



**MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET  
MODIFIKASI DALAM PENJASORKES MELALUI  
PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH PADA  
SISWA KELAS V SD NEGERI 4 BAKALAN KECAMATAN  
KALINYAMATAN KABUPATEN JEPARA**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**DUWUNG PRAKOSO**

**6102909048**

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

**2011**

## SARI

**Duwung Prakoso 2011. MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET MODIFIKASI DALAM PENJASORKES MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 4 BAKALAN KECAMATAN KALINYAMATAN KABUPATEN JEPARA**

Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Bagaimana model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola basket yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas atas SD Negeri di 4 Bakalan Kabupaten Kalinyamatan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola basket modifikasi bagi siswa kelas atas SD Negeri di 4 Bakalan Kabupaten Kalinyamatan.

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 ( 25 siswa ), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir model pembelajaran sepakbola melalui permainan bola basket modifikasi bagi siswa SD Negeri di 4 Bakalan 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 (10 siswa Kelas atas SD Negeri 4 Bakalan), dan uji lapangan (25 siswa SD Negeri 4 Bakalan).

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 4 di Bakalan. Dapat disarankan bagi guru penjasorkes SD Negeri 4 di Bakalan bisa memanfaatkan model pengembangan model pembelajaran ini dan dapat menambahkan variasi-variasi lain dalam pembelajaran penjasorkes.

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi dari 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 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

**Duwung Prakoso**  
NIM. 6102909048

## PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian Skripsi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Semarang, Agustus 2010

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

**Drs. Heny Setyawati, M.Si.**  
NIP. 19670610 199203 2 001

**Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd.**  
NIP. 19600429 198601 1 001

Mengetahui :

Ketua Jurusan PJKR

**Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd**  
NIP 19651020 199103 1 002

## PENGESAHAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu  
Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Ujian,

Ketua Panitia

Sekretaris

**Drs. Uen Hartiawan, M.Pd.**  
**NIP. 19530411 198303 1 001**

**Drs. Tri Rustiadi, M.Kes**  
**NIP. 19641023 199002 1 001**

Dewan Penguji,

**1. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd (Ketua)** \_\_\_\_\_  
**NIP. 19610903 198803 1 002**

**2. Dra.Heny Setyawati, M.Si (Anggota)** \_\_\_\_\_  
**NIP. 19670610 199203 2 001**

**3. Drs.H. Tri Nurharsono,M.Pd (Anggota)** \_\_\_\_\_  
**NIP.19600429 198601 1 001**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO :

- “ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan) kerjakan dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada tuhanmulah kamu berharap “ ( *Q.S. Alam Nasyroh: 6-8* )
- “ Siapa yang ingin terkabul atau dibebaskan dari kesulitan, hendaknya ia membantu mengatasi kesulitan orang lain “. ( *H.R Ahmad* )

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Ayah ( Suko Waskito ) dan Ibuku ( Sri Hardiyati ) yang selalu memberikan nasehat dan tak henti-hentinya memberikan dorongan serta do'a untuk keberhasilanku.
2. Kakakku ( Sigit Kuswolo dan Dwi Wahyuningsih ) dan Adiku ( Sasmito Nugroho ) yang saya sayangi.
3. Kekasih yang selalu memberi suport dan pengarahan ( Dewi Eko Murtianasari )
4. Keluarga besar almamater FIK UNNES.
5. Tak lupa teman - teman PKG PGPJSD S1 Semuanya.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sehingga skripsi yang penulis susun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang (UNNES) dapat terselesaikan.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan FIK UNNES yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua jurusan PJKR FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Heny Setyawati, M.Si selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan petunjuk hingga terselesainya skripsi ini.
5. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd selaku pembimbing pendamping yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan dan petunjuk hingga terselesainya skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Serta semua staf tata usaha FIK UNNES dan layanan serta informasi kepada penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Kepala SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian, sehingga tercapai kelancaran dalam menyelesaikan skripsi.
9. Siswa Kelas V SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara tahun pelajaran 2010/2011 yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini.

10. Teman-teman mahasiswa transfer ( Rombel A PKG PGPJSD S1 ), yang telah banyak membantu penulis.
11. Semua pihak yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pengetahuan yang penulis miliki masih sangat kurang, sehingga penulisan skripsi juga masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca terutama bagi pendidik.

Semarang, Agustus 2011

Penulis

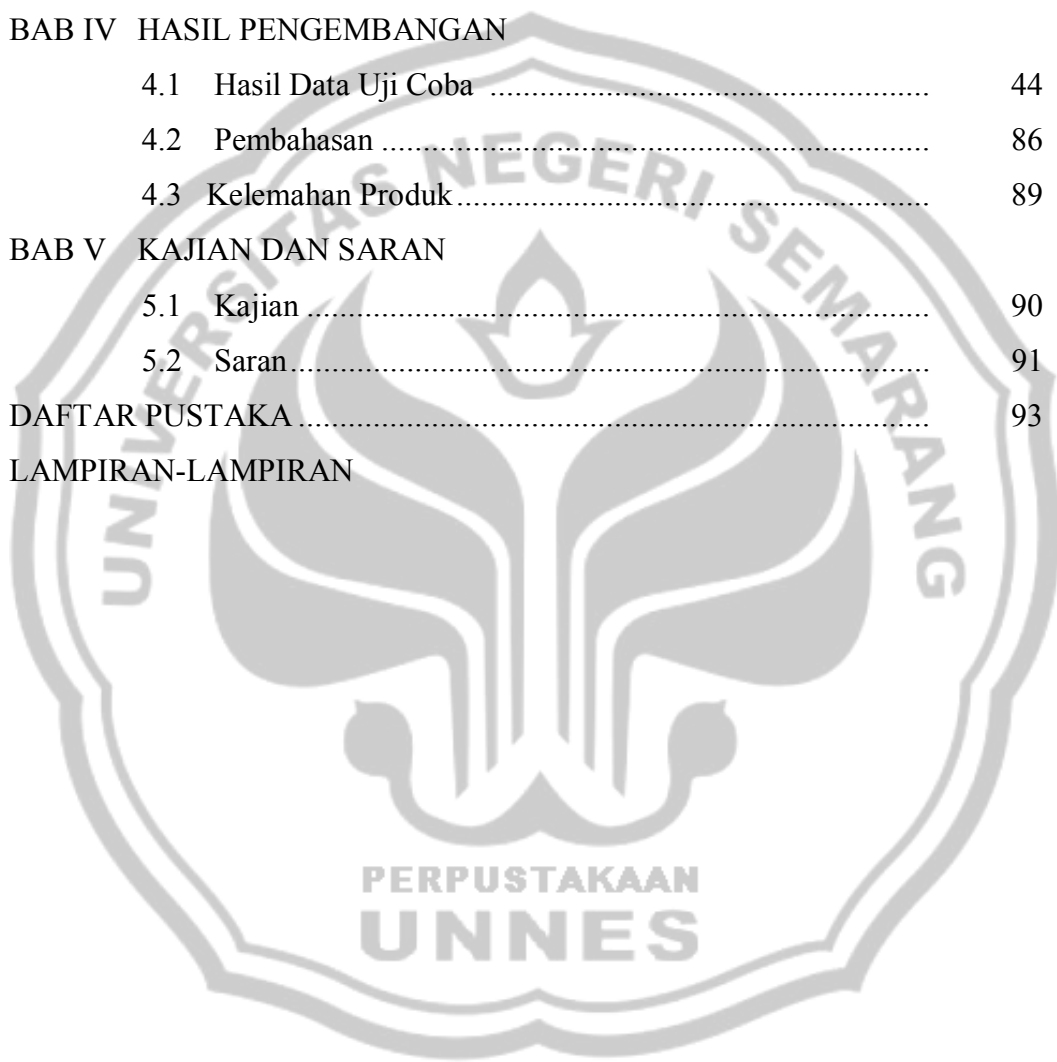




## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SARI .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PEENGESAHAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB IPENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Permasalahan .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Spesifikasi Produk .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Pemecahan Masalah .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
2.1 Pengertian Penjasorkes .....	7
2.1.1 Asas Dan Ruang Lingkup Penjasorkes .....	8
2.1.2 Tujuan Penjasorkes .....	9
2.1.3 Fungsi Penjasorkes .....	11
2.1.4 Ciri Penjas orkes .....	12
2.2. Karakteristik Permainan Bola Basket .....	12
2.2.1. Permainan Bola Basket .....	12
2.2.2. Unsur Dasar Bola Basket .....	13
2.3. Karakteristik Permainan Bola Basket .....	25
2.3.1. Hakekat Permainan Bola Basket Modifikasi .....	25

2.3.2. Peraturan Permainan .....	27
2.4. Kerangka Berfikir .....	31
<b>BAB III        METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Model Pengembangan .....	34
3.2 Prosedur Pengembangan .....	35
3.3 Uji Coba Produk .....	38
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Hasil Data Uji Coba .....	44
4.2 Pembahasan .....	86
4.3 Kelemahan Produk .....	89
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kajian .....	90
5.2 Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Perbedaan Bola Basket dan Bola Basket Modifikasi .....	26
2.	Faktor, Indikator Dan Jumlah Butir Kuesioner .....	42
3.	Skor Jawaban Koesioner YA Atau TIDAK .....	42
4.	Faktor, Indikator Dan Jumlah Butir Kuesioner .....	42
5.	Klasifikasi Prosentase .....	43
6.	Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli .....	58
7.	Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil .....	61
8.	Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N:12) .....	62
9.	Pengukuran Denyut Nadi Uji Lapangan .....	73
10.	Data Uji Lapangan (N:25) .....	74
11.	Data Hasil Keseluruhan Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Dribble .....	16
2. Passing Dada .....	17
3. Passing Bola Pantul .....	18
4. Passing Dari Atas Kepala .....	19
5. Shooting Dua Tangan .....	21
6. Shooting Satu Tangan .....	22
7. Lapangan Permainan Bola Basket Modifikasi .....	28
8. Simpai .....	29
9. Prosedur Pengembangan Modifikasi Peraturan Permainan Bola Basket Modifikasi.....	36
10. Lapangan Bola Basket Modifikasi.....	53
11. Lapangan Bola Basket Modifikasi .....	69
12. Simpai .....	70

PERPUSTAKAAN  
UNNES

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Penetapan Pembimbing .....	95
Lampiran 2 Penetapan Pembimbing .....	96
Lampiran 3 Permohonan Ijin Penelitian .....	98
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah .....	99
Lampiran 5 Kuisisioner Evaluasi Ahli Dan Guru Penjas .....	100
Lampiran 6 Saran Dan Komentar Perbaikan Model Permainan .....	104
Lampiran 7 Kuisisioner Evaluasi Siswa .....	109
Lampiran 8 Biodata Siswa .....	112
Lampiran 9 Daftar Siswa Sampel Uji Lapangan .....	113
Lampiran 10 Daftar Siswa Skala Kecil .....	120
Lampiran 11 Dokumentasi .....	127



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di sebutkan 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 di peroleh 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 di lakukan 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 di ketahui oleh para guru pendidikan jasmani. Diharapkan dengan mereka dapat menjelaskan pengertian dan konsep modivikasi, 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 kunci sukses dari segala kegiatan pembelajaran penjasorkes di sekolah. Oleh karena itu kemampuan, kreativitas dan inovasi seorang guru mutlak di perlukan 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 di sadari 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 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara, merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Jepara yang mengajarkan

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

Sekolah Dasar Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara tidak memiliki fasilitas yang memadai dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola basket, akan tetapi di luar lingkungan sekolah tersebut dapat di jadikan 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 menumbuh 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 lahan kosong yang terletak di perkampungan.. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul "Model Pembelajaran Permainan Bola Basket Modifikasi Dalam Penjasorkes Melalui pendekatan Lingkungan Perkampungan Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara".

Adapun alasan pemilihan judul tersebut adalah :



1. Model pembelajaran permainan bola basket modifikasi melalui pendekatan lingkungan perkampungan akan dapat meningkatkan kreatifitas yang menyenangkan , sehingga siswa akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Model pembelajaran penjasorkes mutlak di perlukan agar dapat menumbuhkan hasil yang optimal dalam membangkitkan motifasi siswa.
3. Penulis adalah guru penjasorkes SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara, dan sepengetahuan penulis belum ada penelitiyan yang mengadakan penelitian tentang masalah tersebut, terutama di SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara.

### **1.2. Permasalahan**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana model pembelajaran permainan modifikasi bola basket dalam penjasorkes melalui pendekatan lingkungan perkampungan pada siswa kelas V SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara”.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran permainan bola basket yang telah di modifikasi melalui pendekatan lingkungan

perkampungan pada siswa SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara.

#### **1.4. Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan melalui penelitian ini berupa model pembelajaran permainan bola besar (bolabasket) melalui pendekatan lingkungan luar sekolah, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan kapasitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran bolabasket.

Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain: (1) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Penjasorkes, (2) mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana bolabasket, (3) meningkatkan pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tentang pembelajaran bolabasket.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat sebagai :

- 1.5.1. Informasi ilmiah dalam ranah pengembangan model pembelajaran permainan bola basket yang telah di modifikasi melalui pendekatan lingkungan perkampungan pada siswa kelas V SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara.

- 1.5.2. Dasar peneliti selanjutnya bagi guru penjasorkes bila ingin mengadakan penelitian sejenis dengan berbagai variable yang ada.
- 1.5.3. Bagi guru penjasorkes SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara sebagai upaya balam meningkatkan pembelajaran penjasorkes yang inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan lingkungan perkampungan.

#### **1.6. Pemecahan Masalah**

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

- 1.6.1. Teori-teori yang menjadi *referensi* dalam penelitian sekaligus metodologi penelitian yang di jadikan sebagai acuan dalam pelaksanaannya sehingga menjadi sumber pemecahan yang dapat dipertanggung jawabkan.
- 1.6.2. Mengembangkan model pembelajaran sekaligus menguji keefektifan model pembelajaran untuk mencapai tujuan.
- 1.6.3. Fasilitas yang di gunakan adalah sarana dan prasarana di lingkungan perkampungan yang memungkinkan.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. 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 ke bulatan 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. Di wujudkan 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.

### **2.1.1. 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.

### **2.1.2. Tujuan Penjasorkes**

Tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

#### **2.1.2.1. 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).

#### **2.1.2.2. 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 di lakukan 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)

#### **2.1.2.3. 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 di perlukan siasat atau taktik. Ini berarti adanya kemampuan intelektual yang harus di berdayakan (Trisnowati Tamat,2007:1.8)

#### **2.1.2.4. 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 di dalamnya. Emosi dapat terungkap dalam bentuk kegembiraan, kesedihan ataupun kemarahan.

### **2.1.3. 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. 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**

Gerakan yang paling dominan dalam permainan bolabasket adalah mengoper, menerima, dan menggiring. Dengan gerakan tersebut anak-anak sudah bermain bolabasket. Jika dilihat dari rumpun gerak dan keterampilan dasar, terdapat tiga dasar keterampilan diantaranya adalah *lokomotor, non lokomotor dan manipulatif*.

##### **a) Lokomotor**

Pada keterampilan bermain bolabasket ada gerakan berpindah tempat, seperti lari kesegala arah, meloncat atau melompat. Gerakan tersebut di atas termasuk kedalam rumpun gerak *lokomotor*.

##### **b) Non Lokomotor**

Dalam bermain bolabasket ada gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti gerakan *pivot*, dan membungkuk. Gerakan-gerakan tersebut tergolong dalam rumpun gerak *non lokomotor*.

### c) *Manipulatif*

Gerakan-gerakan yang termasuk kedalam rumpun gerak manipulatif dalam permainan bolabasket, meliputi gerakan mengoper bola, menerima bola, mendribble bola, dan merampas bola atau lemparan ke dalam untuk memulai permainan setelah bola ke luar lapangan.

Dari analisis gerakan-gerakan bermain bolabasket terdapat pola gerak yang bersifat dominan. Pola gerak dominan inilah yang menjadi ciri khas dari permainan bolabasket. Gerakan mengoper, menerima, mendribble, menembak, *pivot* dan merayah adalah merupakan pola-pola gerak dominan dalam bermain bolabasket. Pola gerak dominan inilah yang membedakan karakteristik cabang olahraga satu dengan yang lainnya. Akan tetapi ada kalanya cabang-cabang olahraga memiliki pola gerak dominan yang hampir sama.

Penguasaan pola gerak dominan merupakan syarat mutlak guna terbentuknya keterampilan khas dalam suatu cabang olahraga, termasuk cabang bolabasket. Jika pola gerak dominan tidak dimiliki oleh siswa, maka siswa tersebut akan menemui kesulitan dalam bermain bolabasket

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

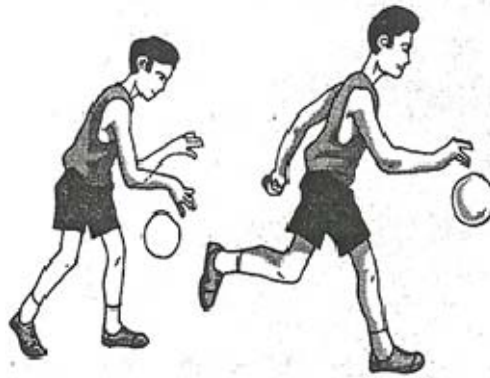
#### 2.2.2.1. **Dribbling**

*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.



**Gambar 1. Dribble**

#### **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 dilangkahakan ke depan dan berat badan dibawa ke depan.

Lepaskan bola dari kedua pegangan tangan setelah kedua lengan lurus.

Arah bola lurus sejajar dada.

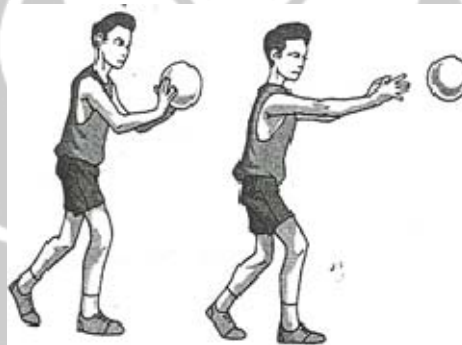
Akhir gerakan

Berat badan di bawa ke depan.

Kedua lengan lurus ke depan rileks.

Pandangan mengikuti arah gerakan bola.

(Roji,2006:22)



**Gambar 2. Passing Setinggi Dada**

### **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 dilangkahakan ke depan dan berat badan dibawa ke depan.

Lepaskan bola dari kedua tangan setelah kedua lengan lurus.

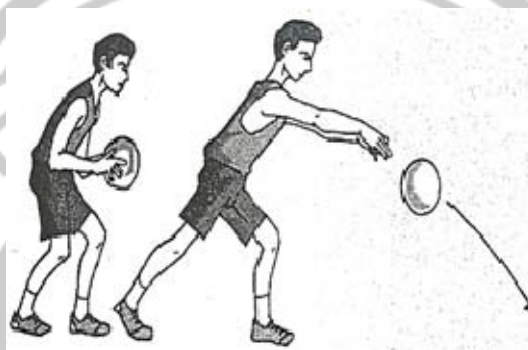
Arah bola memantul ke lantai.

Akhir gerakan

Berat badan dibawa ke depan.

Kedua lengan lurus serong bawah rileks.

Pandangan mengikuti arah gerakan bola.



**Gambar 3. Passing Bola Pantul**

**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.

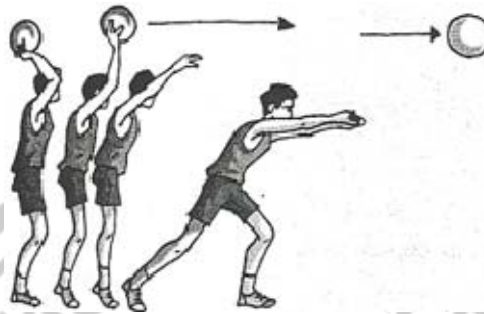
Arah bola lurus dan datar.

Akhir gerakan

Berat badan dibawa ke depan.

Kedua lengan lurus ke depan rileks.

Pandangan mengikuti arah gerakan bola.



**Gambar 4. Passing Dari Atas Kepala**

### **Menembak atau *shooting***

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

### **Teknik dasar menembak (Shooting)**

#### **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.



**Gambar 5. Shooting Dengan Dua Tangan**

#### **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.

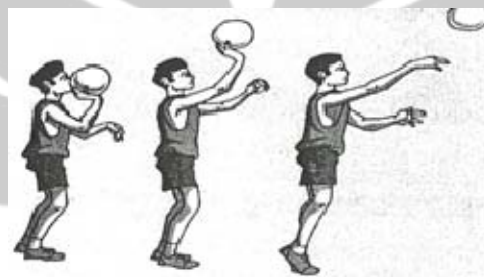
Lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengn lurus.

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.



**Gambar 6. Shooting Dengan Satu Tangan**

***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 .

### **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.

### **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.

### **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	: 3,60 meter
Tinggi ring basket	: 2,75 meter

Diameter ring basket	: 0,45 meter
Ukuran papan pantul	: 1,80 m x 1,20 m

### **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 Basket Modifikasi**

### **2.3.1. Hakekat Permainan Bola Basket Modifikasi**

Permainan bola basket modifikasi 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 simpai), serta menggunakan bola yang lebih kecil dan lebih ringan dari pada yang digunakan dalam bola basket. Ring yang digunakan dalam permainan bola basket ini lebih besar, yaitu menggunakan simpai (diameter kurang lebih 30 cm). 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.

Cara permainannya Hampir sama dengan permainan bola basket yang sebenarnya, akan tetapi cara permainan menggunakan permainan yang telah di modifikasi sendiri karena kurang tersedianya sarana dan prasarana yang di perlukan, Cara *dribbling*, *shooting*, dan *passing* masih di gunakan dalam permainan ini, misalnya saja *dribbling*, *dribbling* ini tidak ada peraturan khusus yang penting siswa tahu bagaimana cara *mendribbling* 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 *simpai* atau *hulahop* sebagai pengganti ring basket yang sesungguhnya.

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

**Tabel 1. Perbedaan Bola basket dan bola basket modifikasi.**

<b>Bola basket Normal</b>	<b>Sepakbola Modifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
Panjang lapangan 26 meter dan lebar lapangan 14 meter	Ukuran lapangan	Luas lapangan menyesuaikan dengan jumlah pemain.
5 pemain tiap tim	Jumlah pemain 6 dalam satu tim beserta penjaga ring.	Jumlah pemain disesuaikan dengan luas lapangan
Memakai 2 ring basket	Memakai 2 simpai 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 basket modifikasi dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan permainan bola basket yang telah ada. Bahkan permainan bola basket modifikasi dapat dijadikan permainan anak untuk meningkatkan aktivitas dalam bermain bola basket.

### **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 basket modifikasi ini terdiri dari beberapa hal antara lain :

### **Fasilitas dan peralatan**

Lapangan

Seperti bola basket, lapangan bola basket modifikasi 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

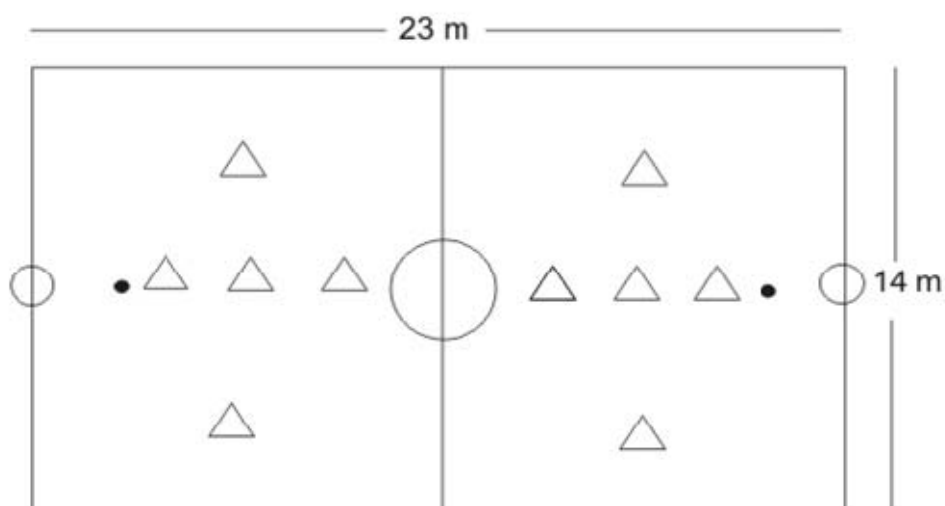
Maksimal 21 m

Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut termasuk garis pembatas lapangan. Garis yang lebih panjang disebut garis ring dan yang lebih pendek disebut garis samping.

Daerah shooting juga dipakai sebagai daerah hukuman karna sebuah pelanggaran yang menggunakan sebuah lingkaran.

Titik shooting berjarak 2,5 m dari ring pembawa simpai .

Titik awal permainan atau kick off. Titik ini berada ditengah dengan garis yang berhadapan dengan garis ring basket.



**Gambar 7**

### **Lapangan Permainan Bola Basket Modifikasi**

Bola

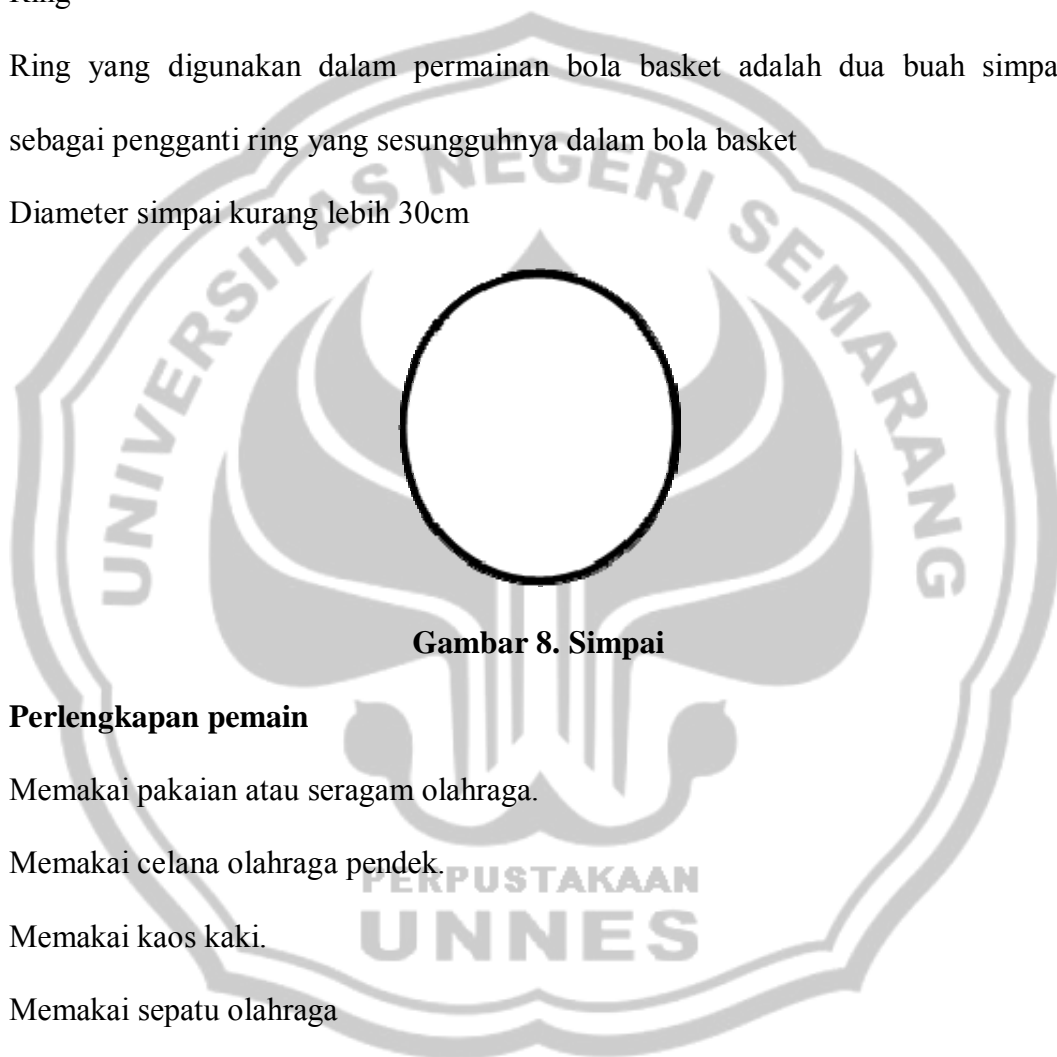
Bola harus bulat.

Bola yang digunakan adalah bola sepak yang berbahan dasar plastic yang berlapiskan karet dengan ukuran keliling bola 62 – 64 cm

Ring

Ring yang digunakan dalam permainan bola basket adalah dua buah simpai sebagai pengganti ring yang sesungguhnya dalam bola basket

Diameter simpai kurang lebih 30cm



**Gambar 8. Sumpai**

**Perlengkapan pemain**

Memakai pakaian atau seragam olahraga.

Memakai celana olahraga pendek.

Memakai kaos kaki.

Memakai sepatu olahraga

**Jumlah pemain**

Permainan bola basket modifikasi ini dimainkan oleh 2 tim.

Setiap tim terdiri dari 7 orang pemain dan salah satu pemain sebagai pemegang simpai pengganti ring



**Wasit**

Permainan bola basket modifikasi dipimpin oleh satu orang wasit.

Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya permainan bola basket modifikasi ini.

wasit bertugas untuk mengawasi jalanya permainan selama permainan itu berlangsung.

**Lama permainan dan lemparan 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 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**

Suatu poin dicetak jika bola seluruhnya masuk ke dalam ring sampai.

Dalam permainan bola basket modifikasi ini ketika akan mencetak nilai maka salah seorang harus berada di tempat lingkaran shooting (lingkaran bebas) yang pemain lawan tidak boleh mengganggu ketika akan melakukan shooting.

Dalam permainan bola basket modifikasi ini bertujuan mencetak poin sebanyak banyaknya.

Tim yang mencetak poin terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan.

### **Lemparan hukuman (lemparan shooting)**

Hukuman lemparan shooting diberikan kepada tim bertahan yang melakukan pelanggaran di dalam daerah serang.

Lemparan shooting dilakukan di daerah garis serang dimana jarak daerah pinalti yaitu 2,5 meter dari garis gawang atau garis ring.

Lemparan shooting dilakukan tanpa hadangan atau gangguan pihak lawan dengan jarak 2,5 meter dengan menghadap ke ring.

### **Lemparan ke dalam**

Lemparan ke dalam dilakukan jika bola seluruhnya telah melampaui garis samping secara menggelinding di atas tanah maupun melayang di udara.

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

### **Kerangka Berfikir**

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan

Pendidikan Nasional. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah.

Materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar (SD) yang meliputi: permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; aktivitas senam; aktivitas ritmik; aktivitas air; pendidikan luar kelas; dan kesehatan disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif serta memahami budaya hidup sehat.

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 basket modifikasi adalah pengembangan model pembelajaran bola basket. Bola basket modifikasi merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 kelompok tim yang terdiri dari 6 orang pemain dalam tiap regunya.

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 simpai yang dipegangi oleh satu orang pemain.

Model pembelajaran permainan bola basket melalui permainan bola basket modifikasi 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 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 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 mengembangkan permainan bola basket modifikasi 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 basket modifikasi ini adalah sebagai berikut:

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

Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bola basket modifikasi).

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.

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.

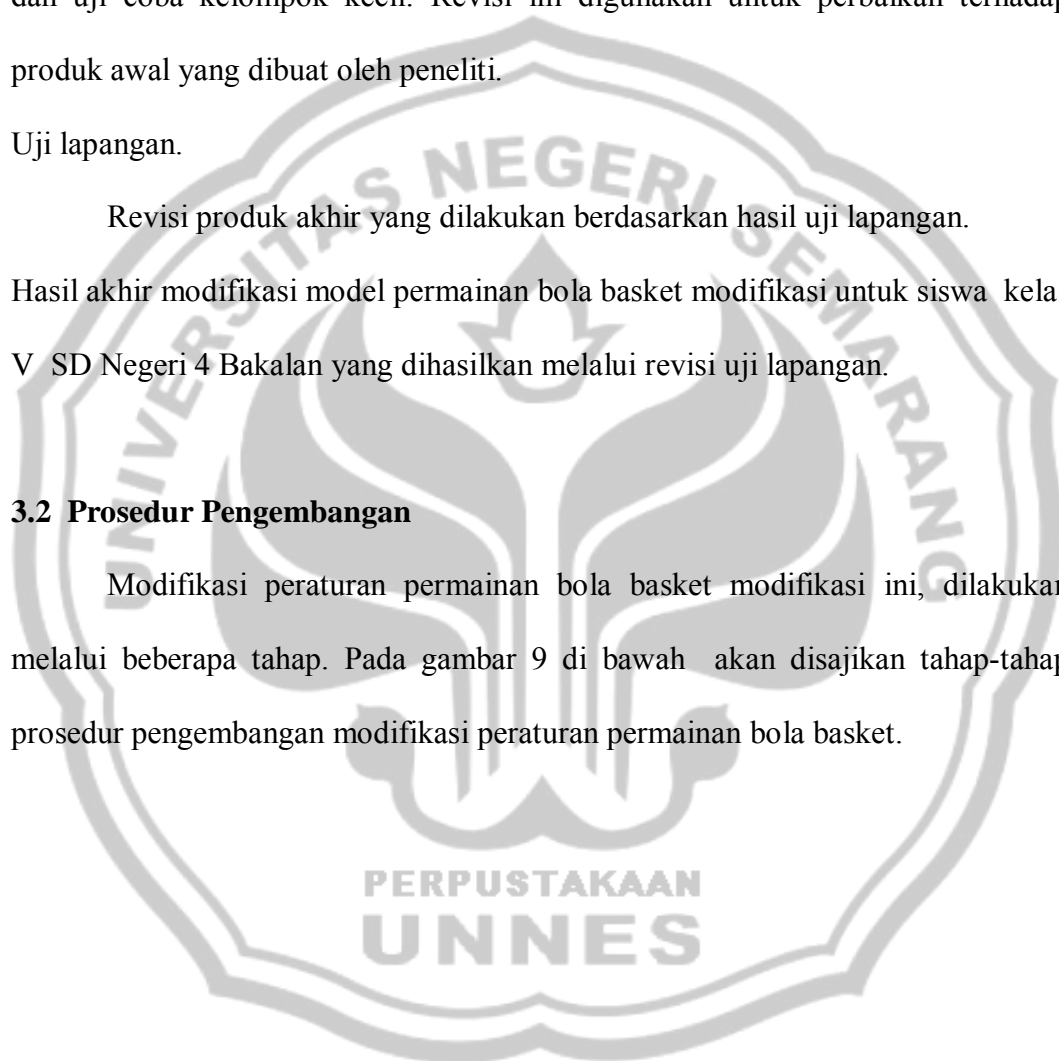
Uji lapangan.

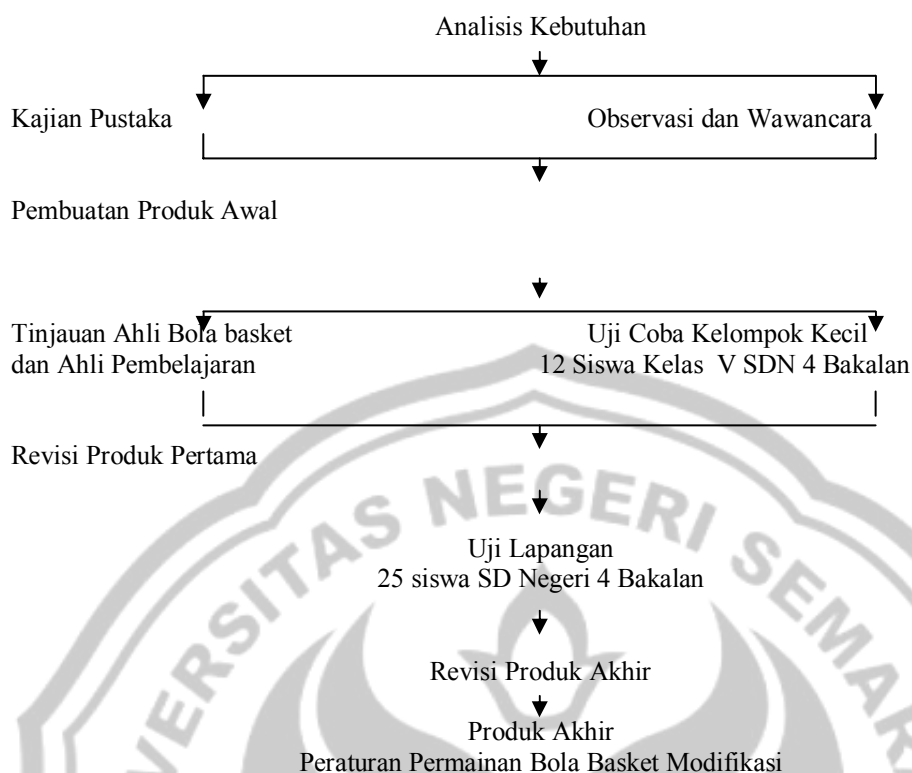
Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.

Hasil akhir modifikasi model permainan bola basket modifikasi untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Bakalan yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Modifikasi peraturan permainan bola basket modifikasi ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar 9 di bawah akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan bola basket.





**Gambar 9. Prosedur pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Modifikasi**

### 3.2.1 Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola basket modifikasi ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara tentang pelaksanaan olahraga bola basket modifikasi 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 basket modifikasi. 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 25 siswa kelas V SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara.

### **3.2.6 Revisi Produk Akhir**

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SD N 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara.

### **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 (Dra. Heny Setyawati, M.Si.), dan ahli pembelajaran I (H.Suratno, S.Pd dan Ulil Huda, S.Pd.) dengan kualifikasi: (1) Dra, Heny Setyawati M.Si, adalah dosen mata kuliah di FIK UNNES, (2) H.Suratno, S.Pd Adalah pelatih bola basket sekaligus guru Penjas di SD Negeri 2 Pecangaan dan Ulil Huda, S.Pd adalah guru Penjas SD Negeri 2 Ngeleng. 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 SD N 4 Bakalan. 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 bola basket modifikasi yang kemudian melakukan uji coba permainan 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 SD Negeri 4 Bakalan

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola basket modifikasi yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan bola basket modifikasi. 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:

Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa kelas V SD Negeri 4 Bakalan dipilih menggunakan sampel secara random.

Uji coba lapangan yang terdiri dari 25 siswa kelas V SD Negeri 4 Bakalan.

### **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**

Suharsimi Arikunto (2006:149) mengemukakan bahwa yang disebut dengan instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli terkait dengan model yang dikembangkan, apakah sudah efektif dan efisien untuk pembelajaran Penjasorkes. Kuesioner untuk ahli dan untuk siswa digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dalam uji coba.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah yang harus di nilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan Bolabasket di luar lingkungan sekolah. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari " tidak baik " sampai dengan " sangat baik " dengan cara memberi tanda " √ " pada kolom yang tersedia.

- 1 : Tidak baik  
 2 : Kurang baik  
 3 : Cukup baik  
 4 : Baik  
 5 : Sangat baik

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada kuesioner ahli :

**Tabel 2. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner**

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	15

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus di jawab oleh siswa dengan alternatif jawaban "Ya" dan "Tidak". Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotor, kognitif, afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Skor Jawaban Kuesioner "Ya" dan "Tidak"**

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada siswa :

**Tabel 4. faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner**

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempratikkan variasi gerak dalam bermain model permainan Bolabasket	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan Bolabasket.	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan Bolabasket, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.	10

### 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 5**  
**Klasifikasi Persentase**

<b>Persentase</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Makna</b>
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 bagi siswa kelas V, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bolabasket jarang atau tidak pernah diperkenalkan kepada peserta didik, sehingga siswa SD kurang memahami tentang permainan bolabasket.

Salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar pada materi permainan bola besar khususnya permainan bolabasket adalah terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah, baik terbatas secara kuantitas maupun kualitas. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap

pembelajaran Penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreatifitas dan inovasi para guru Penjasorkes.

Potret guru Penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional, yang cenderung monoton, tidak menarik dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes. Dampak dari itu secara tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kebugaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan model permainan bolabasket yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar, melalui modifikasi permainan bolabasket bagi siswa kelas V siswa SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan bolabasket 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 bolabasket lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

#### **4.1.2. Diskripsi Draf Produk Awal**

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



1. Analisis tujuan dan karakteristik permainan bolabasket 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 bolabasket
5. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran
6. Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran
7. Menyusun produk awal model permainan bolabasket.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model permainan bolabasket yang sesuai bagi siswa SD. Berikut ini adalah draf produk awal permainan bolabasket yang sesuai bagi siswa SD sebelum divalidasi oleh ahli dan guru Penjasorkes SD :

## **DRAF PRODUK AWAL MODEL PERMAINAN BOLABASKET BAGI SISWA SD**

### **I. Pengertian Modifikasi Permainan Bolabasket**

Modifikasi Permainan bolabasket merupakan permainan bolabasket sederhana yang menggunakan dua buah keranjang simpai sebagai ring basket dan bolanya memakai bola plastik yang berbalutkan karet dan mempunyai lingkaran 75-78 cm, berat 600-650 g. Aturan permainan yang digunakan dalam modifikasi permainan bolabasket hampir sama dengan peraturan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang sudah

dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Permulaan permainan modifikasi bolabasket dilakukan dari tengah-tengah lapangan seperti pertandingan bolabasket pada umumnya, dengan melakukan bola loncat (*jump ball*). Masing-masing regu berusaha memasukkan bola ke ring basket lawannya.

Pada waktu merebut bola, pemain diusahakan merebut dengan cara yang tidak kasar. Pemain yang melakukan pelanggaran, bola dinyatakan mati. Bola diberikan kepada pemain lawan yang terdekat untuk melakukan lemparan ke dalam dari pinggir lapangan yang terdekat dengan tempat terjadinya pelanggaran. Masing-masing regu boleh memilih salah satu tempat. Nilai satu apabila bola berhasil masuk ke keranjang lawan. Regu yang mendapatkan jumlah total nilai terbanyak dari hasil memasukkan bola ke keranjang lawan dalam waktu 10 menit ditetapkan sebagai regu yang memenangkan pertandingan.

### **Pelaksanaan modifikasi permainan bolabasket**

#### **A. Pendahuluan**

- ❖ Siswa disiapkan, berdoa, dilanjutkan dengan absen
- ❖ Pemanasan
  - Melakukan gerakan penguluran
  - Melakukan permainan bola tembak

## B. Inti Pelajaran

### ❖ Latihan Teknik Dasar Bolabasket Sederhana

#### ➤ Latihan Melempar dan Menangkap Bola

Peralatan : bola, perluit

Pelaksanaan:

- Siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok dengan posisi barisan empat berbanjar yang terdiri dari 3 – 5 siswa.
- Kelompok I saling berhadapan dengan kelompok II dengan jarak  $\pm 3 - 4$  m.
- Siswa terdepan dari kelompok I membawa bola setelah mendengar aba-aba dari guru lalu melempar kepada siswa terdepan dari kelompok II.
- Setelah melempar (kelompok I) lalu lari ke deretan barisannya paling belakang, sedangkan siswa terdepan dari kelompok II menangkap bola dari operan kelompok I, setelah menangkap lalu dilemparkan lagi kepada kelompok I, selanjutnya lari ke deretan paling belakang barisannya.
- Variasi lemparan
  - o Lemparan ke arah dada
  - o Lemparan atas kepala
  - o Lemparan pantulan

Gambar Pelaksanaan

Kelompok I

Kelompok II

3 - 4 m

Ω Ω Ω..... Ω Ω Ω  
 Ω Ω Ω..... Ω Ω Ω  
 Ω Ω Ω..... Ω Ω Ω

➤ Latihan Menggiring Bola

Peralatan : bola, kunt

Pelaksanaan :

▪ Menggiring Lurus

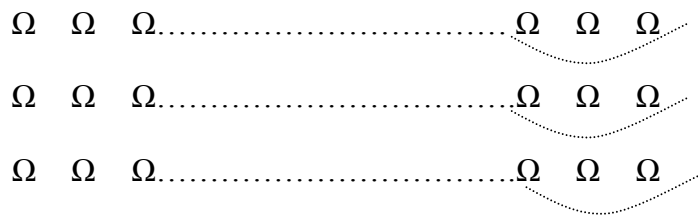
- Siswa dibagi menjadi 2 kelompok
- Kelompok I dengan posisi 4 berbanjar, saling berhadapan dengan kelompok II dengan jarak 5 – 7 m
- Siswa paling depan dari kelompok I membawa bola setelah ada aba-aba dari guru lalu menggiring dengan cara bola dipantulkan ke lantai dengan satu tangan menuju ke kelompok II.
- Setelah sampai bola diberikan kepada siswa terdepan dari kelompok II, setelah memberikan bola lalu berlari ke deretan paling belakang pada kelompok II.
- Siswa yang menerima bola (kelompok II) lalu menggiring bola menuju kekelompok I.
- Begitulah seterusnya dan dilakukan secara bergantian.

Gambar Pelaksanaan

Kelompok I

Kelompok II

5 – 7 m



▪ Menggiring Zig-zag

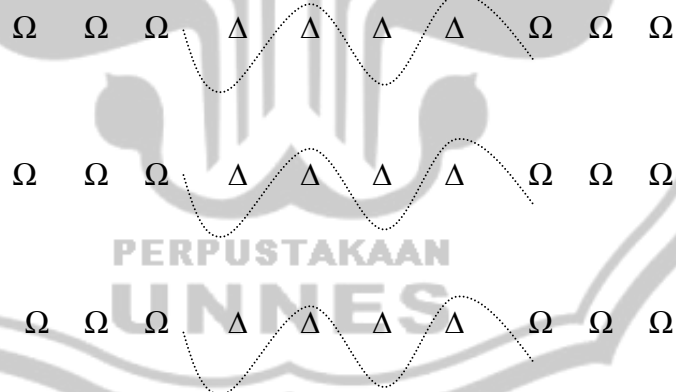
- Posisi barisan sama seperti menggiring lurus
- Perbedaannya ada kunt sebagai rintangan
- Menggiring zig-zag harus melewati tanda-tanda kunt yang berada di depannya

Gambar Pelaksanaan

Kelompok I

Kelompok II

5 – 7 m

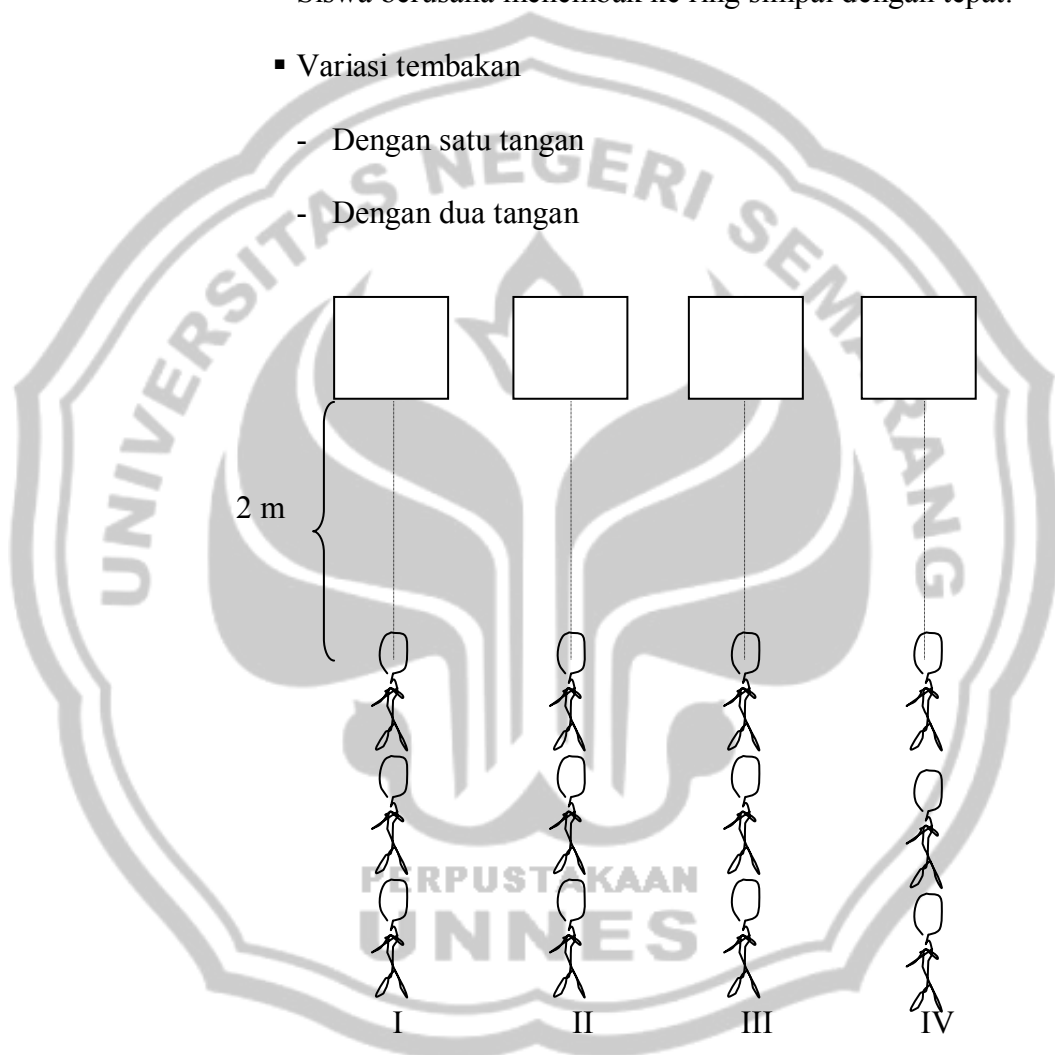


➤ Latihan Menembak

Peralatan : bola, simpai

Pelaksanaan:

- Siswa dibagi menjadi empat kelompok berderet ke belakang.
- Masing-masing kelompok menghadap ke ring simpai sasaran dengan jarak 2 m.
- Siswa berusaha menembak ke ring simpai dengan tepat.
- Variasi tembakan
  - Dengan satu tangan
  - Dengan dua tangan



#### ❖ **Bermain Bolabasket Sederhana**

Alat :

Bola, perluit, simpai sebagai ring basket, stop watch

Pelaksanaan:

- Siswa dibagi menjadi 2 regu A dan B yang masing-masing regu sama anggotanya.
- Pada masing-masing belakang lapangan telah disediakan simpai sebagai pengganti ring yang di pegang salah satu pemain.
- Tentukan dengan undian untuk memilih tempat
- Regu A mencoba memasukkan bola ke ring di daerah lapangan regu B.
- Begitu pula sebaliknya regu B mencoba memasukkan bola ke ring di daerah lapangan regu A
- Jika bola berhasil masuk ke lawan maka regu yang berhasil memasukkan bola mendapat angka poin.
- Permainan dianggap selesai setelah batas waktu yang telah ditentukan.
- Regu yang berhasil memasukkan bola paling banyak dinyatakan sebagai pemenang

### **C. Pendinginan**

Evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran

Berdo'a

Barisan dibubarkan

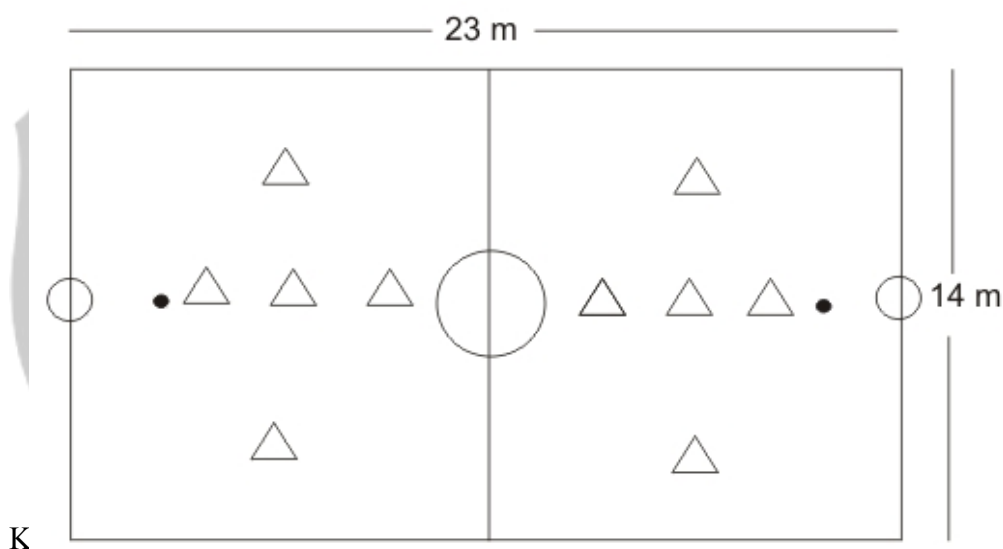
## II. Peraturan Permainan Modifikasi Bolabasket






Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam modifikasi permainan bolabasket antara lain :

### a) Fasilitas dan peralatan

#### 1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam modifikasi permainan bolabasket berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan yaitu dengan panjang lapangan 23 meter dan lebar lapangan 14 meter.



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

### b) Jumlah pemain

1. Modifikasi permainan bolabasket dimainkan oleh 2 regu.



2. Setiap regu terdiri dari 6 pemain dan salah satunya sebagai pemegang ring dari simpai.

c) Perlengkapan pemain

1. Memakai pakaian olahraga.
2. Memakai celana olahraga.
3. Memakai sepatu olahraga.
4. Memakai kaos kaki.

d) Lama permainan dan permulaan permainan

1. Lama permainan adalah 10 menit.
2. Untuk memulai permainan adalah dengan melakukan bola loncat.

e) Wasit

1. Modifikasi permainan bolabasket dipimpin oleh satu orang wasit.
2. Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya permainan.
3. Wasit bertugas mengawasi bola yang sedang dimainkan.
4. Wasit berada di dalam lapangan yaitu di area lapangan permainan.

f) Cara mencetak nilai

1. Nilai satu diperoleh apabila bola berhasil masuk ke keranjang basket lawan.
2. Regu yang memperoleh nilai terbanyak selama permainan adalah sebagai pemenang.

- g) Tembakan hukuman ke ring simpai
- Apabila seorang pemain bertahan melakukan pelanggaran di daerah bersyarat, maka dikenai hukuman yaitu dengan cara: melakukan tembakan ke ring basket dengan jarak 2,5 meter.

- h) Lemparan ke dalam

Lemparan ke dalam dilakukan :

1. Apabila bola keluar dari dalam lapangan, dan dilakukan oleh pemain dari regu yang sebelumnya menguasai bola.
2. Apabila terjadi pelanggaran dari peraturan permainan.

#### **4.1.3. Validasi Ahli**

##### **4.1.3.1. Validasi Draf Produk Awal**

produk awal pengembangan model pembelajaran bolabasket bagi siswa Sekolah Dasar (SD) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, Peneliti melibatkan satu (1) orang ahli yang berasal dari dosen, yaitu Dra. Heny Setyawati, M.Si dan dua (2) orang guru Penjas Sekolah Dasar (SD), yaitu H.Suratno, S.Pd dan Ulil Huda, S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan bolabasket, 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 bolabasket. Hasil evaluasi berupa nilai dari

aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Caranya dengan menyontren salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi. Lembar evaluasi untuk kualitas model permainan bolabasket dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 111

#### 4.1.3.2. Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan bolabasket dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini adalah Hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru Penjasorkes Sekolah Dasar (SD)

**Tabel 6. Hasil Rata-Rata Skor Penilaian Ahli**

No	Ahli	Hasil rata-rata skor penilaian
1	Ahli Penjas	4,46
2	Ahli Pembelajaran I	4,26
3	Ahli Pembelajaran II	4,06

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 bolabasket bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan bolabasket, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model permainan bolabasket. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan bolabasket, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

#### **4.1.3.3. 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 yang berbeda dengan jumlah siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam revisi produk atau model, peneliti membuat 3 alternatif bentuk ukuran yang berbeda-beda, sehingga modifikasi permainan bolabasket tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan jumlah siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.
- 2) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun alternatif lama permainan berdasarkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah karena masing-masing sekolah mempunyai tempat pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu dalam revisi produk atau model, peneliti membuat 2 alternatif lama permainan berdasarkan luas lapangan yang ada, dimana alternatif lama permainan tetap disesuaikan dengan waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran.

**REVISI DRAF PRODUK AWAL SEBELUM UJI COBA SKALA  
KECIL PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN  
BOLABASKET MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR  
SEKOLAH**

A. Alternatif ukuran lapangan permainan bolabasket

- Ukuran lapangan untuk 10 orang pemain
    - a. Jumlah setiap regu terdiri dari 5 orang pemain
    - b. 2 orang sebagai pemain belakang
    - c. 2 orang sebagai pemain depan
    - d. 1 orang sebagai pemegang simpai
    - e. Ukuran lapangan yang digunakan adalah panjang 23 meter dan lebar 14 meter
  - Ukuran lapangan untuk 12 orang pemain
    - a. Jumlah setiap regu terdiri dari 6 orang pemain
    - b. 2 orang sebagai pemain belakang
    - c. 3 orang sebagai pemain tengah
    - d. 1 pemain sebagai pembawa simpai
- B. Alternatif lama permainan berdasarkan sarana dan prasarana pada modifikasi bolabasket
1. Sekolah dengan sarana lapangan luas
    - a. Alokasi waktu dalam pembelajaran Penjasorkes di SD berlangsung selama 3 x 35 menit setiap kali pertemuan.
    - b. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan 2 lapangan modifikasi permainan bolabasket dengan ukuran lapangan disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada.
    - c. Pembelajaran dimulai dengan siswa melakukan pemanasan selama 15 menit dipimpin oleh guru Penjasorkes.

- d. Pada materi inti, siswa mempraktikkan model pembelajaran bolabasket dengan lama permainan 20 menit.
  - e. Setelah permainan selesai, dilanjutkan dengan evaluasi secara klasikal yang dilakukan oleh guru Penjasorkes.
  - f. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pendinginan kemudian siswa ke kelas masing-masing.
2. Sekolah dengan sarana lapangan sempit
- a. Alokasi waktu dalam pembelajaran Penjasorkes di SD berlangsung selama 3 x 35 menit setiap kali pertemuan.
  - b. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan 1 lapangan modifikasi permainan bolabasket dengan ukuran lapangan disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada.
  - c. Pembelajaran dimulai dengan siswa melakukan pemanasan selama 15 menit dipimpin oleh guru Penjasorkes.
  - d. Pada materi inti, siswa mempraktikkan model pembelajaran bolabasket dengan lama permainan 10 menit.
  - e. Setelah permainan selesai, dilanjutkan dengan evaluasi secara klasikal yang dilakukan oleh guru Penjasorkes.
  - f. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pendinginan kemudian siswa ke kelas masing-masing

#### **4.1.4. 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 06 juni 2010 produk diujicobakan kepada siswa kelas atas SD N 4 Bakalan 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 basket modifikasi 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 basket modifikasi. 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 7. Pengukuran Denyut Nadi Uji Skala Kecil**

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa Sebelum aktivitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61 – 70	6	-
71 – 80	4	-

81 – 90	2	-
91 – 100	-	-
101 – 110	-	8
111 – 120	-	3
121 – 130	-	1
131 – 140	-	-

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 SD N 4 Bakalan.

Berikut tabel hasil kuisisioner pada uji coba lapangan :

**Table 8.**  
**Data hasil uji coba skala kecil (N=12)**

Aspek	Jawaban	Persentase	Kriteria
1. Apakah menurut kamu, model permainan bola basket modifikasi merupakan permainan yang sulit?	Tidak	83,3 %	Baik
	Ya	83,3 %	Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan bola basket modifikasi?	Tidak	75 %	Baik
3. Apakah kamu merasa kesulitan melempar bola dalam bermain model permainan bola basket modifikasi ?	Ya	75 %	Baik
	Ya	75 %	Baik
4. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam mengoper bola?	Ya	75 %	Baik
5. Apakah selama bermain bola basket	Tidak	66,6 %	Cukup



modifikasi kamu mudah mengoperkan kepada teman?	Tidak	66,6 %	Baik
6. Apakah selama bermain bola basket modifikasi kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Tidak	75 %	Cukup Baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	83,3 %	Baik
8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	83.3 %	Baik
9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	75 %	Baik
10. Apakah cara bermain bola basket modifikasi ini lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal?	Ya	75 %	Baik
11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan bola basket modifikasi ini?	Ya	100 %	Sangat Baik
12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan bola basket modifikasi dengan bola basket sesungguhnya?	Ya	100 %	Sangat Baik
13. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	66,6 %	Cukup Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan bola basket modifikasi?	Ya	100 %	Sangat Baik
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati	Ya	75 %	Baik Cukup

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

bola basket modifikasi? 27. Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf? 28. Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan 29. Apakah kamu ingin bermain bola basket modifikasi lagi? 30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bola basket modifikasi lagi?			
<b>Rata – rata</b>		<b>80,81 %</b>	

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 bolabasket di uji cobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara, 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 di uji cobakan pada skala kecil:

- a. Sarana dan prasarana penelitian
  - 1) Lapangan permainan

Seperti bola basket, lapangan bola basket modifikasi berbentuk persegi panjang Dengan ukuran yang di sesuaikan dengan jumlah pemain.

## 2) Bola

Bola yang digunakan dalam modifikasi permainan bolabasket memakai bola plastik yang berbalutkan karet, dengan ukuram keliling bola 62 cm, agar bola tidak terlalu besar untuk dilempar, ditangkap, ataupun digiring. Sehingga para siswa merasa kesulitan dalam melakukan beberapa gerakan teknik tersebut. Oleh karena itu perlu ada solusi tentang bola yang digunakan agar lebih ringan.

## 3) Ring / keranjang basket

Ring yang di gunakan dalam permainan ini adalah 2 buah simpai yang di jadikan sebagai pengganti ring basket yang sebenarnya. Diameter simpai kuang lebihnya 30 sm.

### b. Obyek penelitian:

- 1) Dalam melaksanakan modifikasi permainan bolabasket siswa putera masih terkesan tergesa-gesa dalam bermain, sehingga permainan ini terkesan permainan yang cepat melelahkan. Oleh karena itu peneliti melakukan evaluasi kepada para siswa agar bermain dengan santai dan tidak tergesa-gesa.
- 2) Dalam melaksanakan modifikasi permainan bolabasket belum nampak sikap kerjasama yang sungguh-sungguh. Siswa puteri jarang diberi umpan oleh siswa putera, sehingga siswa puteri terkesan kurang aktif dalam bergerak.

Oleh karena itu peneliti perlu menekankan kepada siswa putera agar bekerjasama dalam satu tim.

#### **4.1.4.1. Revisi produk Setelah Uji Coba SkalaKecil**

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar pada produk atau model yang telah di uji cobakan kedalam 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 :

a. Sarana dan prasarana penelitian

1) Lapangan permainan

Di dalam lapangan permainan terdapat garis-garis seperti pada lapangan basket sesungguhnya, garis sebagai lemparan hukuman sering kali mengganggu para pemain, jadi garis tersebut di usahakan agar tidak mengganggu jalannya permainan dengan cara di beri pengait.

3) Bola

Bola yang digunakan dalam modifikasi permainan bolabasket memakai bola plastik yang berbalutkan karet, dengan ukuram keliling bola 62 cm, agar bola tidak terlalu besar untuk dilempar, ditangkap, ataupun digiring. Sehingga para siswa merasa kesulitan dalam melakukan beberapa gerakan teknik tersebut. Oleh karena itu perlu ada solusi tentang bola yang digunakan agar lebih ringan.

4) Ring / keranjang basket

Ring yang di gunakan dalam permainan ini adalah 2 buah simpai yang di jadikan sebagai pengganti ring basket yang sebenarnya. Diameter simpai kuang lebihnya 30 sm.

c. Obyek penelitian

- 1) Dalam melaksanakan modifikasi permainan bolabasket siswa putera masih terkesan tergesa-gesa dalam bermain, sehingga permainan ini terkesan permainan yang cepat melelahkan. Oleh karena itu peneliti melakukan pembagian posisi kepada pemain yaitu pemain belakang, tengah, depan dan pelaku bola loncat. Dengan adanya pembagian posisi yang jelas terhadap pemain diharapkan permainan dapat berlangsung dengan tempo yang normal sehingga pemain tidak terkesan terburu-buru dalam melaksanakan permainan ini.
- 2) Dalam melaksanakan modifikasi permainan bolabasket belum nampak sikap kerjasama yang sungguh-sungguh. Siswa putri jarang diberi umpan oleh siswa putera, sehingga siswa putri terkesan kurang aktif dalam bergerak. Oleh karena itu peneliti perlu menekankan kepada siswa putera agar bekerjasama dalam satu tim, walaupun itu teman putri. Permainan ini adalah permainan beregu oleh karena itu diperlukan saling kerjasama dan kekompakan dalam satu tim.

Berikut ini adalah hasil produk model permainan bolabasket bagi siswa sekolah dasar, yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli dan guru Penjas.

**DRAF SETELAH UJI COBA SKALA KECIL PENGEMBANGAN MODEL  
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI  
PENDEKATAN LINGKUNGAN LUAR SEKOLAH**

**I. Pengertian Modifikasi Permainan Bolabasket**

Modifikasi Permainan bolabasket merupakan permainan bolabasket sederhana yang menggunakan dua buah simpai sebagai ring basket dan bolanya memakai bola plastik yang berbalutkan karet. Aturan permainan yang digunakan dalam modifikasi permainan bolabasket hampir sama dengan peraturan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Permulaan permainan modifikasi bolabasket dilakukan dari tengah-tengah lapangan seperti pertandingan bolabasket pada umumnya, dengan melakukan bola loncat (*jump ball*). Masing-masing regu berusaha memasukkan bola ke ring basket lawannya.

Pada waktu merebut bola, pemain diusahakan merebut dengan cara yang tidak kasar. Pemain yang melakukan pelanggaran, bola dinyatakan mati. Bola diberikan kepada pemain lawan yang terdekat untuk melakukan lemparan ke dalam dari pinggir lapangan yang terdekat dengan tempat terjadinya pelanggaran. Masing-masing regu boleh memilih salah satu tempat. Nilai satu apabila bola berhasil masuk ke keranjang lawan. Regu yang mendapatkan jumlah total nilai terbanyak dari hasil memasukkan bola ke ke ring simpai lawan dalam waktu 10 menit ditetapkan sebagai regu yang memenangkan pertandingan.

## II. Peraturan Permainan Modifikasi Bolabasket

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam modifikasi permainan bolabasket antara lain :

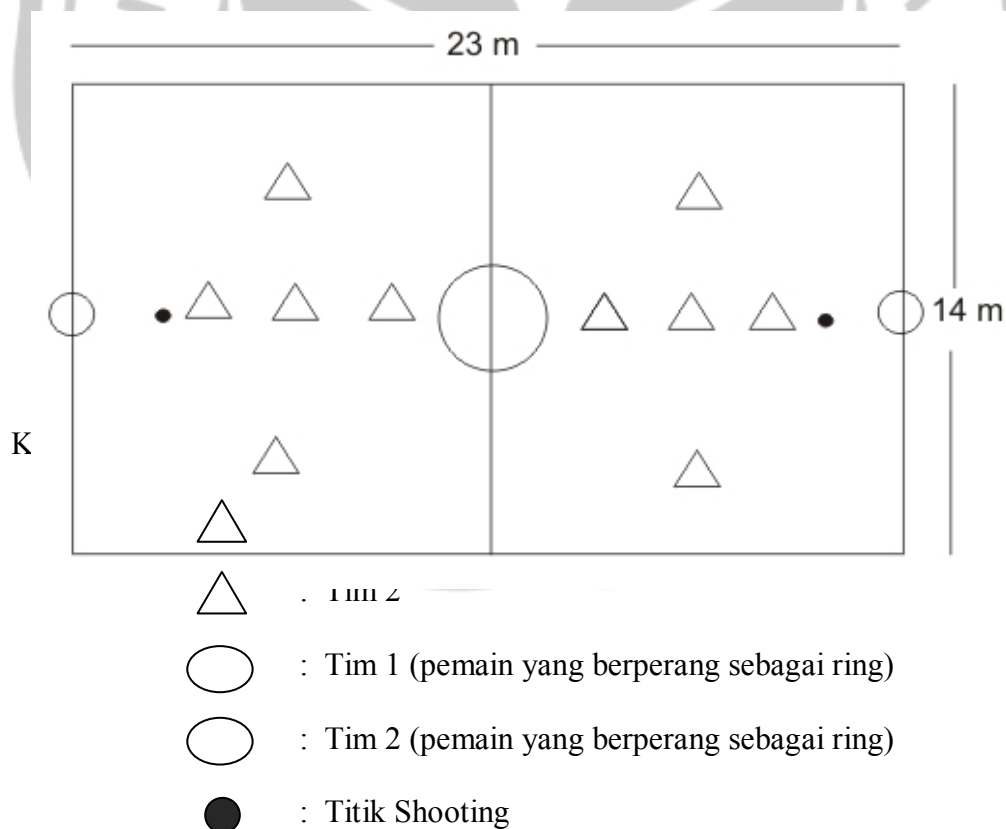
### a. Fasilitas dan peralatan

#### 1. Lapangan

- ❖ Lapangan yang digunakan dalam modifikasi permainan bolabasket berbentuk persegi panjang.
- ❖ Ukuran lapangan dan bentuk disesuaikan dengan jumlah siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

**Gambar 11**

**Lapangan Permainan bola basket modifikasi**



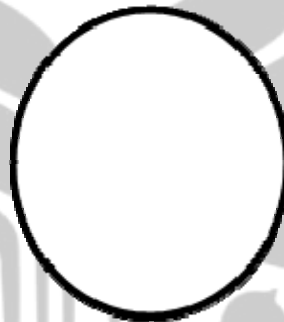


## 2. Bola

Bola yang digunakan dalam modifikasi permainan bolabasket memakai bola plastik yang berbalutkan karet, dengan ukuram keliling bola 62 cm, agar bola tidak terlalu besar untuk dilempar, ditangkap, ataupun digiring. Sehingga para siswa merasa kesulitan dalam melakukan beberapa gerakan teknik tersebut. Oleh karena itu perlu ada solusi tentang bola yang digunakan agar lebih ringan.

## 3. Ring / Keranjang basket

- ❖ Setiap regu mempunyai satu ring simpai basket yang berada di belakang lapangan



**Gambar 12. Simpai**

### b. Jumlah pemain

1. Modifikasi permainan bolabasket dimainkan oleh 2 regu.
2. Setiap regu terdiri dari 12 orang pemain

### c. Perlengkapan pemain

1. Memakai pakaian olahraga.
2. Memakai celana olahraga.
3. Memakai sepatu olahraga.

4. Memakai kaos kaki.

d. Lama permainan dan permulaan permainan

1. Lama permainan dalam modifikasi permainan bolabasket adalah 20 menit untuk sekolah yang mempunyai lapangan luas dan 10 menit untuk sekolah yang mempunyai lapangan sempit atau terbatas.

2. Untuk memulai permainan dengan melakukan bola loncat (*jump ball*).

3. Apabila bola masuk ke ring simpai (terjadi gol), maka permainan dimulai dari regu yang kemasukan bola, dengan cara melakukan lemparan bola dari garis belakang luar lapangan basket dan dioperkan kepada temannya.

e. Wasit

1. Modifikasi permainan bolabasket dipimpin oleh satu orang wasit.

2. Wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya permainan.

3. Wasit bertugas mengawasi bola yang sedang dimainkan.

4. Wasit berada di dalam lapangan yaitu di area lapangan permainan.

f. Cara mencetak nilai

1. Satu poin di cetak jika bola seluruhnya masuk kedalam simpai.

2. Dalam permainan bola basket modifikasi ini ketika mencetak nilai maka salah seorang harus berada di tempat penalti (lingkaran bebas) yang pemain lawan tidak boleh mengganggu ketika akan melakukan shooting.

3. Tim yang paling banyak mencetak poin dapat di katakan sebagai tim pemenang.

- g. Tembakan hukuman ke ring simpai basket
1. Hukuman lemparan pinalti diberikan kepada tim bertahan yang melakukan pelanggaran di dalam daerah serang.
  2. Lemparan shooting dilakukan di daerah garis serang dimana jarak daerah shooting yaitu 2,5 meter dari garis ring.
  3. Lemparan shooting dilakukan tanpa hadangan atau gangguan pihak lawan dengan jarak 2,5 meter dengan menghadap ke ring

h. Lemparan ke dalam

Lemparan ke dalam dilakukan :

1. Apabila bola keluar dari dalam lapangan, dan dilakukan oleh pemain dari regu yang sebelumnya menguasai bola.
2. Apabila terjadi pelanggaran dari peraturan permainan.

#### **4.1.5. 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 SD N 4 Bakalan yang berjumlah 25 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 9.**  
**Pengukuran Denyut Nadi Uji lapangan**

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa Sebelum aktivitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61 – 70	10	-
71 – 80	12	-
81 – 90	3	-
91 – 100	-	-
101 – 110	-	5
111 – 120	-	10
121 – 130	-	9
131 – 140	-	1

Sumber : Hasil penelitian uji lapangan

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

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sepakbola mini satu gawang ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas Sekolah Dasar (SD) di Bakalan. Berikut tabel persentase kuisisioner siswa :

**Table 10.**  
**Data hasil uji coba lapangan (N=25)**

Aspek	Jawaban	Persentase	kriteria
1. Apakah menurut kamu, model permainan bola basket modifikasi merupakan permainan yang sulit?	Tidak	92 %	Sangat Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan bola basket modifikasi?	Ya	88 %	Baik
3. Apakah kamu merasa kesulitan melempar bola dalam bermain model permainan bola	Tidak	84 %	Baik

basket modifikasi ?			
4. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam mengoper bola?	Ya	80 %	Baik
5. Apakah selama bermain bola basket modifikasi kamu mudah mengoperkan kepada teman?	Ya	84 %	Baik
6. Apakah selama bermain bola basket modifikasi kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	80 %	Baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan bola basket modifikasi?	Tidak	68 %	Cukup Baik
8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bola basket modifikasi?	Tidak	68 %	Cukup Baik
9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan bola basket modifikasi?	Tidak	80 %	Baik
10. Apakah cara bermain bola basket modifikasi ini lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal?	Ya	88 %	Baik
11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan bola basket modifikasi ini?	Ya	88 %	Baik
12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan bola basket modifikasi dengan bola basket sesungguhnya?	Ya	80 %	Baik
13. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	88 %	Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan bola basket modifikasi?	Ya	80 %	Baik
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	100 %	Sangat Baik
16. Menurut kamu, apakah memainkan permainan bola basket modifikasi perlu kerja sama dengan teman satu tim?	Ya	100 %	Sangat Baik
17. Apakah dalam permainan bola basket modifikasi setiap tim harus selalu kompak?	Ya	100 %	Sangat Baik

18. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	68 %	Cukup Baik
19. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan?	Ya	100 %	Sangat Baik
20. Apakah bola basket modifikasi 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 basket modifikasi?	Ya	100 %	Sangat Baik
23. Apakah kamu senang memainkan permainan bola basket modifikasi ini?	Ya	88 %	Baik
24. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan bola basket modifikasi?	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 basket modifikasi?	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 melakukan pelanggaran dalam permainan?	Ya	100 %	Sangat Baik
29. Apakah kamu ingin bermain bola basket modifikasi lagi?	Ya	88 %	Baik
30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bola basket modifikasi lagi?	Ya	80%	Baik
<b>Rata – rata</b>		<b>86,00 %</b>	

#### 4.1.6. 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 kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kualitas model permainan basket modifikasi, 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 basket modifikasi, 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 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 **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 basket modifikasi 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 basket modifikasi, didapat persentase 75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

#### 4.1.6.1. Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuisioner pada uji lapangan yang diadakan pada 1 juli 2010 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 86,97 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola basket modifikasi ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas SD N 4 Bakalan.

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

1. Aspek kualitas model permainan basket modifikasi, 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 basket modifikasi, 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 basket modifikasi 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 basket modifikasi, didapat persentase 80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

## 4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa kualitas model pembelajaran bola basket modifikasi sangat baik. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhinya adalah:

- 1) Faktor minat, peserta didik menyukai dengan model permainan ini dan dalam melakukan permainan ini dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan penuh semangat karena merupakan permainan baru;
- 2) Faktor tingkat kesulitan model permainan, jenis-jenis gerakan dalam permainan bola basket modifikasi ini mudah dilakukan dan peraturannya mudah dipahami serta gerakannya sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta karakteristik siswa yang dapat dilakukan oleh siswa baik laki-laki maupun perempuan;
- 3) Faktor lingkungan penelitian, peserta didik sebagai subjek penelitian sudah mempunyai adaptasi dengan lingkungan tempat penelitian dengan baik karena sebagian besar dekat dengan tempat tinggal mereka bahkan sering bermain di lingkungan ini sehingga karakteristik tempat ini sudah dipahami siswa dan hal ini membantu siswa dalam kelancaran melaksanakan gerakan-gerakan model pembelajaran ini;
- 4) Faktor kondisi fisik dan kesehatan peserta didik, ketika dalam pelaksanaan penelitian ini rata-rata kondisi fisik dan kesehatan peserta didik dalam keadaan baik;
- 5) Faktor waktu penelitian, pelaksanaan dilakukan pada pagi hari dalam suasana yang teduh serta saat jam pertama pembelajaran sehingga siswa masih keadaan segar bugar;
- 6) Model pembelajaran ini sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Selain diuraikan tentang faktor-faktor penunjang suatu penelitian di atas, di dalam pelaksanaan penelitian juga terdapat kendala-kendala yang ditemui



antara lain keterbatasan sarana, kurang tepatnya waktu penelitian dari perencanaan karena harus menunggu siswa yang dijadikan subjek penelitian masuk sekolah semua.

Walaupun hasil dari produk model pembelajaran kualitasnya sangat baik namun juga masih terdapat kelemahan-kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan dari produk ini adalah : 1. Ring sebagai tempat shooting sering kali mengganggu siswa dalam pembelajaran. 2. Bola yang di gunakan siswa dalam pembelajaran masih terlalu ringan. Secara keseluruhan model permainan bola basket modifikasi ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara.

Pada tabel berikut ini akan disajikan data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan.

**Tabel 11. Data Hasil Keseluruhan Dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan**

No	Komponen	Hasil
1	Hasil Evaluasi Ahli	Didapat persentase skala penilaian 88 %, sehingga produk modifikasi permainan bolabasket dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran I	Didapat persentase skala penilaian 85,03%, Sehingga produk modifikasi permainan bolabasket dapat digunakan siswa Sekolah Dasar

	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran II	Didapat persentase skala penilaian 81,03%, Sehingga produk modifikasi permainan bolabasket dapat digunakan siswa Sekolah Dasar
2	Uji Coba Kelompok Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 80,81 %, sehingga produk modifikasi permainan bolabasket dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar
3	Uji Coba Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 86,00 %, sehingga produk modifikasi permainan bolabasket dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar

### 4.3 Kelemahan Produk

#### 4.3.1 Ring

Ring yang digunakan untuk melakukan shooting ( lingkaran shooting ) masih saja sering mengganggu para pemain.

#### 4.3.2 Bola

Bola yang digunakan menggunakan bola plastik yang berlapiskan karet dengan keliling 62 cm – 64 cm masih terlalu ringan

#### 4.3.3 Pemahaman Peraturan

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

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1 Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan bola basket modifikasi 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 basket modifikasi sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas, dapat rata-rata penilaian 88,00 % dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I, dapat rata-rata penilaian 85,03 % .Hasil rata-rata dari ahli penjas II, dapat rata-rata penilaian 81,03 %. Hasil rata-rata dari meraka adalah 84,88 %. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan bola basket modifikasi ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas Sekolah Dasar Negeri 4 di Bakalan.

5.1.2 Produk model permainan bola basket modifikasi sudah dapat digunakan bagi siswa kelas atas SD N 4 di Bakalan. 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 basket modifikasi ini telah memenuhi

kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas SD N 4 di Bakalan.

5.1.3 Produk model permainan bola basket modifikasi 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 basket modifikasi dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa SD N 4 di Bakalan.

## 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 basket modifikasi lainnya yang lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket di sekolah.



## 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



**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI**  
**EVALUASI MODIFIKASI MODEL PERMAINAN BOLA BASKET**  
**UNTUK SISWA KELAS ATAS SDN 4 DI BAKALAN**  
**KECAMATAN KALINYAMATAN KABUPATEN JEPARA**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
 Materi Pokok : Permainan Bola Basket Modifikasi  
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar  
 Evaluator :  
 Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan bola basket modifikasi yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa usia dini yang kami modifikasi. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

**Petunjuk :**

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas.

Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” 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 telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					V	
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				V		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.			V			
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.			V			
5.	Kesesuaian bentuk / model			V			

	permainan untuk dimainkan siswa.					
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.				V	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.					V
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					V
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					V
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa					V
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					V
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.					V
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.					V
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bola basket modifikasi					V
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola basket modifikasi					V

Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon di tuliskan pada kolom 2.

Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.

Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4




#### Komentar dan Saran Umum

Format pembelajaran perlu di atur lagi agar anak bisa lebih aktivitas mengikuti proses belajar mengajar

K  
M  
L  
L  
T  
C

## DATA HASIL EVALUASI AHLI

### Komentar dan Saran Umum

No.	Responden Ahli	Komentar atau Saran Umum
1.	Ahli I	Format pengembangan perlu di atur lagi agar anak bisa lebih aktif mengikuti proses belajar mengajar.
2.	Ahli pembelajaran I	Pada umumnya model pembelajaran sudah baik, karena sudah mencakup berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik tetapi perlu dikembangkan lagi di lapangan dan lebih teliti.
3.	Ahli pembelajaran II	Petunjuk permainan kurang jelas. Tidak dapat dimainkan siswa yang tidak terampil.

### Saran Perbaikan Model Permainan

No.	Responden Ahli	Saran
1.	Ahli I	Format pembelajaran perlu di atur lagi agar anak bisa lebih aktif mengikuti proses belajar mengajar.
2.	Ahli Pembelajaran I	Petunjuk permainan diperjelas lagi. Dicari perbandingan ideal antara luas lapangan dengan jumlah pemain.
3.	Ahli pembelajaran II	Petunjuk permainan lebih diperjelas. Buat permainan agar bisa dimainkan semua siswa.

**Kualitas model permainan**

No.	Butir Pertanyaan	Ahli I	Ahli Pembelajaran I	Ahli Pembelajaran II
1.	Butir 1	5	4	3
2.	Butir 2	4	4	3
3.	Butir 3	3	4	4
4.	Butir 4	3	4	5
5.	Butir 5	3	4	4
6.	Butir 6	4	4	3
7.	Butir 7	5	4	4
8.	Butir 8	5	5	5
9.	Butir 9	5	4	4
10.	Butir 10	5	4	5
11.	Butir 11	5	3	3
12.	Butir 12	5	5	5
13.	Butir 13	5	5	5
14.	Butir 14	5	5	4
15.	Butir 15	5	5	4

Keterangan :

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Kesimpulan :

- Ahli I : Digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- Ahli Pembelajaran I : Digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- Ahli Pembelajaran II : Digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran

**Data hasil uji coba skala kecil**

<b>Aspek</b>	<b>Jawaban</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1. Apakah menurut kamu, model permainan bola basket modifikasi merupakan permainan yang sulit?	Tidak	83,3 %	Baik
2. Apakah kamu bisa memainkan model permainan bola basket modifikasi?	Ya	83,3 %	Baik
3. Apakah kamu merasa kesulitan melempar bola dalam bermain model permainan bola basket modifikasi ?	Tidak	75 %	Baik
4. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam mengoper bola?	Ya	75 %	Baik
5. Apakah selama bermain bola basket modifikasi kamu mudah mengoperkan kepada teman?	Ya	75 %	Baik
6. Apakah selama bermain bola basket modifikasi kamu mudah menerima operan bola dari teman?	Ya	75 %	Baik
7. Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan bola basket modifikasi?	Tidak	66,6 %	Cukup Baik
8. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bola basket modifikasi?	Tidak	66,6 %	Cukup Baik
9. Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan bola basket modifikasi?	Tidak	75 %	Baik
10. Apakah cara bermain bola basket modifikasi ini lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal?	Ya	83,3 %	Baik
11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan bola basket modifikasi ini?	Ya	83,3 %	Baik
12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan bola basket modifikasi dengan bola basket sesungguhnya?	Ya	75 %	Baik
13. Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	75 %	Baik
14. Apakah dalam permainan kamu bisa	Ya	75 %	Baik

mematuhi peraturan bola basket modifikasi?	Ya	100 %	Sangat Baik
15. Apakah setiap pemain wajib mentaati peraturan dalam permainan bola basket modifikasi?	Ya	100 %	Sangat Baik
16. Menurut kamu, apakah memainkan permainan bola basket modifikasi perlu kerja sama dengan teman satu tim?	Ya	100 %	Sangat Baik
17. Apakah dalam permainan bola basket modifikasi setiap tim harus selalu kompak?	Ya	100 %	Sangat Baik
18. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan bola basket modifikasi?	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 basket modifikasi 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 basket modifikasi?	Ya	100 %	Sangat Baik
23. Apakah kamu senang memainkan permainan bola basket modifikasi ini?	Ya	75 %	Baik
24. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan bola basket modifikasi?	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 basket modifikasi?	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 basket	Ya	83,3 %	Baik

modifikasi lagi? 30. Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bola basket modifikasi lagi?	Ya	75 %	Baik
<b>Rata – rata</b>		<b>80,81 %</b>	



**PERTANYAAN*****PSIKOMOTORIK***

Apakah menurut kamu, model permainan bola basket modifikasi merupakan permainan yang sulit?

Ya B. Tidak

Apakah kamu bisa memainkan model permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah kamu merasa kesulitan melempar bola dalam bermain model permainan bola basket modifikasi ?

Ya B. Tidak

Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam mengoper bola?

Ya B. Tidak

Apakah selama bermain bola basket modifikasi kamu mudah mengoperkan kepada teman?

Ya B. Tidak

Apakah selama bermain bola basket modifikasi kamu mudah menerima operan bola dari teman?

Ya B. Tidak

Apakah kamu merasa kesulitan untuk mencetak angka dalam permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah kamu merasa sulit saat melakukan pertahanan dalam permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah cara bermain bola basket modifikasi ini lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal?

Ya B. Tidak

**B.KOGNITIF**

Apakah kamu tahu cara bermain model permainan bola basket modifikasi ini?

Ya B. Tidak

Apakah kamu tahu perbedaan permainan bola basket modifikasi dengan bola basket sesungguhnya?

Ya B. Tidak

Apakah kamu tahu tentang peraturan yang ada dalam permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah dalam permainan kamu bisa mematuhi peraturan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah setiap pemain wajib menaati peraturan dalam permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Menurut kamu, apakah memainkan permainan bola basket modifikasi perlu kerja sama dengan teman satu tim?

Ya B. Tidak

Apakah dalam permainan bola basket modifikasi setiap tim harus selalu kompak?

Ya B. Tidak

Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang tidak menaati peraturan?

Ya B. Tidak

Apakah bola basket modifikasi dapat dimainkan oleh semua orang?

Ya B. Tidak



**C.AFEKTIF**

Apakah selama ini kamu sering bermain bola basket?

Ya B. Tidak

Apakah kamu merasa gembira setelah mencetak angka dalam permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah kamu senang memainkan permainan bola basket modifikasi ini?

Ya B. Tidak

Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam bertanding?

Ya B. Tidak

Apakah kamu bisa menghormati lawan bertanding dalam permainan bola basket modifikasi?

Ya B. Tidak

Apabila dalam permainan kamu melakukan pelanggaran, apakah kamu akan segera minta maaf?

Ya B. Tidak

Apakah kamu bisa menerima hukuman dari wasit apabila melakukan pelanggaran dalam permainan

Ya B. Tidak

Apakah kamu ingin bermain bola basket modifikasi lagi?

Ya B. Tidak

Apakah kamu mau mengajak teman yang lain untuk memainkan bola basket modifikasi lagi?

Ya B. Tidak

**DAFTAR SISWA KELAS V SDN 4 BAKALAN**  
(Sebagai sample Uji Lapangan)

<b>NO</b>	<b>NIS</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>	<b>USIA (Tahun)</b>
1		Bagus tri utomo	P	11
2		Mina nur rohman	L	10
3		Ade setya	L	10
4		Rani setyaningrum	P	10
5		Dian wirabuana	L	10
6		Sofian efendi	L	11
7		Febri amalia	P	10
8		Sayyidah kardina	P	10
9		Syafira dinar	P	10
10		Fajar abdul hakim	L	10
11		Fajar aditiyawan	L	10
12		Alexandro redo	L	10
13		Arif widodo	L	10
14		M.bahrul ulum	L	10
15		Sulistiyoningsih	P	10
16		Arif teguh	L	10
17		Tomi kurniawan	L	11
18		Topik hidayat	L	10
19		Atika zulfi	P	10
20		M. alip prasetyo	L	10
21		Zaqiyah firani	P	10
22		Reza firmansyah	L	10
23		Riyan hidayatullah	L	10
24		Zilda aprilyani	P	10
25		Rifqi fairus	L	10

**JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA**

NO	Nama Siswa	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bagus tri utomo	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
2	Mina nur rohman	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
3	Ade setya	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
4	Rani setyaningrum	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
5	Dian wirabuana	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
6	Sofian efendi	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
7	Febri amalia	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
8	Sayyidah kardina	B	A	B	B	A	B	B	B	B	A
9	Syafira dinar	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
10	Fajar abdul hakim	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
11	Fajar adityawan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Alexandro redo	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
13	Arif widodo	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
14	M.bahrul ulum	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
15	Sulistiyoningsih	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A
16	Arif teguh	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
17	Tomi kurniawan	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
18	Topik hidayat	B	A	B	A	A	A	A	A	B	A
19	Atika zulfi	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
20	M. alip prasetyo	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
21	Zaqiyah firani	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
22	Reza firmansyah	B	A	B	A	A	A	A	A	B	A
23	Riyan hidayatullah	B	A	B	A	A	A	A	A	B	A
24	Zilda aprilyani	B	A	B	A	A	A	A	A	A	A
25	Rifqi fairus	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A





### HASIL REKAPITULASI KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK

NO	Nama Siswa	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bagus tri utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Mina nur rohman	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	5
3	Ade setya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Rani setyaningrum	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	5
5	Dian wirabuana	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	5
6	Sofian efendi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Febri amalia	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
8	Sayyidah kardina	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
9	Syafira dinar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Fajar abdul hakim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Fajar aditiyawan	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	5
12	Alexandro redo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Arif widodo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	M.bahrul ulum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Sulistiyoningsih	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	5
16	Arif teguh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Tomi kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Topik hidayat	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
19	Atika zulfi	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	5
20	M. alip prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Zaqiyah firani	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6
22	Reza firmansyah	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
23	Riyan hidayatullah	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
24	Zilda aprilyani	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
25	Rifqi fairus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>22</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	

Tabel 15

### HASIL REKAPITULASI KUESIONER ASPEK KOGNITIF

NO	Nama Siswa	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bagus tri utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Mina nur rohman	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
3	Ade setya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Rani setyaningrum	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	5
5	Dian wirabuana	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	5
6	Sofian efendi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Febri amalia	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
8	Sayyidah kardina	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6
9	Syafira dinar	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6
10	Fajar abdul hakim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Fajar adityawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Alexandro redo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Arif widodo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	M.bahrul ulum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Sulistiyoningsih	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
16	Arif teguh	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
17	Tomi kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Topik hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Atika zulfi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
20	M. alip prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Zaqiyah firani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	Reza firmansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Riyan hidayatullah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Zilda aprilyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	Rifqi fairus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>17</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	

### HASIL REKAPITULASI KUESIONER ASPEK AFEKTIF SISWA

NO	Nama Siswa	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bagus tri utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Mina nur rohman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
3	Ade setya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Rani setyaningrum	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6
5	Dian wirabuana	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7
6	Sofian efendi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Febri amalia	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	5
8	Sayyidah kardina	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
9	Syafira dinar	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	4
10	Fajar abdul hakim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
11	Fajar aditiyawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Alexandro redo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Arif widodo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	M.bahrul ulum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Sulistiyoningsih	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7
16	Arif teguh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Tomi kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Topik hidayat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Atika zulfi	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	6
20	M. alip prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Zaqiyah firani	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
22	Reza firmansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Riyan hidayatullah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Zilda aprilyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
25	Rifqi fairus	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>20</b>	



**DAFTAR SISWA KELAS V SD N 4 BAKALAN  
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR	DENYUT NADI AWAL	DENYUT NADI AKHIR
1	Bagus tri utomo	L	11	66	132
2	Ade setya	L	10	84	108
3	Rani setyaningrum	P	10	78	102
4	Febri amalia	P	10	60	102
5	Fajar abdul hakim	L	10	72	120
6	Fajar aditiyawan	L	10	78	120
7	Dian wirabuana	L	10	72	132
8	Sayyidah kardina	P	10	60	120
9	Reza firmansah	L	10	60	114
10	Syafira dinar	P	10	66	114
11	Riyan hidayatullah	L	10	60	112
12	Alexandro redo	L	10	66	134

**JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA**

NO	Nama Siswa	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bagus tri utomo	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A
2	Ade setya	B	B	B	A	B	B	A	B	A	B
3	Rani setyaningrum	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A
4	Febri amalia	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B
5	Fajar abdul hakim	B	A	B	B	B	A	B	B	B	A
6	Fajar aditiyawan	B	A	B	A	A	A	B	A	B	A
7	Dian wirabuana	A	A	B	A	A	B	B	A	B	A
8	Sayyidah kardina	B	A	A	B	A	B	A	A	B	A
9	Reza firmansah	B	A	B	A	A	A	B	B	A	A
10	Syafira dinar	B	A	B	A	A	A	A	B	A	A
11	Riyan hidayatullah	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
12	Alexandro redo	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A

**JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF SISWA**

NO	Nama Siswa	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bagus tri utomo	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Ade setya	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A
3	Rani setyaningrum	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Febri amalia	B	B	B	A	A	A	A	B	A	A
5	Fajar abdul hakim	A	B	B	A	A	A	A	B	A	A
6	Fajar aditiyawan	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Dian wirabuana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Sayyidah kardina	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
9	Reza firmansah	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
10	Syafira dinar	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Riyan hidayatullah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Alexandro redo	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

**JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF SISWA**

NO	Nama Siswa	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bagus tri utomo	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Ade setya	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
3	Rani setyaningrum	A	A	A	A	A	B	A	A	B	A
4	Febri amalia	B	A	A	B	B	A	B	A	A	A
5	Fajar abdul hakim	B	A	B	A	A	B	A	A	A	A
6	Fajar aditiyawan	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A
7	Dian wirabuana	B	A	B	B	B	A	B	A	A	A
8	Sayyidah kardina	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
9	Reza firmansah	B	A	B	A	A	B	A	A	A	B
10	Syafira dinar	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	Riyan hidayatullah	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
12	Alexandro redo	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

### HASIL REKAPITULASI KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK

NO	Nama Siswa	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bagus tri utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Ade setya	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0
3	Rani setyaningrum	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
4	Febri amalia	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0
5	Fajar abdul hakim	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
6	Fajar aditiyawan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
7	Dian wirabuana	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1
8	Sayyidah kardina	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1
9	Reza firmansah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
10	Syafira dinar	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
11	Riyan hidayatullah	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1
12	Alexandro redo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>

### HASIL REKAPITULASI KUESIONER ASPEK KOGNITIF

NO	Nama Siswa	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bagus tri utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Ade setya	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
3	Rani setyaningrum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Febri amalia	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1
5	Fajar abdul hakim	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1
6	Fajar aditiyawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Dian wirabuana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Sayyidah kardina	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
9	Reza firmansah	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
10	Syafira dinar	1	1	1	A	1	1	1	1	1	1
11	Riyan hidayatullah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Alexandro redo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>10</b>

### HASIL REKAPITULASI KUESIONER ASPEK AFEKTIF

NO	Nama Siswa	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bagus tri utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Ade setya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
3	Rani setyaningrum	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
4	Febri amalia	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1
5	Fajar abdul hakim	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
6	Fajar aditiyawan	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
7	Dian wirabuana	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1
8	Sayyidah kardina	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
9	Reza firmansah	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0
10	Syafira dinar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Riyan hidayatullah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
12	Alexandro redo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	<b>Jumlah</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>9</b>

DOKUMENTASI



Berdoa sebelum pembelajaran



Tes denyut nadi sebelum pembelajaran





Siswa melakukan pemanasan



Siswa melakukan pemanasan



Siswa melakukan pemanasan



Siswa melakukan pemanasan



Guru memberikan contoh latihan dribble pada pembelajaran inti



Siswa melakukan latihan dribble



Guru memberi contoh latihan passing setinggi dada



Siswa melakukan latihan passing setinggi dada



Guru memberikan latihan passing atas



Siswa melakukan latihan passing atas



Guru memberi contoh shooting



Siswa melakukan latihan shooting



Siswa melakukan permainan bola basket modifikasi



Foto sebagian pemain bola basket modifikasi dan dawan guru

Gambar cara memegang simpai



Cara memegang simpai yang kurang benar



Cara memegang simpai yang benar





Guru membagikan angket



Siswa mengerjakan angket yang telah di bagikan



Siswa mengerjakan angket yang telah di bagikan

