25. Aspek mengakui keunggulan lawan, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek saling menghormati, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek sportivitas dalam permainan, didapat persentase 83,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mematuhi keputusan wasit, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinginan untuk bermain bola keranjang lagi, didapat persentase 83,3 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

30. Aspek bersedia mengajak teman untuk bermain bola keranjang, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.5.1 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuisioner pada uji lapangan yang diadakan pada 9 juni 2011 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 86,97 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan basket modifikasi ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 4 .

Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek kualitas model permainan bola keranjang, didapat persentase 92 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan bola keranjang, didapat persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek tidak ada kesulitan melempar, didapat persentase 84 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)

4. Aspek mengoper bola, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
5. Aspek mengoper bola kepada teman saat bermain, didapat persentase 84 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
6. Aspek menerima operan bola, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mencetak angka, didapat persentase 68 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
8. Aspek melakukan penyerangan dalam permainan, didapat persentase 68 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
9. Aspek melakukan pertahanan dalam permainan, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
10. Aspek melakukan permainan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)

11. Aspek cara bermain, didapat persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
12. Aspek pemahaman permainan, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
13. Aspek pemahaman peraturan permainan, didapat persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
14. Aspek mematuhi peraturan dalam permainan, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
15. Aspek berusaha mentaati peraturan dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
16. Aspek kerjasama dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
17. Aspek kekompakan dalam permainan, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

18. Aspek pemahaman tugas wasit dalam permainan, didapat persentase 68 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
19. Aspek menghormati keputusan wasit, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
20. Aspek kemudahan dalam bermain, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
21. Aspek sering melakukan permainan basket, didapat persentase 72 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
22. Aspek kesenangan setelah mencetak angka, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
23. Aspek perasaan senang dalam bermain, didapat persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
24. Aspek semangat dalam permainan, didapat persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

25. Aspek mengakui keunggulan lawan, didapat persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
26. Aspek saling menghormati, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
27. Aspek sportivitas dalam permainan, didapat persentase 92 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
28. Aspek mematuhi keputusan wasit, didapat persentase 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
29. Aspek keinginan untuk bermain bola keranjang lagi, didapat persentase 88 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
30. Aspek bersedia mengajak teman untuk bermain bola keranjang, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.6 Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan Bola Keranjang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 4.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata penilaian 76 % . Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan Bola Keranjang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 4.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat rata-rata penilaian 74 % . Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sepakbola mini satu gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 4.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai **80,81 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Bola Keranjang ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 4.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai **86,00 %**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Bola Keranjang ini telah memenuhi kriteria **baik**., sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 4.

4.7 Kelemahan Produk

4.7.1 Ring

Ring yang digunakan untuk melakukan memasukkan bola kurang besar.

4.7.2 Bola

Bola yang digunakan menggunakan bola voly dari karet dengan keliling 0,300 – 0,325 terlalu ringan.

4.7.3 Pemahaman Peraturan

Bola Keranjang merupakan pengembangan dari permainan bola basket. sehingga dalam memainkan permainan bola basket ini masih terdapat beberapa pemain yang kurang paham dalam memainkan permainan Bola Keranjang.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan Bola Keranjang yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

5.1.1 Produk model permainan Bola Keranjang sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan bola basket, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II. Rata-rata dari penilaian meraka adalah 76 %. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan Bola Keranjang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 04.

5.1.2 Produk model permainan Bola Keranjang sudah dapat digunakan bagi siswa kelas V SDN Sidomulyo 04. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 80,81 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 86,00 %. Berdasarkan kriteria yang ada maka permainan Bola Keranjang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 04.

5.1.3 Produk model permainan Bola Keranjang dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, jika dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka permainan Bola Keranjang dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V SDN Sidomulyo 04.

5.2 Saran

5.2.1 Model permainan bola basket modifikasi sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola basket untuk siswa kelas atas Sekolah Dasar (SD). penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

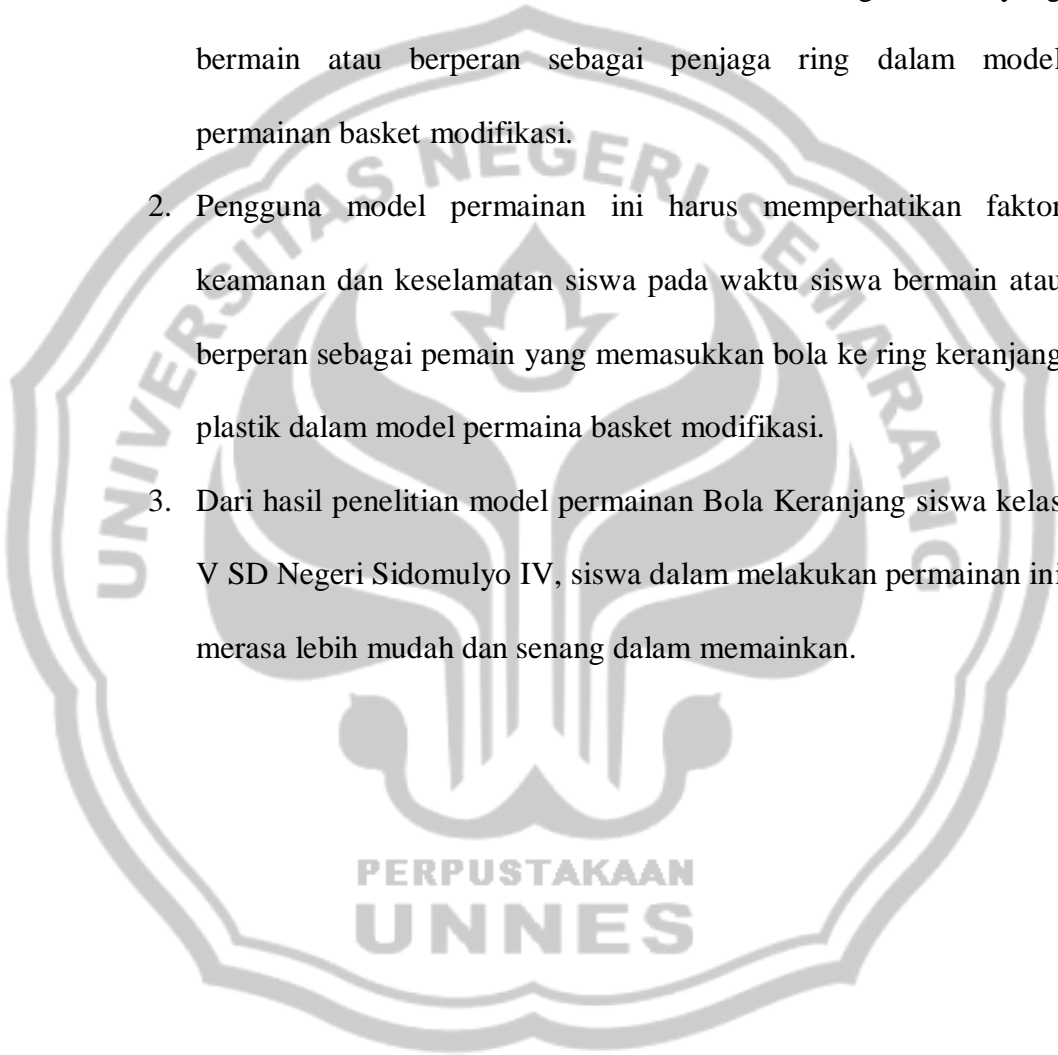
5.2.2 Jika tidak terdapat permasalahan maka permainan ini dapat dilanjutkan, akan tetapi jika terdapat permasalahan maka permainan ini dapat dilakukan penyesuaian. Kemudian dapat dilakukan evaluasi kerja yang berulang-ulang untuk memperoleh kesesuaian permainan bola basket dengan kondisi dan situasi di lapangan di luar lingkungan sekolah.

5.2.3 Bagi guru Penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan Bola Keranjang lainnya yang lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket di sekolah.

5.2.4 Model permainan basket modifikasi ini dapat memudahkan siswa dalam bermain permainan basket karena sesuai dengan karakteristik siswa.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

1. Penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa yang bermain atau berperan sebagai penjaga ring dalam model permainan basket modifikasi.
2. Pengguna model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa pada waktu siswa bermain atau berperan sebagai pemain yang memasukkan bola ke ring keranjang plastik dalam model permainan basket modifikasi.
3. Dari hasil penelitian model permainan Bola Keranjang siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo IV, siswa dalam melakukan permainan ini merasa lebih mudah dan senang dalam memainkan.



DAFTAR PUSTAKA

<http://blog.uny.ac.id/hariyuliyanto/2010/01/25/aktifitas-luar-sekolah>

Reuben B Fros Dalam Sri Haryono. 2007:17. *Fungsi Pendidikan Jasmani*.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

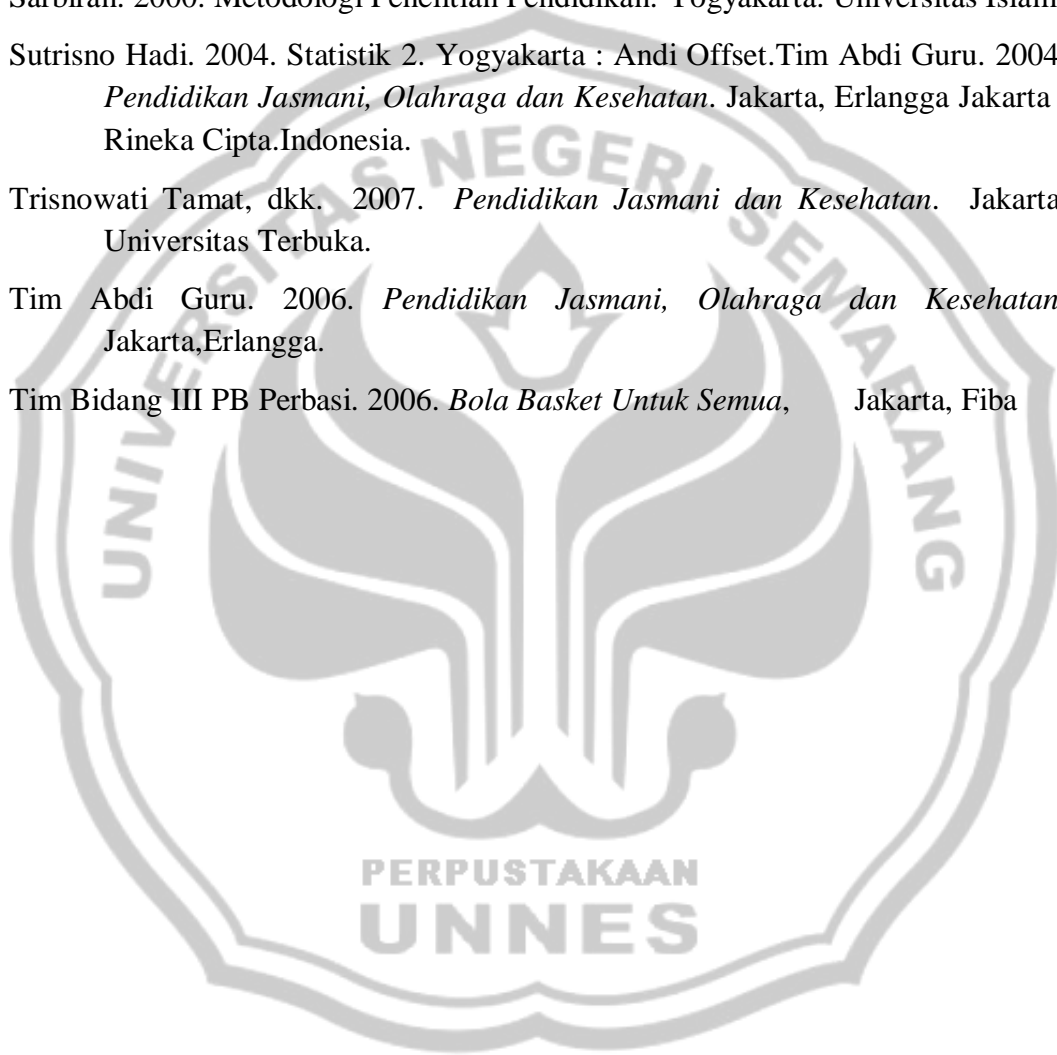
Sarbiran. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta. Universitas Islam

Sutrisno Hadi. 2004. *Statistik 2*. Yogyakarta : Andi Offset. Tim Abdi Guru. 2004. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta, Erlangga Jakarta : Rineka Cipta. Indonesia.

Trisnowati Tamat, dkk. 2007. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta, Universitas Terbuka.

Tim Abdi Guru. 2006. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta, Erlangga.

Tim Bidang III PB Perbasi. 2006. *Bola Basket Untuk Semua*, Jakarta, Fiba



Lampiran 3

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI

MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN BOLA KERANJANG PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 4 SIDOMULYO KECAMATAN UNGARAN TIMUR KABUPATEN SEMARANG

Mata pelajaran : Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan

Materi : Bermain bola keranjang

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator :

Tanggal :

Lembar evaluasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu sebagai ahli pendidikan jasmani pembelajaran Permainan bola keranjang dalam penjasorkes yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa SD yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami harap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Lembar evaluasi ini di isi oleh ahli penjas
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk atau model permainan, komentar dan syarat umum serta kesimpulan
3. Rentangan evaluasi mulai dari “ tidak baik” sampai dengan “ sangat baik ” dengan cara memberikan tanda V (centang) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang tersedia dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang disediakan.

Lampiran 4**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA**

MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN BOLA KERANJANG PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 4 SIDOMULYO KECAMATAN UNGARAN TIMUR KABUPATEN SEMARANG

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Sekolah Dasar :

Nama Siswa :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Nama Orang Tua

Ayah :

Ibu :

Alamat (RT / RW) :

.....

PERPUSTAKAAN

UNNES

Pertanyaan

A. Psikomotorik

1. Apakah menurut kamu, model permainan bola keranjang merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?
 - a. Tidak
 - b. Ya
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan bola keranjang ?
 - a. Tidak
 - b. Ya
3. Apakah dalam permainan bola keranjang, kamu mudah untuk membawa bola?
 - a. Tidak
 - b. Ya
4. Apakah dalam permainan bola keranjang , kamu mudah untuk mengoper bola?
 - a. Tidak
 - b. Ya
5. Apakah dalam permainan bola keranjang , kamu mudah melakukan lemparan ketika bola keluar garis belakang permainan?
 - a. Tidak
 - b. Ya
6. Apakah dalam permainan bola keranjang, kamu mudah melakukan lemparan ketika bola keluar garis samping permainan?
 - a. Tidak
 - b. Ya
7. Apakah dalam permainan bola keranjang , kamu mudah mencetak poin?
 - a. Tidak
 - b. Ya

8. Apakah kamu merasa kesulitan ketika menjadi ring dalam permainan ini?

- a. Tidak b. Ya

9. Apakah cara bermain bola keranjang ini lebih mudah dari pada permainan basket yang kamu kenal?

- a. Tidak b. Ya

10. Apakah setelah bermain bola keranjang denyut nadi kamu bertambah?

- a. Tidak b. Ya

B. Kognitif

1. Apakah kamu tahu cara bermain bola keranjang?

- a. Tidak b. Ya

2. Apakah permainan bola keranjang adalah materi yang diajarkan oleh guru dengan tujuan agar kamu bergerak?

- a. Tidak b. Ya

3. Apakah permainan bola keranjang perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?

- a. Tidak b. Ya

4. Apakah dalam bermain bola keranjang perlu kerja sama dengan teman 1 tim?

- a. Tidak b. Ya

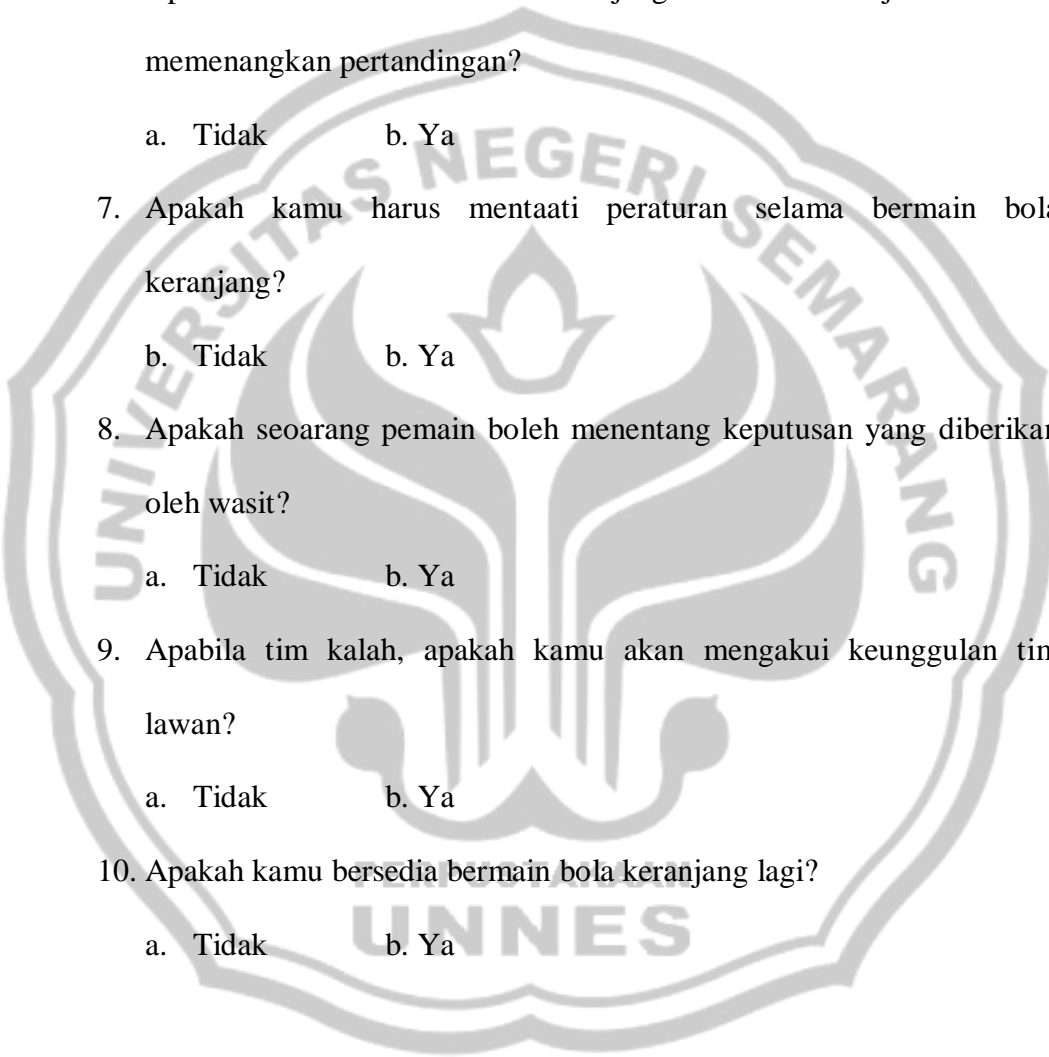
5. Apakah permainan bola keranjang dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?

- a. Tidak b. Ya

6. Apakah dalam permainan bola keranjang setiap pemain perlu mematuhi peraturan permainan?
 - a. Tidak
 - b. Ya
7. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran yang tidak mentaati peraturan?
 - a. Tidak
 - b. Ya
8. Apakah dengan bermain bola keranjang membuat tubuh kita sehat?
 - a. Tidak
 - b. Ya
9. Apakah permainan bola keranjang dapat menjadikan tubuh kita menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan hidup sehat?
 - a. Tidak
 - b. Ya
10. Apakah bermain bola keranjang dapat menaikkan denyut nadi?
 - a. Tidak
 - b. Ya

C. Afektif

1. Apakah kamu suka bermain bola keranjang?
 - a. Tidak
 - b. Ya
2. Apakah permainan bola keranjang menarik bagi kamu?
 - a. Tidak
 - b. Ya
3. Apakah kamu serius ketika bermain bola keranjang?
 - a. Tidak
 - b. Ya
4. Apakah kamu akan mentaati peraturan selama bermain bola keranjang?

- a. Tidak b. Ya
5. Apakah kamu bisa bekerja sama dengan teman 1 tim ketika kamu bermain bola keranjang?
- a. Tidak b. Ya
6. Apakah dalam bermain bola keranjang dibutuhkan kerjasama untuk memenangkan pertandingan?
- a. Tidak b. Ya
7. Apakah kamu harus mentaati peraturan selama bermain bola keranjang?
- b. Tidak b. Ya
8. Apakah seorang pemain boleh menentang keputusan yang diberikan oleh wasit?
- a. Tidak b. Ya
9. Apabila tim kalah, apakah kamu akan mengakui keunggulan tim lawan?
- a. Tidak b. Ya
10. Apakah kamu bersedia bermain bola keranjang lagi?
- a. Tidak b. Ya
- 

Lampiran 5

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjaskes

NO	Aspek Penilaian	Skor Penilaian ahli dan Guru		
		A	G 1	G 2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	5	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	5	4	4
3	Ketetapan memilih bentuk/ model permainan bagi siswa	5	5	4
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4	4
5	Kesesuaian bentuk / Model permainan untuk dimainkan siswa.	5	4	5
6	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	4	5	5
7	Mendorong perkembangan aspek fisik ? jasmani siswa.	4	4	4
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	5	4
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4	5
10	Mendorong perkembangan afektif siswa.	4	5	4
11	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun yang tidak terampil.	4	4	4
12	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	4	4	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak.	4	4	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sepakbola.	4	5	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan.	4	4	4
Jumlah Skor		63	66	65
Rata-rata		4,2	4,4	4,3

Keterangan : A : Ahli Penjas

G 1 : Guru Penjaskes / Ahli Pembelajaran I

G 2 : Guru Penjaskes / Ahli Pembelajaran II

Lampiran 6
Saran Perbaikan Model Permainan

No	Responden Ahli	Saran
1	Ahli Penjaskes	1. Memperlebar luas area lapangan
2	Ahli Pembelajaran I	1. Ukuran bola sebaiknya lebih berat sehingga pantulannya lebih tinggi.
3	Ahli Pembelajaran II	1. Lama permainan disesuaikan dengan jumlah siswa.

Komentar dan Saran

No	Responden Ahli	Komentar Dan Saran
1	Ahli Penjaskes	Sebagai dasar acuan dalam pengembangan model pembelajaran bola keranjang.
2	Ahli Pembelajaran I	Diharapkan Permainan bola basket dapat dikenalkan pada semua siswa dalam pembelajaran penjaskes sebagai modifikasi permainan bola keranjang.
3	Ahli Pembelajaran II	Diharapkan permainan bola keranjang dapat disosialisasikan ke sekolah-sekolah melalui forum KKG penjaskes.

Lampiran 8

**DAFTAR 12 SISWA KELAS V SD NEGERI SIDOMULYO IV
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR
1	Apriawan Yogi	L	11 Tahun
2	Ardiyan Setiawan	L	11 Tahun
3	Bagus Ponco	L	11 Tahun
4	Mario Gilang	L	10 Tahun
5	Ronald Fernanda	L	11 Tahun
6	Danang prastya	L	11 Tahun
7	Adam Khoirul	L	10 tahun
8	Handika Satria A	L	11 Tahun
9	Isnufa M Sektiawan	L	11 Tahun
10	Misroni Julkifli	L	11 Tahun
11	Musofa Permadi	L	11 Tahun
12	Oki Lukman	L	11 Tahun

Lampiran 9**JAWABAN KUISIONER ASPEK PSIKOMOTORIK 12 SISWA KELAS V**

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Apriawan Yogi	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
2	Ardiyan	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
3	Bagus Ponco	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B
4	Mario Gilang	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
5	Ronald Fernanda	B	B	A	A	B	B	A	B	B	B
6	Danang	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
7	Adam Khoirul	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
8	Handika Satria A	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
9	Isnufa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Misroni	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
11	Musofa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
12	Oki Lukman	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B

JAWABAN KUISIONER ASPEK KOGNITIF 12 SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Apriawan Yogi	B	B	A	B	A	B	A	B	A	B
2	Ardiyan	B	B	A	B	A	A	B	B	A	B
3	Bagus Ponco	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Mario Gilang	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
5	Ronald Fernanda	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
6	Danang	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B
7	Adam Khoirul	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B
8	Handika Satria A	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
9	Isnufa	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B
10	Misroni	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
11	Musofa	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B
12	Oki Lukman	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B

JAWABAN KUISIONER ASPEK AFEKTIF 12 SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Apriawan Yogi	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
2	Ardiyan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
3	Bagus Ponco	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Mario Gilang	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
5	Ronald Fernanda	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
6	Danang	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Adam Khoirul	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
8	Handika Satria A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
9	Isnufa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Misroni	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
11	Musofa	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
12	Oki Lukman	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B



4	Mario Gilang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Ronald Fernanda	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
6	Danang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Adam Khoirul	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
8	Handika Satria A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
9	Isnufa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Misroni	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
11	Musofa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
12	Oki Lukman	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
JUMLAH		12	12	12	12	12	6	12	12	12	12	12	



Lampiran 11

Rata-rata Hasil Uji Coba Skala Kecil N = 12

Aspek	Jawaban	Persentase	Kriteria
1. Apakah menurut kamu, model permainan Bola Keranjang merupakan permainan yang sulit?	Tidak	83,3 %	Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan Bola Keranjang?	Ya	83,3 %	Baik
3. Apakah kamu merasa kesulitan melempar bola dalam bermain model permainan Bola Keranjang ?	Tidak	75 %	Baik
4. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam mengoper bola?	Ya	75 %	Baik
5. Apakah selama bermain Bola Keranjang kamu mudah mengoperkan kepada teman?	Ya	75 %	Baik
6. Apakah selama bermain Bola Keranjang kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	75 %	Baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	66,6 %	Cukup Baik
8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	66,6 %	Cukup Baik
9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	75 %	Baik

10. Apakah cara bermain Bola Keranjang ini lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal?	Ya	83,3 %	Baik
11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan Bola Keranjang ini?	Ya	83.3 %	Baik
12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan Bola Keranjang dengan bola basket sesungguhnya?	Ya	75 %	Baik
13. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	75 %	Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan Bola Keranjang?	Ya	75 %	Baik
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	100 %	Sangat Baik
16. Menurut kamu, apakah memainkan permainan Bola Keranjang perlu kerja sama dengan teman satu tim?	Ya	100 %	Sangat Baik
17. Apakah dalam permainan Bola Keranjang setiap tim harus selalu kompak?	Ya	100 %	Sangat Baik
18. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	66,6 %	Cukup Baik
19. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan?	Ya	100 %	Sangat Baik
20. Apakah Bola Keranjang dapat dimainkan oleh semua orang?	Ya	83,3%	Baik

21. Apakah selama ini kamu sering bermain bola basket?	Ya	66,6 %	Cukup Baik
22. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak angka dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	100 %	Sangat Baik
23. Apakah kamu senang memainkan permainan Bola Keranjang ini?	Ya	75 %	Baik
24. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan Bola Keranjang?	Ya	75 %	Baik
25. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	Ya	75 %	Baik
26. Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	75 %	Baik
27. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?	Ya	83,3 %	Cukup Baik
28. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan	Ya	100 %	Sangat Baik
29. Apakah kamu ingin bermain Bola Keranjang lagi?	Ya	83,3 %	Baik
30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan Bola Keranjang lagi?	Ya	75 %	Baik
Rata – rata		80,81 %	

Lampiran 12

Daftar 35 Siswa Kelas 5 SD Sidomulyo IV

Sebagai Sampel Uji Coba Lapangan

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR
1	Adi Setiawan	L	11 Tahun
2	Angga Prasetyo	L	11 Tahun
3	Angga Pratama	L	11 Tahun
4	Anjar Sucipto	L	10 Tahun
5	Arina Fatihatul	L	11 Tahun
6	Apriawan Yogi	L	11 Tahun
7	Ardiansyah M.	L	10 tahun
8	Bagus Ponco	L	11 Tahun
9	Febri Setiawan	L	11 Tahun
10	Febi Fitriani	L	11 Tahun
11	Ika Fatmawati	L	11 Tahun
12	Indah Khasanah	L	11 Tahun
13	Indah Pratiwi	P	10 Tahun
14	Iyan Anane	L	11 Tahun
15	Jalaludin Prasetyo	L	11 Tahun
16	Listyari	P	12 Tahun
17	Mario Gilang	L	11 Tahun
18	Niken Bunga Salsabila	P	10 Tahun
19	Niko Adrianta	L	10 Tahun
20	Nindi Safitri	P	11 Tahun
21	Novi Wulandari	P	10 Tahun
22	Noviar Andaratna	L	11 Tahun
23	Prita Suryaning Ati	P	11 Tahun
24	Resa Indarto	L	10 Tahun
25	Risky Purwanto	L	11 Tahun

26	Sigit Santoso	L	12 Tahun
27	Sri Astuti	P	11 Tahun
28	Sulastri	P	11 Tahun
29	Taufik N. Hidayat	L	10 Tahun
30	Tri Ayu Sari	P	10 Tahun
31	Vani Amalia	P	10 Tahun
32	Veni Hendarto	P	11 Tahun
33	Wawan Sutikno	L	11 Tahun
34	Wulandari	P	11 Tahun
35	Okky Luqman	P	12 Tahun



Lampiran 13**JAWABAN KUISIONER ASPEK PSIKOMOTORIK 35 SISWA KELAS V**

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Adi Setiawan	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
2	Angga Prasetyo	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
3	Angga Pratama	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B
4	Anjar Sucipto	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
5	Arina Fatihatul	B	B	A	A	B	B	A	B	B	B
6	Apriawan Yogi	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
7	Ardiansyah M.	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
8	Bagus Ponco	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
9	Febri Setiawan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Febi Fitriani	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
11	Ika Fatmawati	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
12	Indah Khasanah	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
13	Indah Pratiwi	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
14	Iyan Anane	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
15	Jalaludin Prasetyo	B	B	A	B	A	B	A	B	A	B
16	Listyari	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
17	Mario Gilang	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
18	Niken Bunga Salsabila	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
19	Niko Adrianta	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
20	Nindi Safitri	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
21	Novi Wulandari	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
22	Noviar Andaratna	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
23	Prita Suryaning Ati	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
24	Resa Indarto	B	B	A	B	A	B	A	B	A	B
25	Risky Purwanto	B	B	A	B	A	B	A	B	A	B
26	Sigit Santoso	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
27	Sri Astuti	B	B	A	B	A	B	A	B	A	B
28	Sulastri	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
29	Taufik N. Hidayat	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
30	Tri Ayu Sari	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
31	Vani Amalia	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
32	Veni Hendarto	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
33	Wawan Sutikno	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
34	Wulandari	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
35	Okky Luqman	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B

JAWABAN KUISIONER ASPEK KOGNITIF 35 SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1	Adi Setiawan	B	B	A	B	A	B	A	B	A	B
2	Angga Prasetyo	B	B	A	B	A	A	B	B	A	B
3	Angga Pratama	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Anjar Sucipto	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
5	Arina Fatihatul	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B
6	Apriawan Yogi	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B
7	Ardiansyah M.	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B
8	Bagus Ponco	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
9	Febri Setiawan	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B
10	Febi Fitriani	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
11	Ika Fatmawati	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B
12	Indah Khasanah	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B
13	Indah Pratiwi	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
14	Iyan Anane	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B
15	Jalaludin Prasetyo	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
16	Listyari	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B
17	Mario Gilang	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B
18	Niken Bunga Salsabila	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
19	Niko Adrianta	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
20	Nindi Safitri	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
21	Novi Wulandari	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
22	Noviar Andaratna	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
23	Prita Suryaning Ati	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B
24	Resa Indarto	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
25	Risky Purwanto	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B
26	Sigit Santoso	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
27	Sri Astuti	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B
28	Sulastri	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B
29	Taufik N. Hidayat	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B
30	Tri Ayu Sari	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
31	Vani Amalia	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B
32	Veni Hendarto	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
33	Wawan Sutikno	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
34	Wulandari	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
35	Okky Luqman	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B

JAWABAN KUISIONER ASPEK AFEKTIF 35 SISWA KELAS V

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Adi Setiawan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
2	Angga Prasetyo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
3	Angga Pratama	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Anjar Sucipto	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
5	Arina Fatihatul	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
6	Apriawan Yogi	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Ardiansyah M.	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
8	Bagus Ponco	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
9	Febri Setiawan	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Febi Fitriani	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
11	Ika Fatmawati	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
12	Indah Khasanah	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
13	Indah Pratiwi	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
14	Iyan Anane	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
15	Jalaludin Prasetyo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Listyari	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
17	Mario Gilang	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
18	Niken Bunga Salsabila	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
19	Niko Adrianta	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
20	Nindi Safitri	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
21	Novi Wulandari	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
22	Noviar Andaratna	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
23	Prita Suryaning Ati	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
24	Resa Indarto	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
25	Risky Purwanto	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
26	Sigit Santoso	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
27	Sri Astuti	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
28	Sulastri	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
29	Taufik N. Hidayat	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
30	Tri Ayu Sari	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
31	Vani Amalia	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
32	Veni Hendarto	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
33	Wawan Sutikno	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B
34	Wulandari	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
35	Okky Luqman	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B

Lampiran 14**HASIL REKAPITULASI KUISIONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA**

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adi Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Angga Prasetyo	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
3	Angga Pratama	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
4	Anjar Sucipto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Arina Fatihatul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Apriawan Yogi	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
7	Ardiansyah M.	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
8	Bagus Ponco	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
9	Febri Setiawan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
10	Febi Fitriani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Ika Fatmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Indah Khasanah	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
13	Indah Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Iyan Anane	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
15	Jalaludin Prasetyo	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
16	Listyari	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
17	Mario Gilang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Niken Bunga Salsabila	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
19	Niko Adrianta	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
20	Nindi Safitri	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
21	Novi Wulandari	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
22	Noviar Andaratna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Prita Suryaning Ati	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
24	Resa Indarto	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
25	Risky Purwanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Sigit Santoso	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
27	Sri Astuti	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
28	Sulastri	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
29	Taufik N. Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Tri Ayu Sari	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
31	Vani Amalia	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
32	Veni Hendarto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Wawan Sutikno	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
34	Wulandari	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
35	Okky Luqman	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
JUMLAH		34	35	14	28	35	18	20	35	35	35	

HASIL REKAPITULASI KUISIONER ASPEK KOGNITIF SISWA

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adi Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Angga Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Angga Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Anjar Sucipto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Arina Fatihatul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Apriawan Yogi	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
7	Ardiansyah M.	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
8	Bagus Ponco	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
9	Febri Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Febi Fitriani	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
11	Ika Fatmawati	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
12	Indah Khasanah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
13	Indah Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Iyan Anane	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Jalaludin Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Listyari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Mario Gilang	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
18	Niken Bunga Salsabila	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
19	Niko Adrianta	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
20	Nindi Safitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Novi Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Noviar Andaratna	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
23	Prita Suryaning Ati	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
24	Resa Indarto	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
25	Risky Purwanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	Sigit Santoso	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
27	Sri Astuti	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
28	Sulastri	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
29	Taufik N. Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Tri Ayu Sari	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
31	Vani Amalia	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
32	Veni Hendarto	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
33	Wawan Sutikno	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
34	Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
35	Okky Luqman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		35	35	17	29	35	23	23	35	35	35	

HASIL KUISIONER ASPEK AFEKTIF SISWA

NO	NAMA SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adi Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Angga Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Angga Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Anjar Sucipto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Arina Fatihatul	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
6	Apriawan Yogi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Ardiansyah M.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
8	Bagus Ponco	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
9	Febri Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Febi Fitriani	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
11	Ika Fatmawati	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
12	Indah Khasanah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
13	Indah Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Iyan Anane	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Jalaludin Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Listyari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Mario Gilang	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
18	Niken Bunga Salsabila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Niko Adrianta	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
20	Nindi Safitri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
21	Novi Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Noviar Andaratna	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
23	Prita Suryaning Ati	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
24	Resa Indarto	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
25	Risky Purwanto	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
26	Sigit Santoso	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
27	Sri Astuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	Sulastri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	Taufik N. Hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Tri Ayu Sari	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
31	Vani Amalia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	Veni Hendarto	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
33	Wawan Sutikno	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7
34	Wulandari	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
35	Okky Luqman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		35	35	30	34	35	19	31	35	35	35	

Lampiran 15

Data hasil uji coba lapangan (N=35)

Aspek	Jawaban	Persentase	Kriteria
1. Apakah menurut kamu, model permainan Bola Keranjang merupakan permainan yang sulit?	Tidak	92 %	Sangat Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan Bola Keranjang?	Ya	88 %	Baik
3. Apakah kamu merasa kesulitan melempar bola dalam bermain model permainan Bola Keranjang ?	Tidak	84 %	Baik
4. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam mengoper bola?	Ya	80 %	Baik
5. Apakah selama bermain Bola Keranjang kamu mudah mengoperkan kepada teman?	Ya	84 %	Baik
6. Apakah selama bermain Bola Keranjang kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	80 %	Baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	68 %	Cukup Baik
8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	68 %	Cukup Baik
9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan Bola Keranjang?	Tidak	80 %	Baik
10. Apakah cara bermain Bola Keranjang ini lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal?	Ya	88 %	Baik
11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan Bola Keranjang ini?	Ya	88 %	Baik
12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan Bola Keranjang dengan bola basket sesungguhnya?	Ya	80 %	Baik
13. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan Bola			

Keranjang?	Ya	88 %	Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan Bola Keranjang?	Ya	80 %	Baik
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	80 %	Baik
16. Menurut kamu, apakah memainkan permainan Bola Keranjang perlu kerja sama dengan teman satu tim?	Ya	100 %	Sangat Baik
17. Apakah dalam permainan Bola Keranjang setiap tim harus selalu kompak?	Ya	100 %	Sangat Baik
18. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	100 %	Sangat Baik
19. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan?	Ya	68 %	Cukup Baik
20. Apakah Bola Keranjang dapat dimainkan oleh semua orang?	Ya	100 %	Sangat Baik
21. Apakah selama ini kamu sering bermain bola basket?	Ya	100 %	Sangat Baik
22. Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak angka dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	88 %	Baik
23. Apakah kamu senang memainkan permainan Bola Keranjang ini?	Ya	72 %	Baik
24. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan Bola Keranjang?	Ya	100 %	Sangat Baik
25. Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?	Ya	88 %	Baik
26. Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam permainan Bola Keranjang?	Ya	88 %	Baik
27. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?	Ya	80 %	Baik
28. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam	Ya	92 %	Sangat Baik

permainan			
29. Apakah kamu ingin bermain Bola Keranjang lagi?	Ya	100 %	Sangat Baik
30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan Bola Keranjang lagi?	Ya	88 %	Baik
	Ya	80%	Baik
Rata – rata		86,00 %	



Lampiran 16



DHARMOTTAMA SATYA PRAJA

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN UNGARAN TIMUR
SD NEGERI SIDOMULYO IV
Jl. Letjend. Suprpto No. 39, Ungaran Timur

SURAT KETERANGAN

NO. 070/133/2011

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Sidomulyo IV menerangkan bahwa
:

N a m a : Fandi Ahmad
NIM : 6102909119
Prodi : PJKR S1
Semester : VIII

Benar telah melaksanakan penelitian skala kecil di SD Negeri Sidomulyo IV dengan baik pada tanggal 7 Juni 2011.

Demikian Surat Keterangan kami buat untuk menjadikan periksa dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran Timur, 8 Juni 2011

Kepala SD Negeri Sidomulyo IV

Siti Listiari, S.Pd

NIP. 19650114 199103 2 006

Lampiran 17



DHARMOTTAMA SATYA PRAJA

PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
 DINAS PENDIDIKAN
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN UNGARAN TIMUR
SD NEGERI SIDOMULYO IV
 Jl. Letjend. Suprpto No. 39, Ungaran Timur

SURAT KETERANGAN

NO. 072/133/2011

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Sidomulyo IV menerangkan bahwa
 :

N a m a : Fandi Ahmad
 NIM : 6102909119
 Prodi : PJKR S1
 Semester : VIII

Benar telah melaksanakan penelitian skala besar di SD Negeri Sidomulyo IV dengan baik pada tanggal 23 Juni 2011.

Demikian Surat Keterangan kami buat untuk menjadikan periksa dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran Timur, 24 Juni 2011

Kepala SD Negeri Sidomulyo IV

Siti Listiari, S.Pd

NIP. 19650114 199103 2 006

Lampiran 18



PERPUSTAKAAN
UNNES





