



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES
MELALUI PERMAINAN BOLA BASKET “RING GANTUNG”
TERHADAP HASIL BELAJAR BOLA BASKET
SISWA KELAS V SDN BAWANG 03
KECAMATAN BAWANG
KABUPATEN BATANG
TAHUN 2012**

SKRIPSI

Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Muhamad Ihsanul Haq
6101408060**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2012**

SARI

Muhamad Ihasanul Haq, 2012 *“Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan Bola Basket “Ring Gantung” Terhadap Hasil Belajar Bola Basket Siswa Kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang Tahun 2012”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (1) Drs. Tri Nurharsono, M.Pd. (2) Aris Mulyono, S.Pd M.Pd.

Para siswa di SD Negeri Bawang 03 dirasa memiliki hambatan dalam mengikuti pembelajaran penjas khususnya pada pokok bahasan pembelajaran bola basket. Siswa menjadi cenderung lebih pasif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini berakibat pada terbatasnya gerak anak. Berdasarkan hambatan tersebut, maka ditemui perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Model Permainan bola basket “ring gantung” Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang?.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu : (1) analisis kebutuhan, (2) mengembangkan produk awal, (3) evaluasi para ahli, (4) revisi produk pertama (10 siswa). (5) uji lapangan (19 siswa), (6) revisi produk akhir, (7) hasil akhir model permainan benteng untuk pembelajaran bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Bawang 03. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan dilapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli (ahli Penjas dan ahli pembelajaran), uji coba kelompok kecil (10 siswa kelas V SD N Bawang 03), dan uji lapangan (19 siswa kelas V SD Negeri Bawang 03).). Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjasorkes 80% (baik), ahli pembelajaran 90% (baik). Sedang data hasil uji coba skala kecil aspek psikomotorik sebesar 80% (baik), kognitif 79% (baik), afektif 86% (baik) dan uji coba skala besar aspek psikomotorik 75% (baik), kognitif 87,3% (baik), afektif 83,1% (baik).

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan model permainan bola basket “ring gantung” layak digunakan. Dengan hasil pengembangan efektif untuk pembelajaran penjasorkes kelas V SD Negeri Bawang 03. Dapat disarankan bagi guru Penjasorkes Sekolah Dasar dapat memanfaatkan model pengembangan pembelajaran ini dan dapat menambahkan variasi lain dalam pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhamad Ihsanul Haq

NIM : 6101408060

Judul skripsi : " Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan Bola Basket “Ring Gantung” Terhadap Hasil Belajar Bola Basket Siswa Kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang Tahun 2012”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sangsi akademik dari Unnes dan sangsi hukum sesuai yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang,2012
Peneliti

Muhamad Ihsanul Haq
NIM. 6101408060

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan Di Hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Senin

Tanggal : 11 Maret 2013

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Harry Pramono, M.Si

NIP. 191591019 198503 1 001

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd

NIP. 19610903 198803 1 002

Dewan Penguji

1. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd
NIP. 19530411 198303 1 001

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

3. Aris Mulyono, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19760905200812 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1.1 MOTTO

- 1) “Pendidikan mempunyai akar yang pahit tapi buahnya manis”
(Aristoteles).
- 2) “Manusia itu mempunyai dua jalan takdir, yaitu kanan dan kiri” (Haq)
- 3) “Seni menjadi bijaksana adalah tau apa yang harus diabaikan”

1.2 PERSEMBAHAN

- Ibuku Siti Maskanah yang telah memberikan banyak pengorbanan dan mengiri setiap lahkahku dengan doa.
- Bapakku Muhamad yang selalu mendoakan dan memberi kepercayaan padaku.
- Nenekku Siti Sundari yang slalu mendukung dan mendoakanku serta sering memberiku nasihat-nasihat bijak.
- Almamater PJKR 2008.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa dan atas RidhoNya sehingga skripsi yang berjudul "*Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan Bola Basket "Ring Gantung" Terhadap Hasil Belajar Bola Basket Siswa Kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang Tahun 2012*". Dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa tersusunnya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata, namun juga berkat bantuan berbagai pihak.

Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd. selaku Pembimbing Utama yang dengan keikhlasan memberikan bimbingan, dorongan, dan pengarahan dalam menyusun skripsi ini.
4. Aris Mulyono, S.Pd M.Pd selaku Pembimbing Pendamping yang dengan kesabaran memberikan bimbingan, dorongan, dan pengarahan dalam menyusun skripsi ini.
5. Gunawan Priyatna, S.Pd. MM selaku kepala SD Negeri Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang, yang telah memberikan ijin tempat penelitian.

6. Muhamad Yahya. selaku guru Penjas SD Negeri Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang, yang telah turut membantu kelancaran penelitian.
7. Siswa kelas V SD Negeri Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Penegasan Istilah	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Landasan Teori	17
2.2 Pengertian Belajar	18
2.3 Pengertian Gerak	19
2.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	19
2.5 Perkembangan Penguasaan Gerak Dasar Pada Fase Anak Besar.....	22
2.6 Klasifikasi Keterampilan Gerak.....	23
2.7 Tinjauan Kemampuan Gerak Dasar Usia 11-12 Tahun.....	24
2.8 Pendidikan Jasmani	25
2.9 Ciri Pendidikan Jasmani.....	27

2.10 Karakteristik Permainan Bola Basket.....	29
2.11 Karakteristik Permainan Bola Basket Mini.....	33
2.12 Karakteristik Permainan Bola Basket “Ring Gantung”.....	36
2.13 Kerangka Berfikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan	43
3.2 Prosedur Pengembangan	44
3.3 Uji Coba Produk	46
3.4 Jenis Data	48
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	48
3.6 Analisis Data Produk	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Penyajian Data Uji Coba I.....	51
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I	62
4.3 Revisi Produk	73
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II	82
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II	83
4.6 Prototipe Produk	92
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian	102
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Fase Perkembangan Anak Usia Dasar.....	22
2	Perbedaan Permainan Bola Basket, Bola Basket Mini dan Bola Basket “Ring Gantung”.....	41
3	Klasifikasi Persentase.....	50
4	Jenis Pelanggaran Bola Basket “Ring Gantung”.....	57
5	Pengukuran Denyut Nadi Skala Kecil	63
6	Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Skala Kecil.....	64
7	Perbaikan Produk Awal.....	81
8	Pengukuran Denyut Nadi Uji Lapangan	82
9	Hasil Jawaban Kuesioner Siswa Skala Besar.....	83
10	Perbaikan keseluruhan.....	91
11	Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Skala Kecil dan Uji Coba Lapangan.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Ukuran Lapangan Bola Basket.....	33
2	Ukuran Lapangan Bola Basket Mini.....	35
3	Konsep Lapangan Bola Basket “Ring Gantung”	37
4	Konsep “Ring Gantung”	38
5	Ukuran Lapangan Bola Basket “Ring Gantung”	55
6	Bola Basket	55
7	Gambar “Ring Gantung”	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Surat Penetapan Dosen Pembimbing	108
2	Surat Observasi	109
3	Surat Ijin Penelitian	110
4	Surat Keterangan Melakukan Penelitian	111
5	Lembar Evaluasi untuk Ahli	112
6	Kisi-Kisi Instrumen Variabel Ranah-Ranah Penjas.....	115
7	Kuesioner Penelitian untuk Siswa	117
8	Score Sheet Permainan Bola Basket “Ring Gantung” Putra.....	122
9	Score Sheet Permainan Bola Basket “Ring Gantung” Putri.,....	123
10	Hasil Pengisian Kuisener Ahli Dan Guru Penjas	124
11	Daftar Siswa Uji Coba Skala Kecil	126
12	Pengukuran denyut nadi uji coba skala kecil.....	127
13	Lembar Pengamatan Permainan Bola Basket “Ring Gantung”.....	128
14	Data Hasil Uji Skala Kecil	131
15	Rekapitulasi Angket Aspek Kognitif Siswa Uji Skala Kecil.....	134
16	Rekapitulasi Angket Aspek Psikomotor Siswa Uji Skala Kecil.....	135
17	Rekapitulasi Angket Aspek Afektif Siswa Uji Skala Kecil.....	136
18	Daftar Siswa Uji Lapangan	137
19	Data Pengukuran Denyut Nadi Skala Besar	138
20	Data Hasil Uji Skala Besar	139
21	Rekapitulasi Angket Aspek Kognitif Siswa Uji Skala Besar.....	142
22	Rekapitulasi Angket Aspek Psikomotor Siswa Uji Skala Besar...	143
23	Rekapitulasi Angket Aspek Afektif Siswa Uji Skala Besar.....	144
24	Dokumentasi	145

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran pembangunan dibidang pendidikan Nasional dan merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kebutuhan mendesak yang perlu diprioritaskan oleh pemerintah dalam menghadapi era globalisasi dimana teknologi dan informasi berkembang begitu cepat.

Upaya meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia dapat dilaksanakan melalui pelaksanaan pendidikan yang berkualitas. Hal ini dapat ditengarai oleh beberapa hal, salah satunya adalah penyelenggaraan pendidikan yang memadai, dengan terpenuhinya kriteria tertentu antara lain: kelengkapan tenaga pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan dan proses pembelajaran.

Pendidikan yang berkualitas tidak hanya dipengaruhi oleh faktor sarana-prasarana yang mendukung saja, melainkan juga harus didukung dengan tenaga pendidik yang berkualitas dan berdedikasi tinggi terhadap profesinya. Sarana-prasarana yang lengkap dan standar bukan jaminan pembelajaran yang berkualitas, hal itu hanya mempunyai andil yang tidak terlalu signifikan terhadap pembelajaran, jika tenaga pendidiknya kurang memiliki kompetensi yang diharapkan.

Pada masa sekarang ini kemajuan zaman yang diiringi dengan kemajuan teknologi dan perubahan kehidupan sosial-budaya yang cenderung berkiblat pada dunia barat yang mana mempengaruhi pola pikir dan gaya hidup manusia, merupakan tantangan bagi dunia pendidikan untuk dapat mengarahkan manusia agar tidak kehilangan nilai-nilai hidup sebagai warga Indonesia. Maka dari itu pendidik harus menerapkan pendidikan karakter bangsa (*character building*) pada anak didiknya agar mereka dapat menjadi manusia Indonesia seutuhnya yang mengamalkan Pancasila sebagai pedoman dan merupakan landasan idiil bangsa Indonesia.

Pendidikan karakter untuk sekolah formal (SD, SMP, SMA) sering kali belum mengena pada peserta didik, sehingga banyak anak didik terutama usia puber mengalami penyimpangan perilaku seperti kenakalan remaja yang bila tidak ditangani dengan segera dikhawatirkan akan menjadi semakin anarkis. Maka dari itu untuk menghindari hal-hal tersebut diperlukan tenaga pendidik yang berkualitas yang mempunyai wibawa dan menjadi tauladan anak didiknya. Berikut adalah syarat-syarat menjadi tenaga pendidik (Guru):

- 1) Harus memiliki bakat sebagai guru
- 2) Harus memiliki keahlian sebagai guru
- 3) Memiliki kepribadian yang baik dan terintegrasi
- 4) Memiliki mental sehat
- 5) Berbadan sehat
- 6) Memiliki pengalaman dan pengetahuan yang luas
- 7) Guru adalah manusia berjiwa Pancasila, dan
- 8) Guru adalah seorang warga Negara yang baik

(Hamalik, 2008:118)

Pendidikan jasmani merupakan wadah menurut saya paling baik dan sempurna untuk pendidikan karakter, mengapa? Karena didalamnya terdapat konsep nilai sikap (afektif) yang tidak dimiliki pelajaran lain. Dalam pendidikan jasmani aspek-aspek afektif tersebut dapat langsung dimunculkan dalam pembelajaran dan dapat dipantau langsung bagaimana perkembangannya. Dalam penjas konsep-konsep afektif tersebut lebih kompleks, selain itu banyak sub konsep yang dijabarkan tidak dimiliki pelajaran lain, misalkan saja sikap sportifitas yang didalamnya terdapat nilai kejujuran, sikap ksatria, tanggung jawab dan lain sebagainya.

Olahraga adalah salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia secara menyeluruh. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perceptual, kognitif, sosial dan emosional (Depdiknas: 2003).

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. (Adang Suherman, 2000: 1).

Jadi pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, dan penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Yang membedakan antara pendidikan jasmani dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani atau manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang oleh guru dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa secara optimal. Agar program pendidikan jasmani dapat dilaksanakan dengan baik, maka perlu dipersiapkan guru yang berwenang dan memiliki kompetensi sebagai guru pendidikan jasmani.

Keberadaan pendidikan jasmani sebagai rangkaian isi kurikulum sekolah bukanlah tanpa alasan. Kurikulum yang merupakan seperangkat pengetahuan dan keterampilan merupakan upaya sistematis untuk membekali siswa menjadi manusia yang lengkap dan utuh. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani seperti yang tertuang dalam kurikulum dapat dilakukan melalui aktivitas atau pembelajaran berbagai macam permainan dan olahraga, aktivitas ritmik, aktivitas uji diri atau senam, aktivitas perkembangan dan aktivitas air (akuatik).

Pendidikan jasmani di sekolah memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan aktivitas olahraga secara sistematis, dan terarah sebagai media untuk meningkatkan kemampuan. Gerak sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar dalam upaya mengenal dunia dan dirinya sendiri. Struktur belajar dalam pendidikan jasmani berkaitan dengan bagaimana siswa belajar mencapai tujuan pendidikan melalui medium aktivitas fisik.

Pendidikan anak usia dasar (6-12 tahun) mendapatkan perlakuan yang berbeda dengan pendidikan anak usia besar (puber), pada masa anak usia dasar adalah waktu yang tepat untuk memberikan pendidikan karakter, dibandingkan anak usia besar. Akan lebih mudah mereka menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Pada usia puber jika anak sudah salah persepsi maka tenaga pendidik harus merubah persepsinya dan mengarahkan mereka sebagaimana mestinya. Lebih baik membentuknya daripada merubahnya, jadi pendidikan usia dasar adalah dasar untuk jenjang selanjutnya, jika sudah lurus tinggal diteruskan dan ditingkatkan.

Maka dari itu menjadi tenaga pengajar pendidikan usia dasar harus telaten, kreatif dan bermoral agar dasar yang dibentuk menjadi kokoh.

Pembelajaran untuk anak usia 6-12 tahun lebih diprioritaskan pada aktivitas yang mendorong anak untuk bergerak dan mengandung unsure kesenangan. Jadi anak dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan mendapatkan rasa gembira dihatinya sekaligus. Maka dari itu utamanya pembelajaran penjas untuk anak-anak adalah aktivitas fisik yang berupa permainan, apalagi yang mengandung unsure kompetisi.

Pada dasarnya anak-anak jarang sekali merasa jenuh dengan pembelajaran permainan, namun harus diingat aktivitas fisik tersebut juga harus sesuai dengan tingkatan perkembangan dan pertumbuhan fisik anak, selain itu aktivitas tersebut harus dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini belum sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, motorik, maupun fisik. Anak-anak usia dasar harusnya mendapat pembelajaran yang sifatnya bermain yang hasil akhirnya adalah anak berkeringat dan bergembira, dengan kata lain guru harus mampu mendorong anak untuk bergerak dengan sukarela dan anak dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Tidak ada salahnya juga jika dalam pembelajaran diselingi dengan nyanyian-nyanyian pada saat pemanasan agar anak merasa nyaman dan senang.

Kebanyakan pengajaran pendidikan jasmani bagi anak masih seperti melatih anak untuk menguasai materi bukan mendorong anak untuk bergerak

dengan rasa senang hati tanpa mengabaikan materi yang di ajarkan. Selain itu ranah afektif dari pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar adalah dengan memasukkan peraturan baris-berbaris, sehingga anak bisa mengambil nilai-nilai ketertiban dan kedisiplinan.

Program pengajaran pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah hendaknya dapat menciptakan berbagai bentuk keterampilan gerak dasar bagi gerak anak-anak di kelas-kelas permulaan sekolah dasar, melalui berbagai bentuk keterampilan gerak dasar, maka akan dapat meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan jasmani anak. (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992: 20).

Untuk dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa dengan baik seorang guru harus memiliki kemampuan merancang dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa serta kemampuan memodifikasi dan melakukan pendekatan dalam proses pembelajaran. Kemampuan memodifikasi dan menentukan model-model pembelajaran serta pendekatan yang paling tepat merupakan sarana yang efektif untuk mencapai tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah dan sekaligus sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih bervariasi dan tidak menjenuhkan.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru penjas untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Tidak sedikit siswa yang merasa gagal atau kurang

menyukai materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya karena kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang diberikan, baik dalam penggunaan sarana dan prasarana yang digunakan, dalam penyajian materi, dalam mengoptimalkan lingkungan pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran.

Guru mata pelajaran apapun tak terutama pelajaran penjas harus mampu menggugah peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dengan tidak merasa dipaksa serta beraktivitas dalam suasana yang riang gembira. Upaya tersebut tidak lepas dari kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi siswa baik dalam hal alat bantu dan perlengkapan, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan siswa, lingkungan pembelajaran serta cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Dengan memodifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melakukan pendidikan jasmani. Namun justru sebaliknya dengan memodifikasi pembelajaran dan pendekatan dalam bentuk permainan sebagai contohnya, proses pembelajaran pendidikan jasmani akan lebih menyenangkan. Rusli Lutan (1988) menyatakan bahwa “Modifikasi dalam mata

pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan dapat melakukan pola gerak secara benar”. Pendekatan ini dimaksudkan agar materi dapat disajikan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu, “ *Developmentally Appropriate Practice*” (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Kemudian penelitian ini pada dasarnya adalah sebagai perbandingan dengan model yang sudah lebih dulu ada, semisal basket mini dan bola basket ring tunggal. Dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efisiensi dan efektifitas terhadap hasil belajar bola basket siswa.

1.2 Permasalahan

Dalam pelaksanaan sebuah pembelajaran pendidikan jasmani bagi sekolah dasar kebanyakan belum dapat berjalan dengan baik, sesuai dengan tingkat

pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, motorik maupun afektif. Dalam pembelajaran bola basket terutama guru masih mengutamakan teknik dasar siswa, sehingga pembelajaran diarahkan pada pertandingan yang sebenarnya yang dimaksudkan untuk memperoleh bibit-bibit atlet basket yang berbakat untuk di kirim ke perlombaan.

Selain hal tersebut diatas permasalahan yang lain adalah tentang efisiensi dan efektivitas terhadap hasil belajar bola basket siswa.

Di sisi lain siswa-siswa yang kurang dalam motoriknya seperti terabaikan sehingga siswa jadi cepat jenuh sehingga hasil belajar bola basket siswa tidak maksimal. Dari latar belakang tersebut maka permasalahan yang akan di kaji adalah : ” Bagaimana bentuk pengembangan permainan bola basket agar dapat meningkatkan hasil belajar bola basket siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang tahun 2012 ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran pendidikan jasmani melalui modifikasi permainan bola basket “*Ring Gantung*” terhadap peningkatan hasil belajar bola basket siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang tahun 2012.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, para pendidik, dan pembaca pada umumnya. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan model pembelajaran bola basket “Ring Gantung” dapat dijadikan suatu referensi bagi guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat memberikan informasi secara ilmiah dan dapat memberikan masukan kepada semua pihak pengajar khususnya bagi pengajar pendidikan jasmani dalam usaha menanamkan arti pentingnya sebuah modifikasi atau dengan kata lain pengembangan model pembelajaran.

2) Secara Praktis

Dari penelitian ini diharapkan bola basket “*Ring Gantung*” dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan mengenai pembelajaran pendidikan jasmani antara menggunakan modifikasi alat dan peraturan permainan dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan modifikasi. Hal ini dapat diharapkan bisa membantu guru pendidikan jasmani dalam mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran terutama bagi sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana.

1.5 Penegasan Istilah

1.5.1 Penelitian 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 Prof. Dr. Sugiyono (2008 : 297) metode penelitian kual dan kuan R dan D metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *reseach and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

1.5.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran didefinisikan proses pembelajaran sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat menggiring siswa berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar.

1.5.3 Bola Basket “*Ring Gantung*”

Permainan bola basket “*Ring Gantung*” adalah salah satu bentuk modifikasi dari permainan bola basket, dimana ukuran lapangannya diperkecil atau disesuaikan dengan kebutuhan pemain. Selain itu alat-alat atau fasilitasnya juga ikut dimodifikasi, yaitu bila pada permainan sesungguhnya menggunakan dua *ring* yang mempunyai papan pantul dan berada pada belakang daerah permainan masing-masing tim. Sedangkan pada permainan bola basket “*Ring Gantung*” hanya menggunakan satu *ring* tanpa papan pantul yang digantung ditengah-tengah lapangan diatas lingkaran garis tengah lapangan. Secara keseluruhan aturan permainan hampir sama dengan bola basket, teknik dasar dan jumlah pemain sama hanya terdapat sedikit perbedaan pada saat memulai permainan jika pada

bola basket permainan dimulai dengan *jump ball*, maka pada bola basket “**Ring Gantung**” permainan dimulai dengan operan dari belakang daerah permainan salah satu tim yang sebelumnya diundi tim mana yang memegang bola terlebih dulu. Kemudian untuk memasukkan bola menggunakan *shooting*. Sedang untuk melakukan *shooting* siswa dibebaskan dalam pelaksanaannya tidak ada teknik tertentu.

Pada umumnya peraturan dan cara bermain permainan bola basket “**Ring Gantung**” hampir sama dengan permainan bola basket yang sesungguhnya. Permainan bola basket “**Ring Gantung**” ini dirancang untuk dapat mengefektifkan gerak dan akurasi pemain, selain itu juga untuk melatih anak agar terbiasa dan menguasai teknik-teknik dasar bermain bola basket yang sesuai dengan prinsip biomekanika gerak.

1.5.4 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan faktor yang sangat penting, karena hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Bentuk dari hasil belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan guru.

Menurut Hamalik (2008: 30), bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Seperti yang diungkapkan oleh Rifa'i (2009: 85), bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek

perubahan perilaku tersebut bergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari tentang penguasaan keterampilan sepakbola, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan keterampilan sepakbola.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti yang diukur menggunakan teknik penilaian tertentu setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan patokan, ukuran, atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan.

Bloom dalam Rifa'i (2009: 86), menyatakan bahwa hasil belajar meliputi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar. Diantaranya yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah sikap (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Rinciannya yaitu sebagai berikut:

1.5.4.1 Ranah kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

1.5.4.2 Ranah afektif

Berkaitan dengan hasil belajar berupa perasaan, sikap, minat, dan nilai. Mencakup kategori penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

1.5.4.3 Ranah psikomotor

Berkaitan dengan hasil belajar berupa kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah, ranah kognitiflah yang banyak dinilai karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pembelajaran. Hasil belajar afektif dan psikomotorik juga harus menjadi bagian dari penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran penjas ada satu lagi aspek yang jadi penilaian seorang guru yaitu aspek fisik. Aspek fisik dilihat dari kemampuan siswa dari segi kesehatan fisik dan kondisi fisik.

Hasil belajar mata pelajaran penjas materi sepakbola yaitu berupa kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik yang dimiliki siswa. Namun peneliti akan cenderung mengambil hasil dari aspek psikomotor dan fisik.

1.5.5 Bola Basket

Permainan bola basket pada dasarnya merupakan permainan beregu. Prinsip yang mendasar dalam permainan bola basket ini ialah permainan ini merupakan suatu permainan yang dilakukan tanpa unsur kekerasan atau tidak begitu kasar, dengan tidak ada unsur menendang, menjegal dan menarik, serta tidak begitu susah dipelajari. Aturan main dalam permainan ini ialah bola tidak boleh dibawa lari atau berjalan, dioperkan teman seregunya dengan sasaran akhir yaitu

memasukkan bola ke keranjang (*basket*) lawan. Disamping itu harus berusaha dan menjaga agar keranjang (*basket*)nya tidak kemasukan bola. Machfud Irsyada (2000: 7).

1.5.6 Siswa SDN Bawang 03

Adalah sekumpulan siswa-siswi yang bersekolah di SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang tahun 2012.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan teori

Bola basket merupakan salah cabang olahraga yang sangat menarik. Upaya memasukkan bola ke dalam keranjang dengan memilih teknik tertentu merupakan ciri mendasar dari permainan bola basket.

Dalam kegiatannya, bola basket dilakukan dengan menggabungkan keterampilan dasar kemudian mengkolaborasikan dengan kajian biomekanika, sehingga menghasilkan teknik yang tinggi. Dengan itu pulalah akan ditemukan nilai gerakan yang efisien dan efektif.

Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana model pembelajaran permainan bola basket yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran Pendidikan jasmani. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran permainan bola basket yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Dalam bola basket akan kita jumpai beberapa keterampilan dasar. Sebagai acuan berpikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan, pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan di uraikan tentang : pengertian belajar, pengertian gerak, karakteristik perkembangan anak sekolah dasar, pendidikan jasmani, karakteristik permainan bola basket, karakteristik permainan bola basket *“ring gantung”*.

2.2 Pengertian Belajar

Slameto dalam Kurnia (2007: 1-3), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Hamalik (2008: 27), belajar adalah proses modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Menurut Gagne dan Berliner dalam Anni, dkk (2007: 2), belajar merupakan proses di mana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Lebih lanjut Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi kecakapan manusia yang berlangsung dalam periode waktu tertentu dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Slavin dalam Rifa'i (2009: 82) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Dari pengertian-pengertian belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya, dimana perubahan perilaku tersebut dapat terjadi baik secara sadar maupun tidak disadari oleh anak. Dengan belajar anak yang tadinya tidak tahu apa-apa menjadi paham dengan apa yang dipelajarinya

meskipun itu tanpa disadarinya secara naluriah anak telah mengalami perubahan perilaku.

2.3 Pengertian Gerak

Gerak adalah rangsangan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Semakin banyak bergerak maka semakin baik juga kualitas pertumbuhannya.

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi 3, yaitu: 1) Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat, 2) kemampuan non lokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dll, 3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000: 20).

2.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

2.4.1 Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik atau pertumbuhan biologi merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi perkembangan individu terutama bagi anak usia sekolah dasar. Pada usia anak sekolah dasar, pertumbuhan dan perkembangan fisik berlangsung secara optimal. Pertumbuhan fisik anak usia sekolah dasar akan menimbulkan karakteristik juga pola penyesuaian diri mereka terhadap lingkungan. Selanjutnya perkembangan fisik mencakup aspek tinggi dan berat badan, proporsi dan bentuk tubuh, otak dan perkembangan motorik.

a. Tinggi dan Berat Badan

Pada usia anak sekolah dasar perubahan berat badan lebih banyak dari pada tinggi badan. Karena ada penambahan ukuran dalam kerangka tulang belulang, sistem otot, dan organ lainnya. Berat dan kekuatan otot anak semakin meningkat dan semakin menurunnya kadar lemak bayi. Pertumbuhan fisik anak akan memberikan kemampuan anak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktifitas baru.

b. Proporsi dan Bentuk Tubuh

Pada anak usia sekolah dasar masih mengalami belum seimbangya bentuk proporsi dan bentuk tubuh. Seringkali kepala mereka lebih besar dibandingkan kaki. Namun perkembangan akan mulai nampak pada kelas 5 atau 6. Mereka akan mengalami perubahan dari keseluruhan badan untuk menuju keseimbangan.

c. Otak

Perkembangan otak yang dialami oleh anak akan mengalami proses perkembangan lebih cepat. Pada usia 5 tahun otak sudah mencapai 90% otak orang dewasa. Perkembangan ini disebabkan oleh penambahan jumlah dan ukuran ujung-ujung syaraf yang ada didalam dan sekitar otak, dan adanya proses melinasi (terdesaknya sel-sel syaraf oleh lemak sehingga meningkatkan kecepatan informasi).

d. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik lebih halus, sempurna, dan terkoordinasi dari masa sebelumnya seiring bertambahnya berat dan tinggi badan. Mereka sudah

mampu mengontrol dan mengkoordinasi setiap gerakan badan. Seperti kemampuan mengkoordinasi kakinya untuk menendang bola ke gawang secara akurat. Untuk mengembangkan motorik anak, anak harus diberi kesempatan untuk melakukan aktifitas permainan dan olahraga. Hal ini dapat memberikan latihan dan kesempatan belajar bersaing, berteman, bersahabat, dan memperluas pergaulan.

<http://edukasi.kompasiana.com/2010/10/24/perkembangan-fisik-dan-persepektual-anak-sekolah-dasar/> (diakses 12/06/2012).

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 101), perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kecepatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

2.4.2 Perkembangan Perseptual

Perkembangan ini merupakan proses pengenalan individu dengan lingkungan. Aktifitas perseptual ini dibagi menjadi tiga. *Sensasi* yaitu penerimaan informasi oleh alat penerima, *persepsi* yaitu interpretasi dari informasi yang didapat oleh alat penerima sebagai penerus dari aktifitas sensasi, *Atensi* yaitu selektifitas persepsi.

Menurut Dikdik Zafar Sidik, pada fase perkembangan anak usia sekolah dasar akan melewati dua tahap, yaitu tahap prapuber dan tahap puber. Pada tahap prapuber perkembangan lambat dan seimbang ketika fungsi beberapa organ

menjadilebih efisien. Pada tahap puber, perkembangan cepat dalam tinggi, berat, dan efesiensi beberapa organ, kematangan sek dengan perubahan perilaku.

Tabel 2.1 : Fase Perkembangan anak usia dasar

FASE PERKEMBA- NGAN	USIA KRONOLO- GIS	TAHAP	USIA	CIRI PERKEMBA- NGAN
Usia Sekolah Dasar	6 - 14	Prapuber	6 - 11(Pi)	Perkembangan lambat dan seimbang ketika fungsi beberapa organ menjadi lebih efisien.
			7 - 13(Pa)	
		Puber	11 - 13(Pi)	Perkembangan cepat dalam tinggi, berat, dan efesiensi beberapa organ; kematangan sek dengan perubahan prilaku.
			12- 14(Pa)	

<http://www.koni.or.id/files/documents/journal/1.%20Panduan%20Pelatihan%20Olahraga%20Untuk%20Usia%20Sekolah%20%286-18%20Tahun%29.pdf>
(diakses 12/06/2012).

2.5 Perkembangan Penguasaan gerak Dasar Pada Fase anak Besar (6-12 Tahun)

Seiring dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan perkembangan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Pada fase anak sudah mulai bisa melakukan gerakan dengan mekanika tubuh yang makin efisien, mereka sudah mampu mengontrol dan mengkoordinasikan setiap gerakan badan secara lancar dan terkontrol dengan bentuk gerakan yang bervariasi dan makin bertenaga.

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah

psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

2.6 Klasifikasi Keterampilan Gerak

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993: 248), Keterampilan gerak dapat di klasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang yaitu sebagai berikut:

2.6.1 Klasifikasi berdasarkan kecermatan gerak

Keterampilan gerak dapat dilihat berdasarkan kecermatan pelaksanaannya. Berdasarkan kecermatan gerak atau jenis otot-otot yang terlibat, ketrampilan gerak bisa dikategorikan menjadi 2 yaitu:

- a. Ketrampilan gerak kasar (*gross motor skills*) adalah gerakan yang di dalam pelaksanaannya melibatkan otot-otot besar sebagai basis utama gerakan. Misalnya keterampilan gerak lompat tinggi.
- b. Ketrampilan gerak halus (*fine motor skills*) adalah keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot halus. Misalnya menulis dan bermain piano.

2.6.2 Klasifikasi Berdasarkan Perbedaan Titik Awal Dan Akhir Gerakan

Berdasarkan perbedaan titik awal dan akhir gerakan, keterampilan gerak bisa dibagi menjadi menjadi 3 kategori, yaitu:

- a. Keterampilan gerak diskrit (*discrete motor skill*) yaitu keterampilan gerak yang dapat ditentukan dengan mudah awal dan akhir gerakannya, dalam peleksanaanya dapat dibedakan dengan jelas titik awal dan akhir gerakannya.

- b. Keterampilan gerak serial (*serial motor skill*) yaitu keterampilan gerak diskrit yang dilakukan beberapa kali secara berlanjutan.
- c. Keterampilan gerak kontinyu (*continue motor skill*) yaitu keterampilan gerak yang tidak dapat dengan mudah diketahui titik awal dan titik akhir dari gerakannya (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993: 250).

2.6.3 Klasifikasi Berdasarkan Stabilitas Lingkungan

Berdasarkan stabilitas lingkungan suatu keterampilan yang berkelanjutan dapat merubah tinggi dan rendahnya suatu perkiraan, diantaranya:

- a. Keterampilan Tertutup, keterampilan untuk memilih objek untuk melakukan suatu tindakan di dalamnya.
- b. Keterampilan Terbuka, Keterampilan gerak di mana penampilan tidak dapat di prediksi selama masih ada perubahan lingkungan.

<http://onopirododo.wordpress.com/2010/12/09/klasifikasi-dan-karakteristik-keterampilan-gerak/> (diakses 14/06/2012)

2.7 Tinjauan Kemampuan Gerak Dasar Usia 11-12 tahun

Kemampuan dalam melakukan ketrampilan gerak antara anak laki-laki dengan anak perempuan secara umum sampai umur kurang lebih 11 tahun, masih berimbang. Dengan kata lain perbandingan kemampuan anak laki-laki dengan anak perempuan belum jauh berbeda. Namun setelah diatas usia 11 tahun mulai ada perbedaan, itu dikarenakan anak laki-laki mengalami peningkatan lebih pesat dibandingkan dengan anak perempuan.

2.8 Pendidikan Jasmani

2.8.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2000: 17-19), berdasarkan sudut pandangnya pendidikan jasmani dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

a. Pandangan Tradisional

Menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen utama yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia.

b. Pandangan Modern

Sering juga disebut pandangan holistik, pandangan ini menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian yang terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja.

Pendidikan jasmani memiliki kedua elemen olahraga dan bermain, meskipun dalam pelaksanaannya tidak harus selalu ada keduanya. Dimana semuanya mengandung bentuk gerak fisik yang cocok dalam konteks pendidikan jika dipakai untuk tujuan pendidikan tertentu (Abdulkadir Ateng, 1992: 2).

2.8.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman,(2000: 22-23).tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang.
- b. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- c. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas kedalam lingkungan sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- d. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat

2.8.3 Fungsi Pendidikan Jasmani

Menurut Reuben B. Frost dalam Sugiyanto dan Sudjarwo (1993: 235), mengemukakan mengenai fungsi pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan gerak, dan pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa seseorang bergerak, serta pengetahuan tentang cara-cara gerakan dapat diorganisasi.
- b. Untuk belajar menguasai pola-pola gerak keterampilan secara efektif melalui latihan pertandingan, tari, dan renang.
- c. Memperkaya pengertian tentang konsep ruang, waktu, dan gaya dalam hubungannya dengan gerakan tubuh.
- d. Mengekspresikan pola-pola perilaku personal dan hubungan interpersonal yang baik didalam pertandingan dan tari.

- e. Meningkatkan kondisi jantung, paru-paru, otot, dan sistem organ tubuh lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan dalam keadaan darurat.
- f. Memperoleh manfaat serta bisa menghargai kondisi fisik dan bentuk tubuh yang baik, serta kondisi perasaan yang selaras.
- g. Mengembangkan minat atau keinginan berpartisipasi dalam olahraga sepanjang hidup.

2.9 Ciri Pendidikan Jasmani

Menurut Sri Haryono (2007: 13), dalam asas dan falsafah penjas dijelaskan bahwa cirri penjas yang berkualitas adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan sikap positif terhadap gerak/aktivitas jasmani, dansa, permainan dan olahraga (affective learning),
- b. Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan sedemikian banyak problema technomotor (technomotor learning),
- c. Mengembangkan kompetensi untuk memecahkan persoalan pribadi dan antar pribadi yang terkait dengan situasi gerak/olahraga (sociomotor learning),
- d. Menumbuhkan pengetahuan dan wawasan yang diperlukan untuk memahami peraturan dan ketentuan dalam budaya gerak serta mampu mengubahnya secara bermakna (cognitif, reflective, learning),
- e. Meningkatkan kualitas hidup sekolah.

2.9.1 Komponen Kondisi Fisik

Menurut Mochamad Sajoto (1988: 57), Kondisi fisik adalah satu kesatuan utuh dari kompoonen-komponen yang tidak dapat dipisahkan, baik peningkatannya, maupun pemeliharaannya. Artinya bahwa setiap usaha

peningkatan kondisi fisik maka harus mengembangkan semua komponen tersebut. Walaupun perlu dilakukan dengan sistem prioritas sesuai keadaan atau status setiap komponen itu dan untuk keperluan apa keadaan atau status yang dibutuhkan tersebut. Ada sepuluh macam komponen kondisi fisik, yaitu:

1. Kekuatan (*strength*), adalah komponen kondisi fisik seseorang tentang kemampuannya dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja.
2. Daya tahan (*endurance*), ada dua macam daya tahan, yaitu :
 - a. Daya tahan umum (*general endurance*), kemampuan seseorang dalam mempergunakan sistem jantung, paru-paru, dan peredaran darahnya secara efektif dan efisien untuk menjalankan kerja secara terus-menerus yang melibatkan kontraksi sejumlah otot-otot dengan intensitas tinggi dalam waktu yang cukup lama.
 - b. Daya tahan otot (*local endurance*), adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan ototnya untuk berkontraksi secara terus-menerus dalam waktu yang relative lama dengan beban tertentu.
3. Daya otot (*muscular power*), kemampuan seseorang untuk mempergunakan kekuatan maksimum yang dikerahkan dalam waktu yang sependek-pendeknya.
4. Kecepatan (*speed*), kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang sama dalam waktu sesingkat-singkatnya.

5. Daya lentur (*flexibility*), efektifitas seseorang dalam menyesuaikan diri untuk segala aktifitas dengan penguluran tubuh yang luas.
6. Kelincahan (*agility*), adalah kemampuan mengubah posisi di area tertentu.
7. Koordinasi (*coordination*), adalah kemampuan seseorang mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda kedalam pola gerakan tunggal secara efektif.
8. Keseimbangan (*balance*), kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ syaraf otot.
9. Ketepatan (*accuracy*), adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran.
10. Reaksi (*reaction*), adalah kemampuan seseorang untuk segera bertindak secepatnya dalam menanggapi rangsangan yang ditimbulkan oleh indra, syarat atau feeling lainnya.

2.10 Karakteristik Permainan Bola Basket

Permainan bola basket pada dasarnya merupakan permainan beregu. Prinsip yang mendasar dalam permainan bola basket ini ialah permainan ini merupakan suatu permainan yang dilakukan tanpa unsur kekerasan atau tidak begitu kasar, dengan tidak ada unsur menendang, menjegal dan menarik, serta tidak begitu susah dipelajari. Aturan main dalam permainan ini ialah bola tidak boleh dibawa lari atau berjalan, dioperkan teman seregunya dengan sasaran akhir yaitu memasukkan bola ke keranjang (*basket*) lawan. Disamping itu harus berusaha dan menjaga agar keranjang (*basket*)nya tidak kemasukan bola. Machfud Irsyada (2000: 7).

2.10.1 Fasilitas bola basket

a) Bola

Bola standar yang dapat dipakai dalam permainan harus memiliki syarat sebagai berikut:

- 1) Bola terbuat dari kulit, karet, atau bahan sintesis lainnya
- 2) Bola ukuran 7 (keliling lingkaran 749-780mm dan berat 567-650 gram) untuk putra dan bola ukuran 6 (keliling lingkaran 724-737 mm dan berat 510-567 gram) untuk putri.

b) Perangkat papan pantul, terdiri dari:

- Papan pantul
- Keranjang yang terdiri dari ring (tahan tekanan) dan jarring
- Struktur penyangga papan pantul termasuk lapisan pengamannya.

c) Jam pertandingan

d) Papan pencatat angka

e) Jam *twenty four (24) seconds*

f) *Stopwatch* atau peralatan yang sesuai (dapat terlihat), untuk mengukur waktu *time-out* (bukan jam pertandingan)

g) Dua sinyal suara secara terpisah yang berbeda dengan jelas dan keras

h) *Scoresheet*

i) Penunjuk *foul* pemain

j) Penunjuk *team foul*

k) Tanda panah *alternating possession*

l) Lantai permainan

- m) Lapangan permainan
- n) Pencahayaan yang memadai

2.10.2 Lapangan

2.4.3 Lapangan permainan

Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi (Gambar 1) dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas.

2.4.4 *Backcourt*

Backcourt suatu tim terdiri dari keranjang milik sendiri, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* dibelakang keranjang milik sendiri, *side line* dan garis tengah.

3 *Frontcourt*

Frontcourt suatu tim terdiri dari keranjang lawan, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* dibelakang keranjang lawan, *side line* dan sisi dalam dari garis tengah terdekat dengan keranjang lawan.

4 **Garis-garis**

Semua garis akan dibuat dengan warna putih, dengan lebar lima (5) cm dan dapat terlihat dengan jelas.

a) **Garis batas**

Lapangan permainan akan dibatasi dengan garis batas, yang terdiri dari *endline* dan *side line*. Garis-garis ini bukan merupakan bagian

dari lapangan permainan. Segala sesuatu yang menghalangi termasuk bangku pemain cadangan setidaknya berada dua (2) meter dari lapangan permainan.

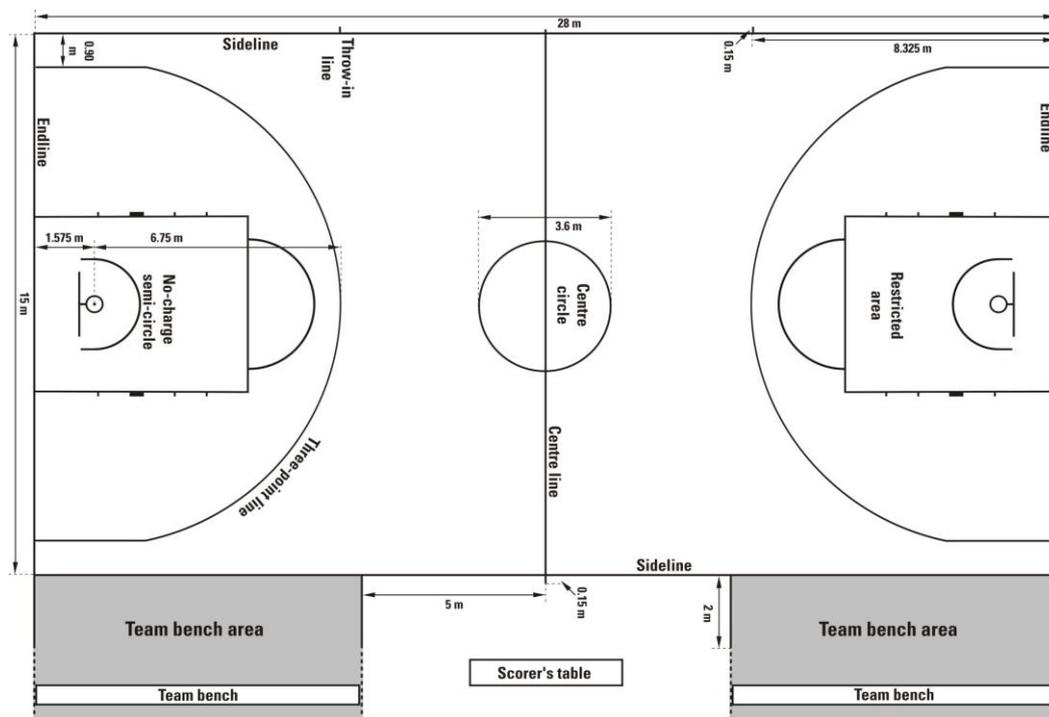
b) Garis tengah, lingkaran tengah dan setengah lingkaran *free-throw*

Garis tengah akan dibuat sejajar dengan *endline* dari titik tengah kedua *side line*. Garis ini akan diperpanjang 0,15m dari masing-masing *side line*. Garis tengah adalah bagian dari *backcourt*. Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan permainan dan mempunyai jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran. Jika bagian dalam lingkaran tengah diwarnai, warnanya harus sama dengan daerah bersyarat. Setengah lingkaran *free-throw* dibuat di lapangan permainan dengan jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis *free-throw*.

c) Garis *free-throw*, daerah bersyarat dan tempat *rebound free-throw*

Garis *free-throw* dibuat sejajar dengan masing-masing *endline*. Sisi terjauh garis ini 5,80 m dari sisi dalam *endline* dan panjangnya 3,60 m. Titik tengahnya akan berada pada garis khayal yang menghubungkan dua (2) titik tengah *endline*. Daerah bersyarat merupakan daerah lapangan yang berbentuk persegi panjang di lapangan permainan, dibatasi oleh *endline*, perpanjangan garis *free-throw* dan garis-garis yang berasal dari *endline*, sisi luarnya akan berjarak 2,45 m dari titik tengah *endline* dan berakhir pada sisi luar perpanjangan garis *free-throw*. Garis-garis tersebut, kecuali *endline*

adalah bagian dari daerah bersyarat. Bagian dalam daerah bersyarat harus diwarnai. Tempat *reboundfree-throw* sepanjang daerah bersyarat, untuk para pemain selama *freethrow*.



Gambar 2.1 : Ukuran lengkap lapangan permainan

(sumber: peraturan resmi bola basket 2012)

<http://www.fiba.com/downloads/Rules/2012/BasketballEquipment2012.pdf>

2.11 Karakteristik Permainan Bola Basket Mini

2.11.1 Filosofi Bola Basket Mini

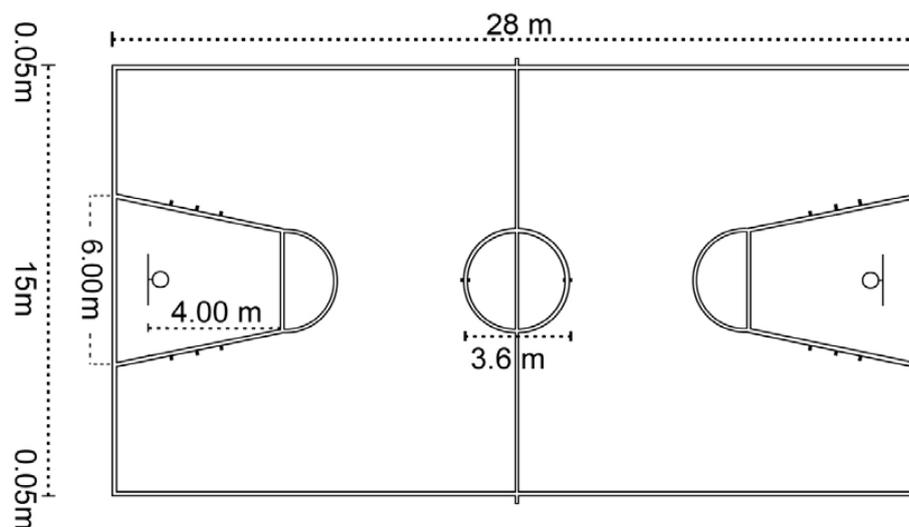
Mini-Basket adalah permainan basket untuk anak laki-laki dan perempuan. Pada dasarnya itu adalah modifikasi dari permainan orang dewasa yang telah disesuaikan dengan kebutuhan anak. Filosofi ini cukup sederhana: jangan membuat anak-anak memainkan permainan yang tidak cocok untuk perkembangan fisik dan mental, tetapi mengubah permainan dewasa untuk sesuai dengan mereka. Tujuan dari Mini-Basket adalah

untuk memberikan kesempatan bagi anak-anak dari semua kemampuan untuk menikmati pengalaman yang kaya dan kualitas, yang mereka akan ditransfer ke Basket dengan antusias. Permainan Bola Basket dimainkan dengan bola besar, menjadi target yang terlalu tinggi bagi kebanyakan anak. Dalam Bola Basket Mini-ukuran bola berkurang dan tinggi dari target, keranjang, diturunkan. Basket memiliki aturan teknis banyak, di Mini-Basketball ini dikurangi menjadi minimum. Namun, aturan lebih diperkenalkan sebagai kemajuan anak dalam keterampilan dan pemahaman. Guru atau pelatih memiliki tanggung jawab untuk memperkenalkan aturan-aturan dan konvensi dari permainan yang sesuai untuk perkembangan anak-anak.

2.11.2 Lapangan

Lapangan bermain harus memiliki permukaan yang datar keras bebas dari penghalang. Dimensi lapangan dapat divariasikan untuk memperhitungkan fasilitas lokal. Ukuran standar adalah 28 meter kali 15 meter dengan lebar. Hal ini dapat diperkecil dalam ukuran, memberikan variasi dalam proporsi yang sama dari 26 m x 14 m sampai 12 m x 7 m.

Catatan: Penting bahwa garis lemparan bebas adalah 4 meter ke papan itu.



Gambar 2.2 : lapangan mini-Basket

2.11.3 Peralatan

Peralatan berikut harus disediakan:

- *Backboards* dipasang pada struktur pendukung. Masing-masing harus berpermukaan datar terbuat dari kayu keras atau bahan transparan yang sesuai.
- Keranjang terdiri dari cincin dan jaring.

Masing-masing adalah:

- ✓ 3,05 m di atas lantai untuk anak laki-laki dan perempuan dari 10 - 11 tahun
- ✓ 2,60 m untuk anak di bawah 10 tahun.
- Bola basket.

Bola basket yang digunakan adalah yang sesuai dengan tingkatan umur anak. Anak-anak 9 - 11 tahun menggunakan ukuran bola 5, dengan keliling 66-73 cm dan berat antara 450 dan 500 gram. Anak yang lebih muda harus menggunakan ukuran bola 3, dengan keliling 55 - 58 cm dan berat antara 310 dan 330 gram (sumber : peraturan resmi bola basket 2012).

2.12 Karakteristik Permainan Bola Basket Ring Gantung

2.12.1 Hakekat Permainan Bola Basket Ring Gantung

Permainan bola basket "**Ring Gantung**" adalah salah satu bentuk modifikasi dari permainan bola basket, dimana ukuran lapangannya diperkecil atau disesuaikan dengan kebutuhan pemain. Selain itu alat-alat atau fasilitasnya juga ikut dimodifikasi, yaitu bila pada permainan sesungguhnya menggunakan dua *ring* yang mempunyai papan pantul dan berada pada belakang daerah permainan masing-masing tim. Sedangkan pada permainan bola basket "**Ring Gantung**" hanya menggunakan satu *ring* tanpa papan pantul yang digantung ditengah-tengah lapangan diatas lingkaran garis tengah lapangan. Secara keseluruhan aturan permainan hampir sama dengan bola basket, teknik dasar dan jumlah pemain sama hanya terdapat sedikit perbedaan pada saat memulai permainan jika pada bola basket permainan dimulai dengan *jump ball*, maka pada bola basket "**Ring Gantung**" permainan dimulai dengan operan dari belakang daerah permainan salah satu tim yang sebelumnya diundi tim mana yang memegang bola terlebih dulu. Kemudian untuk memasukkan bola menggunakan *shooting*. Sedang untuk melakukan *shooting* siswa dibebaskan dalam pelaksanaannya tidak ada teknik tertentu.

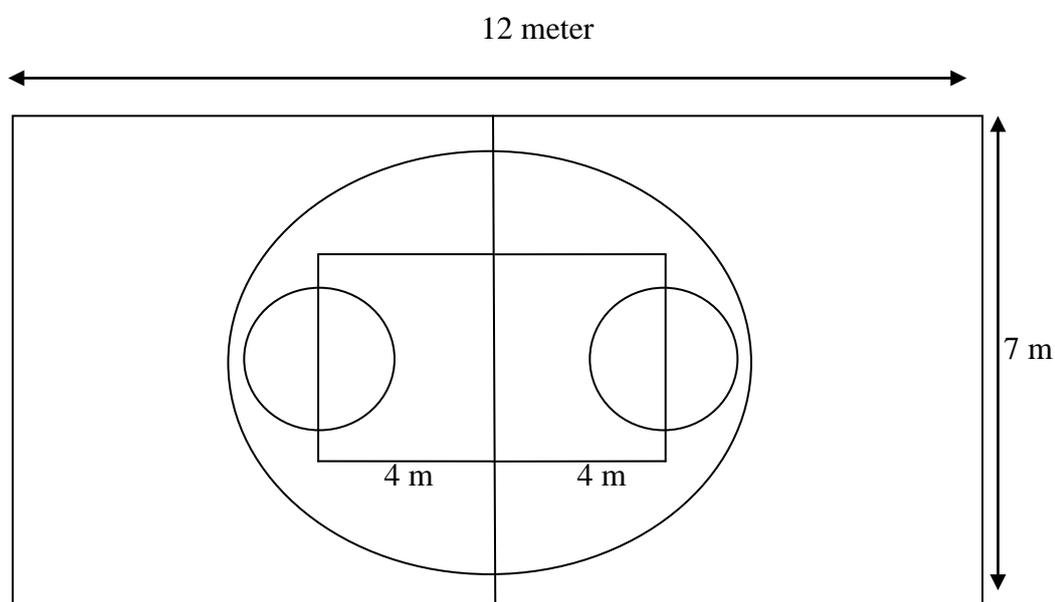
Pada umumnya peraturan dan cara bermain permainan bola basket "**Ring Gantung**" hampir sama dengan permainan bola basket yang sesungguhnya. Permainan bola basket "**Ring Gantung**" ini dirancang untuk dapat mengefektifkan gerak dan akurasi pemain, selain itu juga untuk melatih anak agar

terbiasa dan menguasai teknik-teknik dasar bermain bola basket yang sesuai dengan prinsip biomekanika gerak.

2.12.2 Ukuran lapangan

Ukuran lapangan bola basket *“Ring Gantung”* berbentuk persegi panjang sama dengan bola basket, hanya ukurannya yang diperkecil, panjang lapangan 12 meter sedangkan lebarnya 7 meter.

Catatan : Dimensi lapangan dapat disesuaikan dengan luas tempat



Gambar 2.3 : lapangan bola basket “ring gantung”

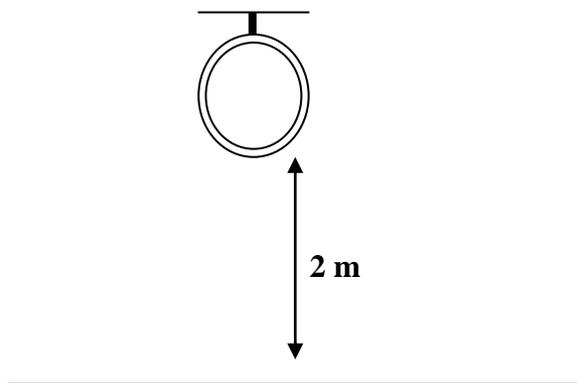
2.12.3 Bola

Bola yang digunakan dalam permainan bola basket *“Ring Gantung”* adalah bola basket ukuran 5.

2.12.4 Ring

Ring berupa cincin yang berdiameter 50 cm terbuat dari rotan ataupun plastik (berupa hulahoop) yang digantung ditengah-tengah lapangan dengan

ketinggian 2 meter yang menghadap kedua sisi daerah lapangan, ketinggian tersebut dapat dirubah menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa.



Gambar 2.4 : Ring gantung

2.12.5 Daerah Tembak

Berupa dua daerah tembak yang digabung menjadi satu saling membelakangi dan berada ditengah lapangan yang dipotong oleh garis tengah lapangan (gambar 3).

2.12.6 Peraturan permainan

Peraturan permainan bola basket "*Ring Gantung*" hampir sama dengan bola basket sebenarnya hanya terdapat sedikit perbedaan.

1. Selama pertandingan, bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dapat dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di-*dribble* ke segala arah, sesuai dengan batasan dalam peraturan.
2. Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola, dengan **sengaja** menendang atau menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergeggam. Tetapi bagaimanapun juga apabila dengan tidak

sengaja bersinggungan atau menyentuh bola dengan bagian manapun dari kaki bukan merupakan *violation* (pelanggaran/penyimpangan atas peraturan.)

3. Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan.
4. Bola dapat dipukul ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan, tetapi tidak boleh dipukul menggunakan kepalan tangan (meninju).
5. Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus melemparkan bola tersebut dari titik tempat menerima bola, tetapi diperbolehkan apabila pemain tersebut berlari pada kecepatan biasa.
6. Bola harus dipegang di dalam atau di antara telapak tangan. **Lengan** atau anggota **tubuh** lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
7. Pemain tidak diperbolehkan menyeruduk, menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan cara bagaimanapun. Pelanggaran pertama terhadap peraturan ini akan dihitung sebagai kesalahan, pelanggaran kedua akan diberi sanksi berupa diskualifikasi pemain pelanggar hingga keranjang timnya dimasuki oleh bola lawan, dan apabila pelanggaran tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar akan dikenai hukuman tidak boleh ikut bermain sepanjang pertandingan. Pada masa ini, pergantian pemain tidak diperbolehkan.
8. Gol terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang, dalam hal ini pemain yang menjaga keranjang tidak menyentuh atau mengganggu gol tersebut. Apabila bola terhenti di pinggir

keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol.

9. Dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim beranggotakan 5-6 orang
10. Permainan berlangsung 2 x 10 menit, bisa disesuaikan jam pelajaran dan kebutuhan siswa
11. Permainan menggunakan teknik dasar bola basket (*dribbling*, *passing*, *shooting*)
12. Tujuan akhir permainan adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam *ring*
13. Permainan dimulai dengan operan kedalam (*throw in*) oleh salah satu tim yang sebelumnya telah diundi (tidak ada *jumpball*)
14. Jika memasukkan bola dari dalam **daerah tembak** maka memperoleh 1 point dan jika memasukkan bola dari luar **daerah tembak** maka memperoleh 2 point.
15. Setiap pemain dari masing-masing tim harus memasukkan bola minimal satu kali dalam permainan, jika salah satu atau beberapa pemain ada yang tidak memasukkan bola maka tim tersebut dianggap kalah meskipun tim tersebut memperoleh skor yang lebih banyak daripada tim lawan.
16. Jika salah satu atau beberapa pemain dari kedua tim ada yang tidak memasukkan bola ke dalam *ring*, maka pemenangnya adalah tim yang anggotanya paling banyak memasukkan bola.

17. Pemenang pertandingan adalah tim yang memasukkan bola paling banyak dan setiap anggota timnya paling banyak memasukkan bola dibandingkan tim lawan pada akhir waktu permainan.

Table 2.2 Perbedaan Permainan Bola Basket, Bola Basket Mini, Dan Bola Basket “Ring Gantung”

komponen	Bola basket	Bola basket mini	Bola basket ring gantung
1. lapangan	Ukuran 28 m x 15 m	Ukuran 28 m x 15 m Atau 12 m x 7 m	Ukuran 12 m x 7 m
2. Fasilitas			
• Bola	Bola ukuran 7	Bola ukuran 5	Bola ukuran 5
• <i>Backboards</i>	5 buah berupa kayu	2 buah berupa kayu	Tidak ada
• <i>ring</i>	2 buah di belakang daerah permainan tiap tim, tinggi 3,05 m diameter 45 cm	2 buah di belakang daerah permainan tiap tim, tinggi 3,05 m atau 2,60 m diameter 45 cm	1 buah berada ditengah lapangan tinggi 2,50 m diameter 50 cm
3. jumlah pemain	5 orang pemain	4-5 orang pemain	5-6 orang pemain
4. waktu	4 x 10 menit dengan jeda waktu 20 menit	2 x 20 menit dengan jeda waktu 10 menit	1 x 10 menit
5. aturan	Peraturan baku	Peraturan baku	Tidak baku, menyesuaikan kebutuhan anak
6. permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan diawali dengan <i>jumpball</i> • Menggunakan teknik dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan diawali dengan <i>jumpball</i> • Menggunakan teknik dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan diawali lemparan kedalam oleh salah satu tim • Tidak terikat oleh teknik dasar

2.13 Kerangka Berpikir

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, siswa dapat bergerak dengan aktif

dalam permainan dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada dilapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan 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 siswa yang kurang aktif bergerak, tidak senang, dan bosan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Pengembangan pembelajaran permainan bola basket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran permainan bola basket melalui permainan bola basket "***Ring Gantung***" diharapkan mampu membuat anak lebih kreatif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan bola basket.

Pembelajaran bola basket menggunakan "***Ring Gantung***" adalah pengembangan model pembelajaran bola basket yang dilakukan dalam bentuk permainan bola basket yang didalamnya menggunakan *ring* tunggal yang digantung ditengah-tengah lapangan. Keuntungan dari permainan ini adalah anak lebih banyak bergerak dalam menempatkan posisi, baik saat melakukan penyerangan maupun pertahanan yang secara tidak langsung bisa melatih kemampuan anak dalam bermain 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 Prof. Dr. Sugiyono (2008 : 297) metode penelitian kual dan kuan R dan D metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *reseach and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa Model Pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola basket “*Ring Gantung*” terhadap hasil belajar bola basket siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 tahun 2012. Menurut Bold dan Gall dalam *Elok Umilaelatun* (2011 : 56), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Peneliti mengembangkan permainan bola basket disesuaikan dengan pertimbangan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subyek yang besar. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk modifikasi peraturan permainan bola basket “*Ring Gantung*” ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bola basket“ring gantung”)
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi model permainan bola basket **“Ring Gantung”** untuk siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran permainan bola basket **“Ring Gantung”** ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut antara lain :

3.2.1 Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola basket **“Ring Gantung”** ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti

mengadakan observasi di SD Negeri Bawang 03 kecamatan Bawang kabupaten Batang tentang pelaksanaan olahraga bola basket “*Ring Gantung*” 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 “*ring gantung*”. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.3 Uji coba produk

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 kecamatan Bawang kabupaten Batang yang berjumlah 10 siswa, yang diambil secara acak.

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan melalau beberapa tahapan yaitu : (1) menetapkan disain uji coba, (2) menentukan subyek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan 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 terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 10 siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 kecamatan Bawang kabupaten Batang.

3.2.6 Revisi produk akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 kecamatan Bawang kabupaten Batang

3.2.7 Hasil akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan bola basket "*ring gantung*".

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 (Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd), dan ahli pembelajaran I (Muhamad Yahya) dengan kualifikasi: (1) Agung Wahyudi, S.Pd, M.Pd dosen mata di FIK UNNES,

(2) Muhamad Yahya guru penjas SDN Bawang 03. 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 di revisi dan hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Bawang 03. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan dengan menggunakan sampel secara acak karena karakteristik dan tingkat kebugaran jasmani siswa yang berbeda.

Siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola basket “ring gantung” yang kemudian 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 Bawang 03 .Siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola basket “*Ring gantung*” yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan bola basket “*Ring gantung*”. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek coba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 dipilih menggunakan sampel acak.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari 20 siswa kelas V SD N Bawang 03 .

3.3.3 Jenis data

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

3.3.4 Instrumen pengumpulan data

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

kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu dalam permainan bola basket “*Ring gantung*”. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan permainan yang berbeda dengan bola basket pada umumnya.

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:

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

$$\bar{N}$$

Ketereangan:

f = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian di klasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 2 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3.1 Klasifikasi Persentase

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

Sumber Guilford (dalam Faqih, 1996:57)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

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

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya bola basket bagi siswa kelas atas sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan sikap kerjasama, toleransi dan sportivitas. Namun pada kenyataan masih banyak ditemui pembelajaran bola besar hanya itu-itu saja, tidak ada variasi pembelajaran sehingga terkesan *monoton*. Proses pembelajaran permainan bola basket di SD masih jarang ditemui dikarenakan keterbatasan sarana-prasarana, hal ini yang menjadi alasan untuk tidak memperkenalkan basket di tingkat SD. Sehingga pembelajaran bola besar yang sering diajarkan adalah sepakbola dan bola voli. Padahal bola basket juga olahraga yang baik bagi siswa SD, selain dapat meningkatkan kesegaran jasmani bola basket adalah olahraga yang baik untuk mendukung proses pertumbuhan anak.

Pada proses pembelajaran bola basket pada SD beberapa kendala yang dihadapi antara lain adalah tidak minimnya sarana-prasarana dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tak jarang ditemukan siswa yang bosan dengan pembelajarannya, ataupun takut dan minder karena merasa kurang dalam bidang olahraga, terutama siswa putri. Meskipun untuk anak usia SD perbedaan *genre* kurang begitu mempengaruhi untuk hal ketrampilan motorik, namun dari aspek motivasi dan antusiasmenya lebih tinggi siswa putra daripada siswa putri. Terlebih lagi jika pembelajaran permainan bola basket yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi permainan bola basket yang menarik, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

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

4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan bola basket ring gantung yang sesuai dengan siswa SD. Tahap

selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

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

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

4.1.3 Draf produk awal model permainan bola basket “ring gantung” bagi siswa kelas V SD Negeri Bawang 03.

4.1.3.1 Pengertian permainan bola basket “ring gantung”

Permainan bola basket “ring gantung” merupakan permainan bola besar sejenis basket yang dimainkan dalam lapangan yang lebih kecil (basket mini). Permainan ini dimainkan oleh 2 tim dengan 5 atau 6 orang tiap tim. Permainan ini hanya menggunakan 1 *ring* yang digantung ditengah lapangan. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dan

yang anggota timnya paling banyak memasukkan bola. Bola yang digunakan adalah bola basket ukuran 5 atau 7 menyesuaikan kebutuhan siswa. Sedangkan untuk *ring* menggunakan hulahoop rotan berdiameter 50 cm yang digantung setinggi 2 meter. Peraturan permainan yang digunakan dalam permainan bola basket “ring gantung” dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan dan disesuaikan dengan aspek-aspek yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

4.1.3.2 Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bola basket “ring gantung” ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan.

Peraturan dalam permainan bola basket “ring gantung” terdiri dari beberapa hal antara lain :

4.1.3.2.1 Fasilitas dan peralatan

1) Lapangan

Ukuran lapangan bola basket ring gantung berbentuk persegi panjang sama dengan bola basket, hanya ukurannya yang diperkecil, panjang lapangan 12 meter sedangkan lebarnya 7 meter. Dengan daerah tembak (daerah lingkaran ring) berupa dua daerah tembak yang digabung menjadi satu saling membelakangi dan berada ditengah lapangan yang dipotong oleh garis tengah lapangan, yang dibuat dengan kapur berwarna (kuning)

Catatan : Dimensi lapangan dapat disesuaikan dengan luas tempat.



Gambar 4.1 Lapangan Bola Basket “Ring Gantung”

2) Bola

Bola yang digunakan adalah bola basket ukuran 5 atau 7



Gambar 4.2 Bola Basket

3) Ring

Ring berupa cincin yang berdiameter 50 cm terbuat dari rotan ataupun plastic (berupa hulahoop) yang digantung ditengah-tengah lapangan dengan

ketinggian 2 meter yang menghadap kedua sisi daerah lapangan, ketinggian tersebut dapat dirubah menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa.



Gambar 4.3 Ring Gantung

4.1.3.2.2 Jumlah Pemain

Setiap pertandingan terdapat 10 pemain yang masing masing tim 5 orang. Untuk skala kecil 10 pemain putra, untuk skala besar 20 pemain dan diujikan / dipertandingkan 2 kategori yaitu kategori putra dan kategori putri.

4.1.3.2.3 Perlengkapan Pemain

- 1) Memakai pakaian seragam olahraga
- 2) Memakai sepatu olahraga

4.1.3.2.4 Lama permainan dan permulaan permainan

- 1) Lama permainan adalah 1 x 10 menit tiap pertandingan
- 2) Untuk memulai permainan dilakukan lemparan kedalam (*throw in*) dari belakang lapangan.

4.1.3.2.5 Wasit

- 1) Permainan bola basket “ring gantung” dipimpin oleh satu wasit.

- 2) Wasit mempunyai wewenang mutlak untuk memimpin jalannya pertandingan.
- 3) Wasit berada pinggir lapangan di sisi memanjang lapangan

4.1.3.2.6 Cara Mencetak Gol

Suatu gol dianggap sah jika bola telah melewati/masuk ke *ring*. Jika memasukkan bola dari dalam **daerah tembak** maka memperoleh 1 point dan jika memasukkan bola dari luar **daerah tembak** maka memperoleh 2 point. Memasukkan bola dengan **lemparan bebas** (*freethrow*) memperoleh 1 point.

4.1.3.2.7 Lemparan Hukuman/Lemparan Bebas

- Pelanggaran ringan : *throw in* oleh tim yang dilanggar
- Pelanggaran berat : *freethrow* oleh pemain yang dilanggar

Table 4.1 jenis pelanggaran bola basket “ring gantung”

JENIS PELANGGARAN	KETERANGAN
Pelanggaran ringan	<ul style="list-style-type: none"> • Menendang, menyundul, menahan dan memukul bola dengan kepalan tangan • Berlari sambil memegang bola • Membawa bola lebih dari 3 langkah
Pelanggaran berat	<ul style="list-style-type: none"> • Menyeruduk, menahan, mendorong, memukul atau menjegal pemain lawan • Dengan sengaja mencederai pemain lawan

4.1.3.2.8 Cara bermain

Peraturan permainan bola basket “ring gantung” hampir sama dengan bola basket sebenarnya hanya terdapat sedikit perbedaan.

18. Selama pertandingan, bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dapat dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di-*dribble* ke segala arah, sesuai dengan batasan dalam peraturan.
19. Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola, dengan **sengaja** menendang, menyundul atau menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergegangam. Tetapi bagaimanapun juga apabila dengan tidak sengaja bersinggungan atau menyentuh bola dengan bagian manapun dari kaki bukan merupakan *violation* (pelanggaran/penyimpangan atas peraturan.)
20. Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan.
21. Bola dapat dipukul ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan, tetapi tidak boleh dipukul menggunakan kepalan tangan (meninju).
22. Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus melemparkan bola tersebut dari titik tempat menerima bola, tetapi diperbolehkan apabila pemain tersebut berlari pada kecepatan biasa. Pemain hanya boleh berjalan 3 langkah saat membawa bola
23. Bola harus dipegang di dalam atau di antara telapak tangan. **Lengan** atau anggota **tubuh** lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
24. Pemain tidak diperbolehkan menyeruduk, menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan cara bagaimanapun. Pelanggaran pertama terhadap peraturan ini akan dihitung sebagai kesalahan, pelanggaran kedua akan diberi sanksi berupa diskualifikasi pemain pelanggar hingga

keranjang timnya dimasuki oleh bola lawan, dan apabila **pelanggaran** tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar akan dikenai hukuman tidak boleh ikut bermain sepanjang pertandingan. Pada masa ini, pergantian pemain tidak diperbolehkan.

25. Gol terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang, dalam hal ini pemain yang menjaga keranjang tidak menyentuh atau mengganggu gol tersebut. Apabila bola terhenti di pinggir keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol.
26. Dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim beranggotakan 5-6 orang
27. Permainan berlangsung 1 x 10 menit, bisa disesuaikan jam pelajaran dan kebutuhan siswa
28. Permainan menggunakan *passing* (mengoper bola), *shooting* (memasukkan bola) untuk *dribble* tidak ada aturan khusus, penekanan pada memantulkan bola ke tanah .
29. Tujuan akhir permainan adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam *ring*
30. Permainan dimulai dengan operan kedalam (*throw in*) oleh salah satu tim yang sebelumnya telah diundi (tidak ada *jumpball*)
31. Jika memasukkan bola dari dalam **daerah tembak** maka memperoleh 1 point dan jika memasukkan bola dari luar **daerah tembak** maka memperoleh 2

point. Memasukkan bola dengan **lemparan bebas** (*freethrow*) memperoleh 1 point.

32. Setiap pemain dari masing-masing tim harus memasukkan bola minimal satu kali dalam permainan, jika salah satu atau beberapa pemain ada yang tidak memasukkan bola maka tim tersebut dianggap kalah meskipun tim tersebut memperoleh skor yang lebih banyak daripada tim lawan.
33. Jika salah satu atau beberapa pemain dari kedua tim ada yang tidak memasukkan bola ke dalam *ring*, maka pemenangnya adalah tim yang anggotanya paling banyak memasukkan bola.
34. Pemenang pertandingan adalah tim yang memasukkan bola paling banyak dan setiap anggota timnya paling banyak memasukkan bola dibandingkan tim lawan pada akhir waktu permainan.

4.1.4 Validasi Ahli

4.1.4.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran bola basket “ring gantung” bagi siswa Sekolah Dasar sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan (1) orang ahli Penjasokes yang berasal dari Dosen FIK Unnes, yaitu Agung Wahyudi,S.Pd,M.Pd dan (1) orang guru penjasorkes yaitu Muhamad Yahya.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan bola basket “ring gantung”, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas

model permainan, saran, serta komentar dari para ahli Penjas dan guru Penjas terhadap model bermain bola basket “ring gantung”. Hasil evaluasi berupa nilai dan aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 4 dengan cara mencontreng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi. Hasil pengisian kuesioner dari para ahli dapat dilihat pada lampiran 10

4.1.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan bola basket “ring gantung” dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner dari para ahli dan guru Penjasorkes dapat dilihat pada lampiran 4. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar (SD) didapat rata-rata lebih dari **3 (tiga)** atau masuk kategori penilaian “**baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan bola basket “ring gantung” bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model permainan bola basket “ring gantung” dapat dilihat pada lampiran 4.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk model permainan bola basket “ring gantung”, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model bermain sepakbola empat gawang dapat dilihat pada lampiran 10.

4.1.4.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjasorkes 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 Penjasorkes sebagai berikut :

- 1) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat alternatif ukuran lapangan permainan dengan jumlah pemain yang terlibat dalam bermain bola basket “ring gantung”.
- 2) Membuat teknik bermain dan peraturan permainan yang dapat mengakomodasi keterampilan gerak anak.
- 3) Mengatur lama permainan dengan jam pelajaran agar pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal
- 4) Revisi produk atau model yang dilakukan oleh peneliti adalah menyesuaikan dengan jumlah siswa serta harus tetap mengacu pada proses pembelajaran.

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba 1

Setelah produk model permainan bola basket “ring gantung”, divalidasi oleh ahli penjas dan guru penjasorkes serta dilakukan revisi, maka tanggal 14 Desember 2012 produk diujicobakan kepada siswa putra kelas V SD Negeri Bawang 03 yang berjumlah 10 siswa laki-laki. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak bersyarat (*purposif random sampling*).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan 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 “ring gantung” 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 “ring gantung”. Dengan melihat tabel denyut nadi siswa pada waktu uji produk skala kecil. Berikut perbandingan denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil.

Tabel 4.2 Pengukuran denyut nadi uji skala kecil N = 10

No	Nama Siswa	L/P	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Mas'ud Saiful Hadi	L	72	128
2	M.Asa Sauki	L	72	123
3	Adi Putra	L	78	128
4	Indra Dwi Cahyo	L	72	120
5	Azis Saputra	L	72	125
6	Husen Ali Karim	L	78	132
7	Khoirur Rizki Mustofa	L	78	132
8	Rizki Ali Maskuri	L	72	120
9	Saiful Ahnan	L	78	132
10	Aditya Arya Diepa	L	72	133

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar **80,66%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola basket “ring gantung” ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas atas SD N Bawang 03. Berikut tabel kuesioner skala kecil :

Tabel 4.3 Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=10)

Soal Nomor	Jumlah Skor		Kriteria
	Jumlah	Persentase	
1. Apakah kamu mengetahui bagaimana cara memainkan bola basket “ <i>ring gantung</i> ” ?	10	100%	Sangat Baik
2. Apakah kamu mengetahui teknik/gerak dasar permainan ini?	8	80 %	Baik
3. Apakah kamu mengetahui semua peraturan dalam permainan ini?	5	50 %	Cukup Baik
4. Apakah kamu tahu kegunaan <i>passing</i> dada ?	7	70 %	Baik
5. Apakah kamu tahu kegunaan <i>passing</i> atas?	10	100 %	Sangat Baik
6. Apakah kamu tahu teknik melakukan <i>dribble</i> ?	6	60 %	Cukup Baik
7. Apakah kamu bisa memahami bagaimana menembak bola (<i>shooting</i>) ?	10	100 %	Sangat Baik
8. haruskah sebelum melakukan permainan bola basket “Ring Gantung” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	7	70 %	Baik
9. Apakah kamu tahu macam-macam cara memasukkan bola ?	9	90 %	Baik
10. Bisakah kamu memasukkan bola sambil melompat?	7	70 %	Baik
11. Apakah kamu bisa menirukan gerakan yang diajarkan oleh gurumu?	10	100 %	Sangat Baik
12. Apakah kamu sering melakukan kesalahan saat menirukan gerakan?	7	70 %	Baik
13. Apakah kamu bisa melakukan <i>bounce pass</i> ?	9	90 %	Baik
14. Apakah kamu bisa memantulkan bola	10	100 %	Sangat

(<i>dribble</i>) ?			Baik
15. Apakah kamu sering melakukan operan jauh saat bermain ?	6	60 %	Cukup Baik
16. Apakah kamu bisa memasukkan bola ke dalam <i>ring</i> ?	10	100 %	Sangat Baik
17. Apakah kamu bisa memantulkan bola sambil berlari ?	8	80 %	Baik
18. Apakah kamu sering menembak/memasukkan bola dari luar kotak atau lingkaran " <i>ring gantung</i> " ?	6	60 %	Cukup Baik
19. Apakah kamu kesulitan memasukkan bola ?	6	60 %	Cukup Baik
20. Apakah kamu merasa lelah setelah melakukan permainan bola basket " <i>Ring Gantung</i> " ?	5	50 %	Cukup Baik
21. Apakah kamu bisa mengakui dan menerima dengan lapang dada bila kamu kalah dalam permainan bola basket " <i>Ring Gantung</i> " ?	8	80 %	Baik
22. Apakah dalam permainan ini kamu bisa mengakui kesalahanmu sendiri dan tidak menyalahkan orang lain?	9	90 %	Baik
23. Apakah dalam permainan ini kamu bisa bermain dengan jujur dan tidak berbuat curang?	10	100 %	Sangat Baik
24. Apakah kamu melanggar salah satu atau lebih peraturan dan tata tertib dalam pelajaran ini ?	5	50 %	Cukup Baik
25. Dalam permainan ini ada salah satu temanmu yang sering melakukan kesalahan, apakah kamu akan mengacuhkannya dengan tidak memberikan umpan kepada temanmu	9	90 %	Baik

itu ?			
26. Apakah kamu memanggil nama temanmu saat kamu meminta <i>passing</i> kepada temanmu itu ?	10	100 %	Sangat Baik
27. Jika kamu melakukan pelanggaran yang tidak disengaja namun wasit memberimu peringatan keras bahkan mengeluarkanmu dari permainan, apakah kamu rela dengan menerima keputusan wasit? ?	9	90 %	Baik
28. Apakah kamu melakukan pemanasan dengan sungguh-sungguh sebelum melakukan permainan?	9	90 %	Baik
29. Apakah kamu merasa tidak bisa bermain bola basket “ring gantung” ini?	8	80 %	Baik
30. Apakah kamu takut saat menerima umpan yang keras dari temanmu ?	9	90 %	Baik
Rata-rata persentase	242	80,66%	Baik
Persentase jawaban yang diharapkan	80,66%		
Makna	Digunakan		

Sumber: Hasil penelitian skala kecil

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan 14 Desember 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai **80,66%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola basket “ring gantung” ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Bawang 03. Berdasarkan tabel analisis data hasil ujicoba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

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

- 1) Aspek pengetahuan tentang cara memainkan permainan bola basket “ring gantung” didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan cara memainkan permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek pengetahuan tentang teknik dasar permainan bola basket didapat persentase **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan teknik dasar permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek pengetahuan peraturan permainan bola basket “ring gantung” didapat persentase **50%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan peraturan permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
- 4) Aspek pengetahuan kegunaan operan dada didapat persentase **70%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan fungsi *passing* sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek pengetahuan kegunaan operan atas didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan fungsi *passing* dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 6) Aspek pengetahuan teknik dasar *dribble* didapat persentase **60%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan teknik dasar sudah

memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).

- 7) Aspek pengetahuan memahami bagaimana melakukan teknik dasar *shooting* dalam permainan didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan cara melakukan teknik dasar *shooting* dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 8) Aspek melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan didapat persentase **70%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 9) Aspek pengetahuan tentang macam-macam cara memasukkan bola didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan tentang macam-macam cara memasukkan bola dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 10) Aspek memasukkan bola sambil melompat (*jump shoot*) didapat persentase **70%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan tentang macam-macam cara memasukkan bola dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 11) Aspek bisa menirukan contoh gerakan guru didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memahami contoh

gerakan sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 12) Aspek kesalahan/kesulitan menirukan contoh gerakan didapat persentase **70%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memahami contoh gerakan sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 13) Aspek ketrampilan melakukan *bounce pass* didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan mempraktikkan teknik dasar *passing* dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 14) Aspek ketrampilan tentang bagaimana cara memantulkan bola (*dribble*) didapat persentase **100%**. Berdasarkan yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan mempraktikkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket “ring gantung” memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 15) Aspek ketrampilan melakukan operan jauh didapat persentase **60%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan melakukan operan jauh dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.(bersyarat)
- 16) Aspek ketrampilan memasukkan bola kedalam *ring* didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan

memasukkan bola dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 17) Aspek ketrampilan memantulkan bola sambil berlari didapat persentase **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan melakukan teknik dasar memantulkan bola sambil berlari sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 18) Aspek ketrampilan memasukkan bola dari luar lingkaran daerah tembak didapat persentase dengan menjawab **60%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memasukkan bola dari luar lingkaran daerah tembak sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
(bersyarat)
- 19) Aspek kesulitan memasukkan bola didapat persentase dengan menjawab **60%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kesulitan memasukkan bola sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
- 20) Aspek merasa lelah setelah bermain didapat persentase **50%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek merasa lelah setelah bermain sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
(bersyarat)
- 21) Aspek sikap menerima kekalahan didapat persentase dengan menjawab **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap menerima kekalahan dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 22) Aspek sikap mengakui kesalahan sendiri didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap mengakui kesalahan sendiri sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 23) Aspek sikap *faiplay* dalam bermain didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap *faiplay* dalam bermain bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 24) Aspek melanggar peraturan dan tata tertib dalam pembelajaran didapat persentase dengan menjawab **50%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melanggar peraturan dan tata tertib dalam pembelajaran sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat)
- 25) Aspek sikap menghargai teman satu tim yang melakukan kesalahan didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap menghargai teman satu tim yang melakukan kesalahan sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 26) Aspek komunikasi dengan teman satu tim. didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek komunikasi dengan teman satu tim dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 27) Aspek menghormati keputusan wasit didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek menghormati keputusan wasit

dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 28) Aspek sungguh-sungguh dalam pembelajaran didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sungguh-sungguh dalam pembelajaran sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 29) Aspek sikap percaya diri dalam bermain bola basket “ring gantung” didapat persentase **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap percaya diri dalam bermain bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 30) Aspek sikap berani dalam bermain bola basket “ring gantung” didapat persentase **90%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap berani dalam bermain bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

Keseluruhan data yang didapat dan di evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran dalam ujicoba kelompok kecil digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk sebelum memasuki tahap uji lapangan.

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan bola basket “ring gantung” diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD Negeri Bawang 03, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini

adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil:

1. Peralatan yang digunakan

Ring terlalu tinggi sehingga siswa kesulitan memasukkan bola, selain itu garis lingkaran tembak menggunakan kapur warna merah kurang terlihat.

Bola yang digunakan ukuran 5 terlalu kecil dengan diameter ring yang besar.

2. Perangkat permainan/pertandingan

Tidak ada catatan dan papan skor sehingga menyulitkan dalam perhitungan gol.

4.3 Revisi Produk

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah ujicoba skala kecil. Proses revisi sebagai berikut :

1.3.1 Peralatan yang digunakan

Ring diperpendek lagi tingginya untuk mempermudah memasukkan bola, garis lingkaran tembak menggunakan kapur warna kuning karena lebih dapat terlihat dibandingkan kapur warna merah.

Bola yang digunakan ukuran 7 agar sesuai dengan diameter *ring*, meskipun agak lebih besar namun dengan ring yang diperpendek tingginya tidak terlalu masalah bagi siswa untuk memasukkan bola ke *ring* .

1.3.2 Perangkat permainan/pertandingan

Untuk mempermudah dalam penulisan skor maka wasit diberikan *score sheet*, yang digunakan untuk mencatat kejadian dalam permainan (*score sheet* dapat dilihat di Lampiran 8 dan lampiran 9)

Berikut ini adalah hasil produk model permainan bola basket “ring gantung” bagi siswa SD kelas V yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran.

Draf Setelah Uji Coba Skala Kecil Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bola Basket “Ring Gantung”.

1.3.2.1 Pengertian permainan bola basket “ring gantung”

Permainan bola basket “ring gantung” merupakan permainan bola besar sejenis basket yang dimainkan dalam lapangan yang lebih kecil (basket mini). Permainan ini dimainkan oleh 2 tim dengan 5 atau 6 orang tiap tim. Permainan ini hanya menggunakan 1 *ring* yang digantung ditengah lapangan. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dan yang anggota timnya paling banyak memasukkan bola. Bola yang digunakan adalah bola basket ukuran 5 atau 7 menyesuaikan kebutuhan siswa. Sedangkan untuk *ring* menggunakan hulahoop rotan berdiameter 50 cm yang digantung setinggi 2 meter. Peraturan permainan yang digunakan dalam permainan bola

basket “ring gantung” dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan dan disesuaikan dengan aspek-aspek yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

1.3.2.2 Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bola basket “ring gantung” ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan.

Peraturan dalam permainan bola basket “ring gantung” terdiri dari beberapa hal antara lain :

1. Lapangan

Ukuran lapangan bola basket ring gantung berbentuk persegi panjang sama dengan bola basket, hanya ukurannya yang diperkecil, panjang lapangan 12 meter sedangkan lebarnya 7 meter. Dengan daerah tembak (daerah lingkaran ring) berupa dua daerah tembak yang digabung menjadi satu saling membelakangi dan berada ditengah lapangan yang dipotong oleh garis tengah lapangan, yang dibuat dengan kapur berwarna (kuning)

Catatan : Dimensi lapangan dapat disesuaikan dengan luas tempat.



Gambar 4.4 Lapangan Bola Basket “Ring Gantung”

2) *Bola*

Bola yang digunakan adalah bola basket ukuran 5 atau 7



Gambar 4.5 Bola Basket

3) *Ring*

Ring berupa cincin yang berdiameter 50 cm terbuat dari rotan ataupun plastic (berupa hulahoop) yang digantung ditengah-tengah lapangan dengan ketinggian 2 meter yang menghadap kedua sisi daerah lapangan, ketinggian tersebut dapat dirubah menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa.



Gambar 4.6 Ring Gantung

4) Jumlah Pemain

Setiap pertandingan terdapat 10 pemain yang masing masing tim 5 orang. Untuk skala kecil 10 pemain putra, untuk skala besar 20 pemain dan diujikan / dipertandingkan 2 kategori yaitu kategori putra dan kategori putri.

5) Perlengkapan Pemain

Memakai pakaian seragam olahraga

Memakai sepatu olahraga

6) Lama permainan dan Tendangan Permulaan

- Lama permainan adalah 1 x 10 menit tiap pertandingan
- Untuk memulai permainan dilakukan lemparan kedalam (*throw in*) dari belakang lapangan.

7) Wasit

- Permainan bola basket “ring gantung” dipimpin oleh satu wasit.

- Wasit mempunyai wewenang mutlak untuk memimpin jalannya pertandingan.
- Wasit berada pinggir lapangan di sisi memanjang lapangan

8) Cara Mencetak Gol

Suatu gol dianggap sah jika bola telah melewati/masuk ke *ring*. Jika memasukkan bola dari dalam **daerah tembak** maka memperoleh 1 point dan jika memasukkan bola dari luar **daerah tembak** maka memperoleh 2 point. Memasukkan bola dengan **lemparan bebas** (*freethrow*) memperoleh 1 point.

9) Lemparan Hukuman/Lemparan Bebas

- Pelanggaran ringan : *throw in* oleh tim yang dilanggar
- Pelanggaran berat : *freethrow* oleh pemain yang dilanggar

JENIS PELANGGARAN	KETERANGAN
Pelanggaran ringan	<ul style="list-style-type: none"> • Menendang, menyundul, menahan dan memukul bola dengan kepalan tangan • Berlari sambil memegang bola • Membawa bola lebih dari 3 langkah
Pelanggaran berat	<ul style="list-style-type: none"> • Menyeruduk, menahan, mendorong, memukul atau menjegal pemain lawan • Dengan sengaja mencederai pemain lawan

10) Peraturan Permainan

Peraturan permainan bola basket “ring gantung” hampir sama dengan bola basket sebenarnya hanya terdapat sedikit perbedaan.

- 1) Selama pertandingan, bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dapat dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di-*dribble* ke segala arah, sesuai dengan batasan dalam peraturan.
- 2) Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola, dengan **sengaja** menendang, menyundul atau menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergegangam. Tetapi bagaimanapun juga apabila dengan tidak sengaja bersinggungan atau menyentuh bola dengan bagian manapun dari kaki bukan merupakan *violation* (pelanggaran/penyimpangan atas peraturan.)
- 3) Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan.
- 4) Bola dapat dipukul ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan, tetapi tidak boleh dipukul menggunakan kepalan tangan (meninju).
- 5) Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus melemparkan bola tersebut dari titik tempat menerima bola, tetapi diperbolehkan apabila pemain tersebut berlari pada kecepatan biasa. Pemain hanya boleh berjalan 3 langkah saat membawa bola
- 6) Bola harus dipegang di dalam atau di antara telapak tangan. **Lengan** atau anggota **tubuh** lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
- 7) Pemain tidak diperbolehkan menyeruduk, menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan cara bagaimanapun. Pelanggaran pertama terhadap peraturan ini akan dihitung sebagai kesalahan, pelanggaran kedua akan diberi sanksi berupa diskualifikasi pemain pelanggar hingga

keranjang timnya dimasuki oleh bola lawan, dan apabila **pelanggaran** tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar akan dikenai hukuman tidak boleh ikut bermain sepanjang pertandingan. Pada masa ini, pergantian pemain tidak diperbolehkan.

- 8) Gol terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang, dalam hal ini pemain yang menjaga keranjang tidak menyentuh atau mengganggu gol tersebut. Apabila bola terhenti di pinggir keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol.
- 9) Dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim beranggotakan 5-6 orang
- 10) Permainan berlangsung 1 x 10 menit, bisa disesuaikan jam pelajaran dan kebutuhan siswa
- 11) Permainan menggunakan *passing* (mengoper bola), *shooting* (memasukkan bola) untuk *dribble* tidak ada aturan khusus, penekanan pada memantulkan bola ke tanah .
- 12) Tujuan akhir permainan adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam *ring*
- 13) Permainan dimulai dengan operan kedalam (*throw in*) oleh salah satu tim yang sebelumnya telah diundi (tidak ada *jumpball*)
- 14) Jika memasukkan bola dari dalam **daerah tembak** maka memperoleh 1 point dan jika memasukkan bola dari luar **daerah tembak** maka memperoleh 2

point. Memasukkan bola dengan **lemparan bebas (*freethrow*)** memperoleh 1 point.

- 15) Setiap pemain dari masing-masing tim harus memasukkan bola minimal satu kali dalam permainan, jika salah satu atau beberapa pemain ada yang tidak memasukkan bola maka tim tersebut dianggap kalah meskipun tim tersebut memperoleh skor yang lebih banyak daripada tim lawan.
- 16) Jika salah satu atau beberapa pemain dari kedua tim ada yang tidak memasukkan bola ke dalam *ring*, maka pemenangnya adalah tim yang anggotanya paling banyak memasukkan bola.
- 17) Pemenang pertandingan adalah tim yang memasukkan bola paling banyak dan setiap anggota timnya paling banyak memasukkan bola dibandingkan tim lawan pada akhir waktu permainan.

Pada tabel 4.3 berikut ini akan disajikan data perbaikan model permainan pada uji skala kecil.

Tabel 4.4 Perbaikan Model Awal

NO	Model Awal	Perbaikan Model
1.	Tinggi Ring gantung 2,5 meter	Tinggi Ring gantung 2 meter
2.	Waktu permainan 2x10 menit	Waktu permainan 1x10 menit
3.	Bola yang digunakan bola ukuran 5	Menggunakan bola ukuran 7.

Sumber : Uji Skala Kecil

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II

Berdasarkan evaluasi ahli serta ahli serta ujicoba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta ujicoba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 yang berjumlah 19 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

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

Tabel 4.5 Hasil Penghitungan Denyut Nadi Skala Besar (N=19)

Frekuensi denyut nadi (kali/menit)	Denyut nadi sebelum aktifitas	Denyut nadi setelah aktifitas
61-70	4 Siswa	-
71-80	15Siswa	-
81-90	-	-
91-100	-	4 Siswa
101-110	-	1 Siswa
111-120	-	4 Siswa
121-130	-	3 Siswa
131-140	-	7 Siswa
141-150	-	-
151-160	-	-

Sumber : Uji Lapangan

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II

Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar **81,75%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola basket “ring gantung” ini telah memenuhi kriteria “**baik**”, sehingga dapat **digunakan** untuk siswa kelas V SD N Bawang 03. Berikut tabel persentase kuesioner siswa :

Tabel 4.6 Data Hasil Uji Coba Skala Besar (N=19)

Soal Nomor	Jumlah Skor		Kriteria
	Jumlah	Persentase	
1. Apakah kamu mengetahui bagaimana cara memainkan bola basket “ <i>ring gantung</i> ” ?	19	100%	Sangat Baik
2. Apakah kamu mengetahui teknik/gerak dasar permainan ini?	19	100%	Sangat Baik
3. Apakah kamu mengetahui semua peraturan dalam permainan ini?	15	80 %	Baik
4. Apakah kamu tahu kegunaan <i>passing</i> dada ?	12	63 %	Cukup Baik
5. Apakah kamu tahu kegunaan <i>passing</i> atas?	17	89,4 %	Baik
6. Apakah kamu tahu teknik melakukan <i>dribble</i> ?	15	80 %	Baik
7. Apakah kamu bisa memahami bagaimana menembak bola (<i>shooting</i>) ?	19	100 %	Sangat Baik
8. haruskah sebelum melakukan permainan bola basket “Ring Gantung” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	19	100 %	Sangat Baik
9. Apakah kamu tahu macam-macam cara memasukkan bola ?	15	80 %	Baik
10. Bisakah kamu memasukkan bola sambil melompat?	16	84,2 %	Baik
11. Apakah kamu bisa menirukan gerakan	18	95 %	Sangat

yang diajarkan oleh gurumu?			Baik
12. Apakah kamu sering melakukan kesalahan saat menirukan gerakan?	11	58 %	Cukup Baik
13. Apakah kamu bisa melakukan <i>bounce pass</i> ?	17	89,4 %	Baik
14. Apakah kamu bisa memantulkan bola (<i>dribble</i>) ?	19	100 %	Sangat Baik
15. Apakah kamu sering melakukan operan jauh saat bermain ?	14	74 %	Baik
16. Apakah kamu bisa memasukkan bola ke dalam <i>ring</i> ?	16	84,2 %	Baik
17. Apakah kamu bisa memantulkan bola sambil berlari ?	16	84,2 %	Baik
18. Apakah kamu sering menembak/memasukkan bola dari luar kotak atau lingkaran " <i>ring gantung</i> " ?	10	53 %	Cukup Baik
19. Apakah kamu kesulitan memasukkan bola ?	6	31,5 %	Kurang Baik
20. Apakah kamu merasa lelah setelah melakukan permainan bola basket " <i>Ring Gantung</i> " ?	15	80 %	Baik
21. Apakah kamu bisa mengakui dan menerima dengan lapang dada bila kamu kalah dalam permainan bola basket " <i>Ring Gantung</i> " ?	15	80 %	Baik
22. Apakah dalam permainan ini kamu bisa mengakui kesalahanmu sendiri dan tidak menyalahkan orang lain?	17	89,4 %	Baik
23. Apakah dalam permainan ini kamu bisa bermain dengan jujur dan tidak berbuat curang?	18	95 %	Sangat Baik
24. Apakah kamu melanggar salah satu atau lebih peraturan dan tata tertib dalam	8	42 %	Cukup

pelajaran ini ?			Baik
25. Dalam permainan ini ada salah satu temanmu yang sering melakukan kesalahan, apakah kamu akan mengacuhkannya dengan tidak memberikan umpan kepada temanmu itu ?	16	84,2 %	Baik
26. Apakah kamu memanggil nama temanmu saat kamu meminta <i>passing</i> kepada temanmu itu ?	18	95 %	Sangat Baik
27. Jika kamu melakukan pelanggaran yang tidak disengaja namun wasit memberimu peringatan keras bahkan mengeluarkanmu dari permainan, apakah kamu rela dengan menerima keputusan wasit? ?	17	89,4 %	Baik
28. Apakah kamu melakukan pemanasan dengan sungguh-sungguh sebelum melakukan permainan?	18	95 %	Sangat Baik
29. Apakah kamu merasa tidak bisa bermain bola basket “ring gantung” ini?	15	80 %	Baik
30. Apakah kamu takut saat menerima umpan yang keras dari temanmu ?	16	84,2 %	Baik
Rata-rata persentase	466	81,75 %	Baik
Persentase jawaban yang diharapkan	81,75 %		
Makna	Digunakan		

Sumber : Uji Lapangan

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan 12 Januari 2013 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai **81,75%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola basket “ring gantung” ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa

kelas V SD Negeri Bawang 03. Berdasarkan tabel analisis data hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

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

- 1) Aspek pengetahuan tentang cara memainkan permainan bola basket “ring gantung” didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan cara memainkan permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek pengetahuan tentang teknik dasar permainan bola basket didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan teknik dasar permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek pengetahuan peraturan permainan bola basket “ring gantung” didapat persentase **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan peraturan permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek pengetahuan kegunaan operan dada didapat persentase **63%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan fungsi *passing* sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.(bersyarat)
- 5) Aspek pengetahuan kegunaan operan atas didapat persentase **89,4%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan fungsi

passing dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 6) Aspek pengetahuan teknik dasar *dribble* didapat persentase **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan teknik dasar sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 7) Aspek pengetahuan memahami bagaimana melakukan teknik dasar *shooting* dalam permainan didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan cara melakukan teknik dasar *shooting* dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 8) Aspek melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan didapat persentase **100%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 9) Aspek pengetahuan tentang macam-macam cara memasukkan bola didapat persentase **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan tentang macam-macam cara memasukkan bola dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 10) Aspek memasukkan bola sambil melompat (*jump shoot*) didapat persentase **84,2%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek pengetahuan tentang macam-macam cara memasukkan bola dalam permainan bola basket

“ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 11) Aspek bisa menirukan contoh gerakan guru didapat persentase **95%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memahami contoh gerakan sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 12) Aspek kesalahan/kesulitan menirukan contoh gerakan didapat persentase **58%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memahami contoh gerakan sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.(bersyarat)
- 13) Aspek ketrampilan melakukan *bounce pass* didapat persentase **89,4%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan mempraktikkan teknik dasar *passing* dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 14) Aspek ketrampilan tentang bagaimana cara memantulkan bola (*dribble*) didapat persentase **100%**. Berdasarkan yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan mempraktikkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket “ring gantung” memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 15) Aspek ketrampilan melakukan operan jauh didapat persentase **74%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan melakukan operan jauh dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 16) Aspek ketrampilan memasukkan bola kedalam *ring* didapat persentase **84,2%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan memasukkan bola dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 17) Aspek ketrampilan memantulkan bola sambil berlari didapat persentase **84,2%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketrampilan melakukan teknik dasar memantulkan bola sambil berlari sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 18) Aspek ketrampilan memasukkan bola dari luar lingkaran daerah tembak didapat persentase dengan menjawab **53%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek memasukkan bola dari luar lingkaran daerah tembak sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
(bersyarat)
- 19) Aspek kesulitan memasukkan bola didapat persentase dengan menjawab **31,5%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kesulitan memasukkan bola sudah memenuhi kriteria **kurang baik** sehingga aspek ini diperbaiki.
- 20) Aspek merasa lelah setelah bermain didapat persentase **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek merasa lelah setelah bermain sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 21) Aspek sikap menerima kekalahan didapat persentase dengan menjawab **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap menerima

kekalahan dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 22) Aspek sikap mengakui kesalahan sendiri didapat persentase **89,4%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap mengakui kesalahan sendiri sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 23) Aspek sikap *faipalay* dalam bermain didapat persentase **95%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap *faipalay* dalam bermain bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 24) Aspek melanggar peraturan dan tata tertib dalam pembelajaran didapat persentase dengan menjawab **42%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek melanggar peraturan dan tata tertib dalam pembelajaran sudah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan. (bersyarat).
- 25) Aspek sikap menghargai teman satu tim yang melakukan kesalahan didapat persentase **84,2%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap menghargai teman satu tim yang melakukan kesalahan sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 26) Aspek komunikasi dengan teman satu tim. didapat persentase **95%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek komunikasi dengan teman satu tim dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 27) Aspek menghormati keputusan wasit didapat persentase **89,4%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek menghormati keputusan wasit dalam permainan bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 28) Aspek sungguh-sungguh dalam pembelajaran didapat persentase **95%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sungguh-sungguh dalam pembelajaran sudah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 29) Aspek sikap percaya diri dalam bermain bola basket “ring gantung” didapat persentase **80%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap percaya diri dalam bermain bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 30) Aspek sikap berani dalam bermain bola basket “ring gantung” didapat persentase **84,2%**. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek sikap berani dalam bermain bola basket “ring gantung” sudah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

Pada tabel 4.8 berikut ini akan disajikan data hasil perbaikan model permainan bola basket “ring gantung”.

Tabel 4.7 Perbaikan Model Keseluruhan

NO	Model Awal	Perbaikan Model
1.	Untuk garis lapangan menggunakan	Garis lapangan diganti menggunakan

	tali rafia	kapur warna (kuning)
2.	Tinggi ring gantung 2,5 meter	Tinggi ring gantung 2 meter
3.	Bola yang digunakan bola ukuran 5	Bola yang digunakan bola ukuran 7
4.	Waktu permainan 2x10 menit	Waktu permainan 1x10 menit

4.6 Prototipe Produk

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sepakbola gawang ganda ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Bawang 03. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek. 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, & 15. yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing aspek mendapat point 3. Selain itu ada 3 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek, ada 1,3, dan 6. Ketiga aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 4

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran , didapat rata-rata persentase 90 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bola basket “ring gantung” ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Bawang 03. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 1, 2, 8, 10, 11 dan

15. Keenam aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **baik** yaitu mendapat poin 3. Selain keenam aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, dan 14 yang telah memenuhi kriteria **sangat baik** karena masing-masing aspek mendapat point 4.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 80,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola basket "ring gantung" ini telah memenuhi kriteria **baik**. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, sekitar 80 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan bola basket "ring gantung" ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Bawang 03.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 81,75 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bola basket "ring gantung" ini telah memenuhi kriteria **baik**. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Sekolah Dasar adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 80 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan bola basket "ring gantung"

ini dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Bawang 03.

Pada tabel 4.9 berikut ini akan disajikan data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Tabel 4.8 Data Hasil keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan

No	KOMPONEN	HASIL
1.	Evaluasi Ahli Hasil Evaluasi Ahli penjas Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran I	Didapat persentase skala penilaian 80%, sehingga produk permainan bola basket "ring gantung" dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar Didapat persentase skala penilaian 90%, sehingga produk permainan bola basket "ring gantung" dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 80,66%, sehingga produk permainan bola basket "ring gantung" dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar
3.	Uji Coba Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 81,75%, sehingga produk permainan bola basket "ring gantung" dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model permainan bola basket "ring gantung", dapat diambil garis besar bahwa pengembangan pembelajaran yang telah dibuat sangat efektif digunakan sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar bola basket.

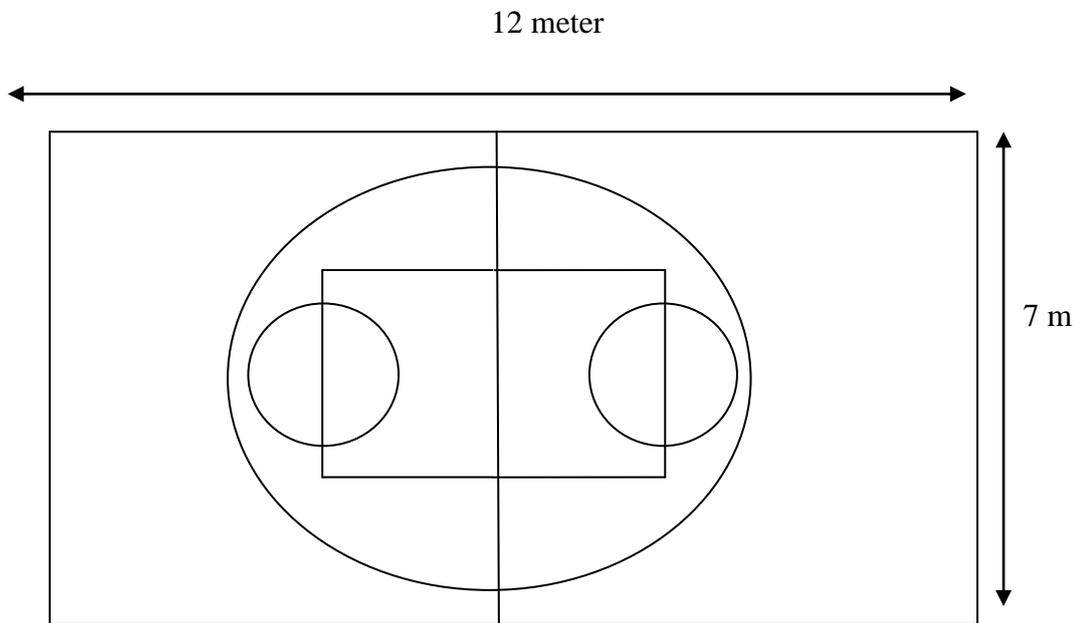
Produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran Penjasorkes melalui berbagai modifikasi sarana, prasarana maupun bentuk permainan. Hal ini terbukti setelah produk awal revisi, model permainan bola basket “ring gantung” mendapat tanggapan positif dari ahli Penjas, ahli pembelajaran maupun dari siswa. Karena merupakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, menyenangkan, tidak membosankan dan tidak monoton. Hal ini dapat dijadikan alternatif model pembelajaran Penjasorkes untuk melatih gerak dasar bol basket anak usia 10-12 tahun.

1. Fasilitas dan peralatan

- 1.1 Lapangan

Ukuran lapangan bola basket ring gantung berbentuk persegi panjang sama dengan bola basket, hanya ukurannya yang diperkecil, panjang lapangan 12 meter sedangkan lebarnya 7 meter. Dengan daerah tembak (daerah lingkaran ring) berupa dua daerah tembak yang digabung menjadi satu saling membelakangi dan berada ditengah lapangan yang dipotong oleh garis tengah lapangan, yang dibuat dengan kapur berwarna (kuning)

Catatan : Dimensi lapangan dapat disesuaikan dengan luas tempat.



Gambar 4.4 Lapangan Bola Basket “Ring Gantung”

1.2 Bola

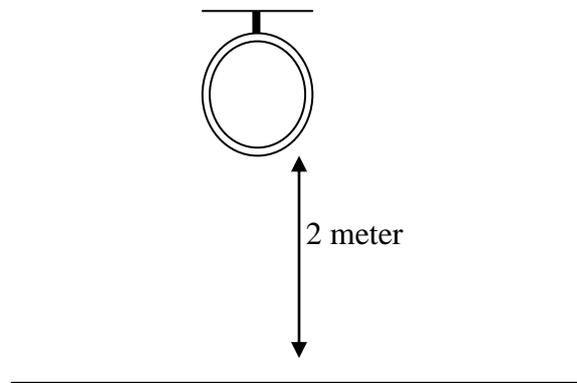
Bola yang digunakan adalah bola basket ukuran 5 atau 7



Gambar 4.5 Bola Basket

1.3 Ring

Ring berupa cincin yang berdiameter 50 cm terbuat dari rotan ataupun plastic (berupa hulahoop) yang digantung ditengah-tengah lapangan dengan ketinggian 2 meter yang menghadap kedua sisi daerah lapangan, ketinggian tersebut dapat dirubah menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa.



Gambar 4.6 Ring Gantung

1.4 Jumlah Pemain

Setiap pertandingan terdapat 10 pemain yang masing masing tim 5 orang. Untuk skala kecil 10 pemain putra, untuk skala besar 20 pemain dan diujikan / dipertandingkan 2 kategori yaitu kategori putra dan kategori putri.

1.5 Perlengkapan Pemain

- Memakai pakaian seragam olahraga
- Memakai sepatu olahraga

1.6 Lama permainan dan Tendangan Permulaan

- Lama permainan adalah 1 x 10 menit tiap pertandingan
- Untuk memulai permainan dilakukan lemparan kedalam (*throw in*) dari belakang lapangan.

1.7 Wasit

- Permainan bola basket “ring gantung” dipimpin oleh satu wasit.

- Wasit mempunyai wewenang mutlak untuk memimpin jalannya pertandingan.
- Wasit berada pinggir lapangan di sisi memanjang lapangan

1.8 Cara Mencetak Gol

Suatu gol dianggap sah jika bola telah melewati/masuk ke *ring*. Jika memasukkan bola dari dalam **daerah tembak** maka memperoleh 1 point dan jika memasukkan bola dari luar **daerah tembak** maka memperoleh 2 point. Memasukkan bola dengan **lemparan bebas** (*freethrow*) memperoleh 1 point.

1.9 Lemparan Hukuman/Lemparan Bebas

- Pelanggaran ringan : *throw in* oleh tim yang dilanggar
- Pelanggaran berat : *freethrow* oleh pemain yang dilanggar

JENIS PELANGGARAN	KETERANGAN
Pelanggaran ringan	<ul style="list-style-type: none"> • Menendang, menyundul, menahan dan memukul bola dengan kepalan tangan • Berlari sambil memegang bola • Membawa bola lebih dari 3 langkah
Pelanggaran berat	<ul style="list-style-type: none"> • Menyeruduk, menahan, mendorong, memukul atau menjegal pemain lawan • Dengan sengaja mencederai pemain lawan

2. Peraturan Permainan

Peraturan permainan bola basket “ring gantung” hampir sama dengan bola basket sebenarnya hanya terdapat sedikit perbedaan.

- 2.1 Selama pertandingan, bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dapat dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di-*dribble* ke segala arah, sesuai dengan batasan dalam peraturan.
- 2.2 Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola, dengan **sengaja** menendang, menyundul atau menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergegangam. Tetapi bagaimanapun juga apabila dengan tidak sengaja bersinggungan atau menyentuh bola dengan bagian manapun dari kaki bukan merupakan *violation* (pelanggaran/penyimpangan atas peraturan.)
- 2.3 Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan.
- 2.4 Bola dapat dipukul ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan, tetapi tidak boleh dipukul menggunakan kepalan tangan (meninju).
- 2.5 Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus melemparkan bola tersebut dari titik tempat menerima bola, tetapi diperbolehkan apabila pemain tersebut berlari pada kecepatan biasa. Pemain hanya boleh berjalan 3 langkah saat membawa bola
- 2.6 Bola harus dipegang di dalam atau di antara telapak tangan. **Lengan** atau anggota **tubuh** lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
- 2.7 Pemain tidak diperbolehkan menyeruduk, menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan cara bagaimanapun. Pelanggaran pertama terhadap peraturan ini akan dihitung sebagai kesalahan, pelanggaran kedua akan diberi sanksi berupa diskualifikasi pemain pelanggar hingga

keranjang timnya dimasuki oleh bola lawan, dan apabila **pelanggaran** tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar akan dikenai hukuman tidak boleh ikut bermain sepanjang pertandingan. Pada masa ini, pergantian pemain tidak diperbolehkan.

2.8 Gol terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang, dalam hal ini pemain yang menjaga keranjang tidak menyentuh atau mengganggu gol tersebut. Apabila bola terhenti di pinggir keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol.

2.9 Dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim beranggotakan 5-6 orang

2.10 Permainan berlangsung 1 x 10 menit, bisa disesuaikan jam pelajaran dan kebutuhan siswa

2.11 Permainan menggunakan *passing* (mengoper bola), *shooting* (memasukkan bola) untuk *dribble* tidak ada aturan khusus, penekanan pada memantulkan bola ke tanah .

2.12 Tujuan akhir permainan adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam *ring*

2.13 Permainan dimulai dengan operan kedalam (*throw in*) oleh salah satu tim yang sebelumnya telah diundi (tidak ada *jumpball*)

2.14 Jika memasukkan bola dari dalam **daerah tembak** maka memperoleh 1 point dan jika memasukkan bola dari luar **daerah tembak** maka memperoleh

2 point. Memasukkan bola dengan **lemparan bebas (*freethrow*)** memperoleh 1 point.

2.15 Setiap pemain dari masing-masing tim harus memasukkan bola minimal satu kali dalam permainan, jika salah satu atau beberapa pemain ada yang tidak memasukkan bola maka tim tersebut dianggap kalah meskipun tim tersebut memperoleh skor yang lebih banyak daripada tim lawan.

2.16 Jika salah satu atau beberapa pemain dari kedua tim ada yang tidak memasukkan bola ke dalam *ring*, maka pemenangnya adalah tim yang anggotanya paling banyak memasukkan bola.

2.17 Pemenang pertandingan adalah tim yang memasukkan bola paling banyak dan setiap anggota timnya paling banyak memasukkan bola dibandingkan tim lawan pada akhir waktu permainan.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah model permainan bola basket “ring gantung” pembelajaran penjasorkes yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba skala besar (N=19).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

- 1) Ukuran lapangan adalah 12 x 7 meter, lingkaran daerah tembak berdiameter 1 meter pada bagian dalam dan, lingkaran daerah tembak bagian luar berdiameter 3 meter. Diberi garis menggunakan kapur warna kuning.
- 2) Waktu permainan 1 x 10 menit agar lebih efektif.
- 3) Tinggi *ring* 2 meter.
- 4) Bola yang digunakan bola berukuran 5.

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

5.1.1 Produk model permainan bola basket “ring gantung” pembelajaran penjasorkes sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas, ahli pembelajaran I rata-rata penilaiannya adalah 85%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli maka produk model permainan bola basket “ring gantung” ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga dapat digunakan

untuk siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.

5.1.2 Produk model permainan bola basket “ring gantung” pembelajaran penjasorkes sudah dapat digunakan pada siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. Hal ini berdasarkan analisis data uji kelompok kecil didapat persentase 80,66% dan hasil analisis data uji lapangan didapat persentase 81,75%. Berdasarkan kriteria penilaian maka produk model permainan benteng untuk lari *sprint* pembelajaran penjasorkes ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Bawang 03 Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.

5.1.3 Faktor yang menjadikan model permainan bola basket “ring gantung” pembelajaran penjasorkes dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 80% siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan bola basket “ring gantung” pembelajaran penjasorkes dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba skala kecil maupun dari uji skala besar model ini dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Bawang 03.

5.1.4 Model permainan bola basket “ring gantung” pembelajaran penjasorkes layak digunakan untuk siswa kelas V karena 1) Permainan ini terdapat

aspek-aspek yang dikembangkan, seperti aspek psikomotor, afektif, kognitif, dan fisik. 2) Siswa merasa senang dalam bermain. 3) Permainan bola basket “ring gantung” pembelajaran penjasorkes sesuai dengan karakteristik siswa. 4) Materi gerak dasar bola basket ini juga sesuai dengan materi ajar untuk siswa kelas V. 5) Dalam permainan bola basket “ring gantung” siswa menjadi aktif. 6) Dengan permainan ini tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5.2 Saran

Model permainan bola basket “ring gantung” pembelajaran penjasorkes merupakan produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini. Permainan ini dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan produk adalah :

- 5.2.1 Dari model permainan ini, diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran Penjasorkes untuk siswa kelas atas Sekolah Dasar. Penggunaan model ini harus sesuai dengan apa yang telah direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran Penjasorkes.
- 5.2.2 Bagi guru Penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengembangkan model permainan yang lebih menarik lainnya yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di Sekolah Dasar sesuai dengan karakteristiknya.
- 5.2.3 Penggunaan model permainan ini harus memperhatikan keselamatan dan keamanan siswa.

Daftar pustaka

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Achmad Rifa'i. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Achmad Sugandi. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Agus Salim. 2008. *Buku Pintar Bola Basket*. Bandung. Nuansa
- Amung Ma'mun, dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Catharina Tri Anni, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press
- Dikdik Zafar Sidik. (tidak bertanggal). *Panduan Pelatihan Olahraga untuk Usia Sekolah (6-18 Tahun)*.
<http://www.koni.or.id/files/documents/journal/1.%20Panduan%20Pelatihan%20Olahraga%20Untuk%20Usia%20Sekolah%20%286-18%20Tahun%29.pdf> (diakses 19/12/2012).
- Eko Widoyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
- M. Jauhar Siddiq, dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Tenaga Kependidikan
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo. Era Intermedia
- Oemar Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soegiyanto dan Sodjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiharto. 2011. *Pengertian Aktivitas Belajar*. Online. Available at <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2162643-pengertian-aktivitas-belajar/>. (accessed 28/12/2012)
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS*. Bandung: Citra Umbara
- <http://www.fiba.com/downloads/Rules/2012/BasketballEquipment2012.pdf>
- <http://www.fiba.com/pages/eng/fc/FIBA/ruleRegu/p/openNodeIDs/897/selNodeID/897/baskOffiRule.html>
- <http://www.perbasi.or.id/index.php?ref=peraturan&kat=peraturanfiba>
- <http://www.koni.or.id/files/documents/journal/1.%20Panduan%20Pelatihan%20Olahraga%20Untuk%20Usia%20Sekolah%20%286-18%20Tahun%29.pdf>
- <http://onopirododo.wordpress.com/2010/12/09/klasifikasi-dan-karakteristik-keterampilan-gerak/> (diakses 14/06/2012)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor : 806 / FK / 2012

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASALUGENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 10 Mei 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA,

Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Dra. Tri Nurhasnani, M.Pd.
NIP : 196004291985011001
Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197609052005121001
Pangkat/Golongan : III/b - Penata Muda Tk. I
Jabatan Akademik : Tenaga Pengajar
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

- Nama : MUHAMAD IHSANUL HAQ ARIRAJKARAN
NIM : 610140060
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani,
Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
PENJASORKES MELALUI PERMAINAN BOLA BASKET
"RING GANTUNG" TERHADAP HASIL
BELAJAR BOLA BASKET SISWA KELAS V SD NEGERI
VII WONOGIRI KECAMATAN WONOGIRI KABUPATEN
WONOGIRI TAHUN 2012

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



NETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 10 Mei 2012

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

- Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Peninggal



Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007
Email : fk_unnes@idkemdikem.net, Website: <http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 4318 / UN37.1.6/PP/2012
Hal : Ijin Observasi Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri Bawang 03
di. Kab. Batang

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD IHSANUL HAQ
NIM : 6101408060
Semester : VIII / Delapan
Jur / Prodi : PJKR/ S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 20 Juni 2012



Dekan Bidang Akademik,

Drs. Tri Rispandi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan :

1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
3. Kepala Dinas UPTD Kab. Wonogiri

No. Dokumen FM-01-AKD-03

Lampiran 4



PEMERINTAH KABUPATEN BATANG
 UPT DISDIKPORa KECAMATAN BAWANG
SEKOLAH DASAR NEGERI BAWANG 03
 Alamat : Jl Sunan Muria Bawang, Kec. Bawang, Kab. Batang. 51274

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Bawang 03 Bawang menerangkan bahwa mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang:

Nama : Muhamad Ihsanul Haq Arirajkaran

NIM : 6101408060

Telah benar-benar melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir yang berjudul **"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKE MELALUI PERMAINAN BOLA BASKET "RING GANTUNG" TERHADAP HASIL BELAJAR BOLA BASKET SISWA KELAS V SD NEGERI BAWANG 03 KECAMATAN BAWANG KABUPATEN BATANG TAHUN 2012"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Bawang, 12 Januari 2013



Kepala SD Negeri Bawang 03

GUNAWAN PRIYATNO, S.Pd, SD, MM
 NIP.19631116 198405 1 001

Lampiran 5**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI****KUESIONER MEDIA PEMBELAJARAN BOLA BASKET “RING
GANTUNG****DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SDN BAWANG 03****KECAMATAN BAWANG KABUPATEN BATANG**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Materi Pokok : Permainan Bola Besar (bola basket “Ring Gantung”)
 Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
 Evaluator :
 Tanggal :

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pembelajaran terhadap pengembangan permainan bola basket melalui bola basket “ring gantung” yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SD yang saya kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini :

1. Kuesioner ini diisi oleh ahli pembelajaran.
2. Kuesioner mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan penilaian mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : kurang baik
- 2 : cukup baik
- 3 : baik
- 4 : sangat baik

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

A. Kualitas Media Pengembangan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					
2.	Kejelasan petunjuk permainan.					
3.	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa.					
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.					
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa.					
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa.					
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa.					
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.					
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.					
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa					
11.	Dapat dilakukan siswa yang terampil maupun tidak terampil.					
12.	Dapat dilakukan siswa putra maupun putri.					
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.					
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bola basket melalui bola basket "Ring Gantung".					
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola basket melalui bola basket "Ring Gantung".					

B. Komentar dan Saran Umum**C. Kesimpulan**

Pengembangan model pembelajaran bola basket melalui bola basket “ring gantung” dalam penjasorkes ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba skala besar

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang,.....2012

Evaluator

(_____)

Lampiran 6

Kisi-Kisi Instrumen Variabel Ranah-Ranah Penjas

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Butir
Aspek kognitif olahraga	Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1. mampu mengenal materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar	1
	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	1. mampu memahami makna materi	2
	Penerapan (<i>application</i>)	1. mampu menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari	3, 4, 5
	Analisis (<i>analysis</i>)	1. mampu menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti	6, 7
	Sintesa (<i>evaluation</i>)	1. mampu memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru	9, 10
Aspek psikomotor olahraga	Peniruan	mampu menirukan stimulus/ gerakan-gerakan yang dicontohkan	11
	manipulasi	mampu mengikuti pengarahan yang diberikan	12
	Ketetapan	mampu melakukan suatu gerakan berdasarkan teori-teori yang telah diajarkan	13, 14
	Artikulasi	mampu melakukan rangkaian gerakan terstruktur sesuai teori	16, 19

		yang telah diajarkan	
	Pengalamiahan	mampu mengaplikasikan semua rangkaian gerak ke dalam permainan	15, 18, 20
Aspek afektif olahraga	Sportif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersikap ksatria, mengakui keunggulan lawan dan mengakui kekalahan 2. Menjunjung tinggi kejujuran dalam bermain, tidak melakukan kecurangan 3. Sikap bertanggung jawab 	21, 23, 24,
	Fairplay	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghormati partisipator, pelatih, official, teman satu-tim, penonton, pihak oposisi, 2. Memprioritaskan sportivitas, selama dan sesudah aktivitas dalam keadaan menang maupun kalah. 3. mengetahui semua peraturan baik tertulis maupun tidak tertulis dan mengikuti semuanya peraturan dengan baik. 	22, 25, 27
	Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> 1. menciptakan kekompakan tim yang solid 2. saling pengertian/ solidaritas antar teman 	26
	Disiplin	<ol style="list-style-type: none"> 1. sikap patuh terhadap peraturan 2. bertanggung jawab 3. ketekunan dan kerja keras sebelum atau selama pertandingan 	28
	keberanian	<ol style="list-style-type: none"> 1. menunjukkan rasa percaya diri terhadap kemampuan diri 2. mampu bersungguh-sungguh bermain 	29, 30

Lampiran 7

INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJASORKES MELALUI
PERMAINAN BOLA BASKET “RING GANTUNG” TERHADAP HASIL
BELAJAR BOLA BASKET SISWA KELAS V SDN BAWANG 03
KECAMATAN BAWANG KABUPATEN BATANG
TAHUN 2012

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

No. presensi :

Jenis Kelamin :

Tanda Tangan :

B. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN :

1. Instrumen berisi 30 pertanyaan yang terdiri dari tiga aspek, yaitu:
 - a. Tentang kognitif sebanyak 10 pertanyaan
 - b. Tentang psikomotorik sebanyak 10 pertanyaan
 - c. Tentang afektif sebanyak 10 pertanyaan
2. Bacalah dengan teliti semua pertanyaan yang ada !
3. Setiap pertanyaan hanya terdapat dua jawaban, yaitu “Ya” atau “Tidak”.
4. Setiap pertanyaan hanya diperbolehkan untuk diisi dengan satu jawaban saja.
5. Berilah tanda (**X**) pada salah satu jawaban yang tersedia dan sesuai dengan keadaan Anda !
6. Cek kembali semua pertanyaan/ Pernyataan apa sudah diisi semua atau belum sebelum dikumpulkan !
7. Selamat Mengerjakan !

C. PERTANYAAN

I. KOGNITIF

1. Apakah kamu mengetahui bagaimana cara memainkan bola basket “*ring gantung*” ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu mengetahui teknik/gerak dasar permainan ini?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu mengetahui semua peraturan dalam permainan ini?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu tahu kegunaan *passing* dada ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu tahu kegunaan *passing* atas?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu tahu teknik melakukan *dribble* ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu bisa memahami bagaimana menembak bola (*shooting*) ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. haruskah sebelum melakukan permainan bola basket “Ring Gantung” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah kamu tahu macam-macam cara memasukkan bola ?
 - a. Ya

b. Tidak

10. Bisakah kamu memasukkan bola sambil melompat?

a. Ya

b. Tidak

II. PSIKOMOTOR

11. Apakah kamu bisa menirukan gerakan yang diajarkan oleh gurumu?

a. Ya

b. Tidak

12. Apakah kamu sering melakukan kesalahan saat menirukan gerakan?

a. Ya

b. Tidak

13. Apakah kamu bisa melakukan *bounce pass* ?

a. Ya

b. Tidak

14. Apakah kamu bisa memantulkan bola (*dribble*) ?

a. Ya

b. Tidak

15. Apakah kamu sering melakukan operan jauh saat bermain ?

a. Ya

b. Tidak

16. Apakah kamu bisa memasukkan bola ke dalam *ring* ?

a. Ya

b. Tidak

17. Apakah kamu bisa memantulkan bola sambil berlari ?

a. Ya

b. Tidak

18. Apakah kamu sering menembak/memasukkan bola dari luar kotak atau lingkaran "*ring gantung*" ?

a. Ya

b. Tidak

19. Apakah kamu kesulitan memasukkan bola ?
- Ya
 - Tidak
20. Apakah kamu merasa lelah setelah melakukan permainan bola basket “Ring Gantung” ?
- Ya
 - Tidak

III. AFEKTIF

21. Apakah kamu bisa mengakui dan menerima dengan lapang dada bila kamu kalah dalam permainan bola basket “Ring Gantung” ?
- Ya
 - Tidak
22. Apakah dalam permainan ini kamu bisa mengakui kesalahanmu sendiri dan tidak menyalahkan orang lain?
- Ya
 - Tidak
23. Apakah dalam permainan ini kamu bisa bermain dengan jujur dan tidak berbuat curang?
- Ya
 - Tidak
24. Apakah kamu melanggar salah satu atau lebih peraturan dan tata tertib dalam pelajaran ini ?
- Ya
 - Tidak
25. Dalam permainan ini ada salah satu temanmu yang sering melakukan kesalahan, apakah kamu akan mengacuhkannya dengan tidak memberikan umpan kepada temanmu itu ?
- Ya
 - Tidak

26. Apakah kamu memanggil nama temanmu saat kamu meminta *passing* kepada temanmu itu ?
- Ya
 - Tidak
27. Jika kamu melakukan pelanggaran yang tidak disengaja namun wasit memberimu peringatan keras bahkan mengeluarkanmu dari permainan, apakah kamu rela dengan menerima keputusan wasit? ?
- Ya
 - Tidak
28. Apakah kamu melakukan pemanasan dengan sungguh-sungguh sebelum melakukan permainan?
- Ya
 - Tidak
29. Apakah kamu merasa tidak bisa bermain bola basket “ring gantung” ini?
- Ya
 - Tidak
30. Apakah kamu takut saat menerima umpan yang keras dari temanmu ?
- Ya
 - Tidak

15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan tenis meja.	3	3
Jumlah Skor		48	54
Rata-rata		3,2	3,6

Keterangan: A : Ahli Penjas
G : Guru Penjas

Saran Perbaikan Model Permainan

No.	Responden Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	Pengkajian terhadap karakter anak, prinsip-prinsip memodifikasi dan menentukan teknik bermain
2.	Ahli Pembelajaran	Teknik dasar bermain hendaknya bisa dijelaskan dan diajarkan pada siswa secara intens, agar permainan jadi lebih sempurna

Komentar dan Saran Umum

No.	Responden Ahli	Komentar atau Saran Umum
1.	Ahli Penjas	Teknik bermain harus mengakomodasi berbagai tingkat keterampilan anak, Peraturan permainan harus lebih jelas
2.	Ahli Pembelajaran	Sudah dilakukan dengan baik dan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada.

Lampiran 11

Daftar Siswa Kelas V SD Negeri Bawang 03 Sebagai Sampel Uji Coba Skala Kecil

No	Nama	Jenis Kelamin	Keterangan
1	Mas'ud Saiful Hadi	Laki-laki	
2	M.Asa Sauki	Laki-laki	
3	Adi Putra	Laki-laki	
4	Indra Dwi Cahyo	Laki-laki	
5	Azis Saputra	Laki-laki	
6	Husen Ali Karim	Laki-laki	
7	Khoirur Rizki Mustofa	Laki-laki	

8	Rizki Ali Maskuri	Laki-laki	
9	Saiful Ahnan	Laki-laki	
10	Aditya Arya Diepa	Laki-laki	

Lampiran 12**Pengukuran denyut nadi uji skala kecil N = 10**

No	Nama Siswa	L/P	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Mas'ud Saiful Hadi	L	72	128
2	M.Asa Sauki	L	72	123
3	Adi Putra	L	78	128
4	Indra Dwi Cahyo	L	72	120
5	Azis Saputra	L	72	125
6	Husen Ali Karim	L	78	132
7	Khoirur Rizki Mustofa	L	78	132
8	Rizki Ali Maskuri	L	72	120
9	Saiful Ahnan	L	78	132
10	Aditya Arya Diepa	L	72	133

Sumber : Hasil penelitian uji skala kecil

Lampiran 13

Lembar Pengamatan Permainan Bola Basket “Ring Gantung”

Ranah Afektif

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Sportif		1	2	3	4
1	Bersikap ksatria, mengakui keunggulan lawan dan mengakui kekalahan				
2	Mampu bermain jujur, tidak curang dan tidak melukai lawan				
3	Bertanggung jawab terhadap tugasnya dalam tim				
Fairplay		1	2	3	4
4	Menghormati keputusan wasit,				
5	Menghormati teman maupun lawan				
6	Bermain dengan penuh sportifitas				
Kerja sama		1	2	3	4
8	Mampu bekerja sama dengan baik dengan teman satu tim				
9	Solidaritas antar teman, tidak menyalahkan orang lain				
10	Berkomunikasi antar teman satu tim dalam permainan				
Disiplin		1	2	3	4
11	Mentaati semua aturan permainan				
12	Menerima konsekuensi jika melanggar aturan				
13	Melakukan persiapan sebelum bermain/pemanasan (<i>warming up</i>)				
keberanian		1	2	3	4
14	Tidak merasa rendah diri diantara teman yang lain				
15	Tidak ragu-ragu dalam bermain				
16	Memiliki semangat yang tinggi/antusias				

Ranah Kognitif

no	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Pengetahuan (<i>knowledge</i>)		1	2	3	4
1	Mengetahui tekni-teknik dasar/gerak-gerak dasar bermain bola basket				
2	Mengetahui peraturan permainan				
3	mengetahui materi permainan				
Pemahaman (<i>comprehension</i>)		1	2	3	4
4	Memahami macam-macam <i>passing</i> dan kegunaanya dalam permainan				

5	Memahami macam-macam <i>dribbling</i> dan kegunaanya				
6	Memahami gerakan <i>shooting</i>				
Penerapan (<i>application</i>)		1	2	3	4
8	Memahami cara melakukan operan (<i>passing</i>)				
9	Memahami cara melakukan pantulan bola (<i>dribbling</i>)				
10	Memahami cara melakukan tembakan (<i>shooting</i>)				
Analisis (<i>analysis</i>)		1	2	3	4
11	Dapat menguraikan rangkaian gerak <i>passing</i>				
12	Dapat menguraikan rangkaian gerak <i>dribbling</i>				
13	Dapat menguraikan rangkaian gerak <i>shooting</i>				
Sintesa (<i>evaluation</i>)		1	2	3	4
14	Dapat mengidentifikasi gerakan				
15	Dapat mengidentifikasi kesalahan gerakan				
16	Dapat mengidentifikasi gerakan sesuai fungsinya				

Ranah Psikomotorik

no	Aspek yang dinilai	Skor			
Peniruan		1	2	3	4
1	Dapat menirukan macam-macam gerak <i>passing</i>				
2	Dapat menirukan gerakan <i>dribbling</i>				
3	Dapat menirukan gerakan <i>shooting</i>				
Manipulasi		1	2	3	4
4	Dapat melakukan tahapan gerakan <i>passing</i> sesuai pengarahannya				
5	Dapat melakukan tahapan gerakan <i>dribbling</i> sesuai pengarahannya				
6	Dapat melakukan tahapan gerakan <i>shooting</i> sesuai pengarahannya				
Ketetapan		1	2	3	4
8	Dapat melakukan rangkaian gerakan <i>passing</i>				
9	Dapat melakukan rangkaian gerakan <i>dribbling</i>				
10	Dapat melakukan rangkaian gerakan <i>shooting</i>				
Artikulasi		1	2	3	4
11	Dapat melakukan gerakan yang digabungkan menjadi satu gerakan				
12	Dapat melakukan lemparan bola (<i>shooting</i>) parabola				

13	Dapat melakukan gerak lanjutan (<i>followtrough</i>) setelah <i>shooting</i>				
Pengalamiahan		1	2	3	4
14	Dapat melakukan <i>passing</i> sesuai kegunaanya dalam permainan				
15	Dapat melakukan <i>dribbling</i> sesuai kegunaanya dalam permainan				
16	Dapat melakukan <i>shooting</i> parabola disertai <i>followtroug</i> saat bermain				

Keterangan:

Nilai 4: Selalu

Nilai 3: Sering

Nilai 2: Jarang

Nilai 1: Tidak Pernah

Lampiran 14**Tabel Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=10)**

Soal Nomor	Jumlah Skor		Kriteria
	Jumlah	Persentase	
11. Apakah kamu mengetahui bagaimana cara memainkan bola basket “ <i>ring gantung</i> ” ?	10	100%	Sangat Baik
12. Apakah kamu mengetahui teknik/gerak dasar permainan ini?	8	80 %	Baik
13. Apakah kamu mengetahui semua peraturan dalam permainan ini?	5	50 %	Cukup Baik
14. Apakah kamu tahu kegunaan <i>passing</i> dada ?	7	70 %	Baik
15. Apakah kamu tahu kegunaan <i>passing</i> atas?	10	100 %	Sangat Baik
16. Apakah kamu tahu teknik melakukan <i>dribble</i> ?	6	60 %	Cukup Baik
17. Apakah kamu bisa memahami bagaimana menembak bola (<i>shooting</i>) ?	10	100 %	Sangat Baik
18. haruskah sebelum melakukan permainan bola basket “Ring Gantung” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	7	70 %	Baik
19. Apakah kamu tahu macam-macam cara memasukkan bola ?	9	90 %	Baik
20. Bisakah kamu memasukkan bola sambil melompat?	7	70 %	Baik
21. Apakah kamu bisa menirukan gerakan yang diajarkan oleh gurumu?	10	100 %	Sangat Baik
22. Apakah kamu sering melakukan kesalahan saat menirukan gerakan?	7	70 %	Baik
23. Apakah kamu bisa melakukan <i>bounce pass</i> ?	9	90 %	Baik
24. Apakah kamu bisa memantulkan bola (<i>dribble</i>) ?	10	100 %	Sangat Baik
25. Apakah kamu sering melakukan operan jauh	6	60 %	Cukup Baik

saat bermain ?			
26. Apakah kamu bisa memasukkan bola ke dalam <i>ring</i> ?	10	100 %	Sangat Baik
27. Apakah kamu bisa memantulkan bola sambil berlari ?	8	80 %	Baik
28. Apakah kamu sering menembak/memasukkan bola dari luar kotak atau lingkaran " <i>ring gantung</i> " ?	6	60 %	Cukup Baik
29. Apakah kamu kesulitan memasukkan bola ?	6	60 %	Cukup Baik
30. Apakah kamu merasa lelah setelah melakukan permainan bola basket " <i>Ring Gantung</i> " ?	5	50 %	Cukup Baik
31. Apakah kamu bisa mengakui dan menerima dengan lapang dada bila kamu kalah dalam permainan bola basket " <i>Ring Gantung</i> " ?	8	80 %	Baik
32. Apakah dalam permainan ini kamu bisa mengakui kesalahanmu sendiri dan tidak menyalahkan orang lain?	9	90 %	Baik
33. Apakah dalam permainan ini kamu bisa bermain dengan jujur dan tidak berbuat curang?	10	100 %	Sangat Baik
34. Apakah kamu melanggar salah satu atau lebih peraturan dan tata tertib dalam pelajaran ini ?	5	50 %	Cukup Baik
35. Dalam permainan ini ada salah satu temanmu yang sering melakukan kesalahan, apakah kamu akan mengacuhkannya dengan tidak memberikan umpan kepada temanmu itu ?	9	90 %	Baik
36. Apakah kamu memanggil nama temanmu saat kamu meminta <i>passing</i> kepada temanmu itu ?	10	100 %	Sangat Baik

37. Jika kamu melakukan pelanggaran yang tidak disengaja namun wasit memberimu peringatan keras bahkan mengeluarkanmu dari permainan, apakah kamu rela dengan menerima keputusan wasit? ?	9	90 %	Baik
38. Apakah kamu melakukan pemanasan dengan sungguh-sungguh sebelum melakukan permainan?	9	90 %	Baik
39. Apakah kamu merasa tidak bisa bermain bola basket “ring gantung” ini?	8	80 %	Baik
40. Apakah kamu takut saat menerima umpan yang keras dari temanmu ?	9	90 %	Baik
Rata-rata persentase	242	80,66%	Baik
Persentase jawaban yang diharapkan	80,66%		
Makna	Digunakan		

Lampiran 15**HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK KOGNITIF SISWA
UJICOB A SKALA KECIL**

NO	Nama Siswa	Kognitif										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Mas'ud Saiful Hadi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
2	M.Asa Sauki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
3	Adi Putra	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6
4	Indra Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
5	Azis Saputra	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	6
6	Husen Ali Karim	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
7	Khoirur Rizki Mustofa	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6
8	Rizki Ali Maskuri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Saiful Ahnan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
10	Aditya Arya Diepa	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
JUMLAH		10	8	5	7	10	6	10	7	9	7	79

Lampiran 16**HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK PSIKOMOTOR SISWA
UJICOB A SKALA KECIL**

NO	Nama Siswa	psikomotor										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Mas'ud Saiful Hadi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
2	M.Asa Sauki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Adi Putra	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7
4	Indra Dwi Cahyo	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5	Azis Saputra	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	6
6	Husen Ali Karim	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
7	Khoirur Rizki Mustofa	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7
8	Rizki Ali Maskuri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
9	Saiful Ahnan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Aditya Arya Diepa	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
JUMLAH		10	7	9	10	6	10	8	6	6	5	80

Lampiran 17**HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK AFEKTIF SISWA
UJICOB A SKALA KECIL**

NO	Nama Siswa	Psikomotor										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Mas'ud Saiful Hadi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
2	M.Asa Sauki	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
3	Adi Putra	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6
4	Indra Dwi Cahyo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
5	Azis Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
6	Husen Ali Karim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Khoirur Rizki Mustofa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Rizki Ali Maskuri	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	6
9	Saiful Ahnan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Aditya Arya Diepa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		8	9	10	5	9	10	9	9	8	9	86

Lampiran 18**DAFTAR SISWA KELAS V SD NEGERI 03 BAWANG
UJI LAPANGAN**

No	Nama	Jenis Kelamin	Keterangan
1	Mas'ud Saiful Hadi	Laki-laki	
2	M.Asa Sauki	Laki-laki	
3	Khotijah	Perempuan	
4	Adi Putra	Laki-laki	
5	Indra Dwi Cahyo	Laki-laki	
6	Azis Saputra	Laki-laki	
7	Anisatul Uyun	Perempuan	
8	Fitriyani Nur Asna	Perempuan	
9	Husen Ali Karim	Laki-laki	
10	Khoirur Rizki Mustofa	Laki-laki	
11	Iqbal Fitriyanto	Laki-laki	
12	Nur Khasanah	Perempuan	
13	Rizki Ali Maskuri	Laki-laki	
14	Saiful Ahnan	Laki-laki	
15	Vina Lanahdiana	Perempuan	
16	Yulia Durotul Khasanah	Perempuan	
17	Zuzun Aqidah	Perempuan	
18	Henny Agustina	Perempuan	
19	Aditya Arya Diepa	Laki-laki	

Lampiran 19**Pengukuran denyut nadi uji skala besar N = 19**

No	Nama Siswa	L/P	Denyut Nadi Awal	Denyut Nadi Akhir
1	Mas'ud Saiful Hadi	L	74	132
2	M.Asa Sauki	L	76	132
3	Khotijah	P	75	135
4	Adi Putra	L	75	132
5	Indra Dwi Cahyo	L	75	135
6	Azis Saputra	L	78	134
7	Anisatul Uyun	P	72	100
8	Fitriyani Nur Asna	P	70	97
9	Husen Ali Karim	L	73	120
10	Khoirur Rizki Mustofa	L	73	128
11	Iqbal Fitriyanto	L	72	123
12	Nur Khasanah	P	72	113
13	Rizki Ali Maskuri	L	75	120
14	Saiful Ahnan	L	73	125
15	Vina Lanahdiana	P	68	89
16	Yulia Durotul Khasanah	P	73	120
17	Zuzun Aqidah	P	66	98
18	Henny Agustina	P	70	96
19	Aditya Arya Diepa	L	72	133

Lampiran 20

Tabel Data Hasil Uji Coba Skala Besar (N=19)

Soal Nomor	Jumlah Skor		Kriteria
	Jumlah	Persentase	
1. Apakah kamu mengetahui bagaimana cara memainkan bola basket “ <i>ring gantung</i> ” ?	19	100%	Sangat Baik
2. Apakah kamu mengetahui teknik/gerak dasar permainan ini?	19	100 %	Sangat Baik
3. Apakah kamu mengetahui semua peraturan dalam permainan ini?	15	80 %	Baik
4. Apakah kamu tahu kegunaan <i>passing dada</i> ?	12	63 %	Cukup Baik
5. Apakah kamu tahu kegunaan <i>passing atas</i> ?	17	89,4 %	Baik
6. Apakah kamu tahu teknik melakukan <i>dribble</i> ?	15	80 %	Baik
7. Apakah kamu bisa memahami bagaimana menembak bola (<i>shooting</i>) ?	19	100 %	Sangat Baik
8. haruskah sebelum melakukan permainan bola basket “Ring Gantung” perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	19	100 %	Sangat Baik
9. Apakah kamu tahu macam-macam cara memasukkan bola ?	15	80 %	Baik
10. Bisakah kamu memasukkan bola sambil melompat?	16	84,2 %	Baik
11. Apakah kamu bisa menirukan gerakan yang diajarkan oleh gurumu?	18	95 %	Sangat Baik
12. Apakah kamu sering melakukan kesalahan saat menirukan gerakan?	11	58 %	Cukup Baik
13. Apakah kamu bisa melakukan <i>bounce pass</i> ?	17	89,4 %	Baik

14. Apakah kamu bisa memantulkan bola (<i>dribble</i>) ?	19	100 %	Sangat Baik
15. Apakah kamu sering melakukan operan jauh saat bermain ?	14	74 %	Baik
16. Apakah kamu bisa memasukkan bola ke dalam <i>ring</i> ?	16	84,2 %	Baik
17. Apakah kamu bisa memantulkan bola sambil berlari ?	16	84,2 %	Baik
18. Apakah kamu sering menembak/memasukkan bola dari luar kotak atau lingkaran " <i>ring gantung</i> " ?	10	53 %	Cukup Baik
19. Apakah kamu kesulitan memasukkan bola ?	6	31,5 %	Kurang Baik
20. Apakah kamu merasa lelah setelah melakukan permainan bola basket " <i>Ring Gantung</i> " ?	15	80 %	Baik
21. Apakah kamu bisa mengakui dan menerima dengan lapang dada bila kamu kalah dalam permainan bola basket " <i>Ring Gantung</i> " ?	15	80 %	Baik
22. Apakah dalam permainan ini kamu bisa mengakui kesalahanmu sendiri dan tidak menyalahkan orang lain?	17	89,4 %	Baik
23. Apakah dalam permainan ini kamu bisa bermain dengan jujur dan tidak berbuat curang?	18	95 %	Sangat Baik
24. Apakah kamu melanggar salah satu atau lebih peraturan dan tata tertib dalam pelajaran ini ?	8	42 %	Cukup Baik
25. Dalam permainan ini ada salah satu temanmu yang sering melakukan kesalahan,	16	84,2 %	Baik

apakah kamu akan mengacuhkannya dengan tidak memberikan umpan kepada temanmu itu ?			
26. Apakah kamu memanggil nama temanmu saat kamu meminta <i>passing</i> kepada temanmu itu ?	18	95 %	Sangat Baik
27. Jika kamu melakukan pelanggaran yang tidak disengaja namun wasit memberimu peringatan keras bahkan mengeluarkanmu dari permainan, apakah kamu rela dengan menerima keputusan wasit? ?	17	89,4 %	Baik
28. Apakah kamu melakukan pemanasan dengan sungguh-sungguh sebelum melakukan permainan?	18	95 %	Sangat Baik
29. Apakah kamu merasa tidak bisa bermain bola basket “ring gantung” ini?	15	80 %	Baik
30. Apakah kamu takut saat menerima umpan yang keras dari temanmu ?	16	84,2 %	Baik
Rata-rata persentase	466	81,75 %	Baik
Persentase jawaban yang diharapkan	81,75 %		
Makna	Digunakan		

Lampiran 21**HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK KOGNITIF SISWA
UJI COBA SKALA BESAR**

NO	Nama Siswa	Kognitif										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Mas'ud Saiful Hadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	M.Asa Sauki	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
3	Khotijah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Adi Putra	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
5	Indra Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Azis Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Anisatul Uyun	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
8	Fitriyani Nur Asna	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
9	Husen Ali Karim	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
10	Khoirur Rizki Mustofa	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7
11	Iqbal Fitriyanto	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
12	Nur Khasanah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Rizki Ali Maskuri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Saiful Ahnan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
15	Vina Lanahdiana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Yulia Durotul Khasanah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
17	Zuzun Aqidah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
18	Henny Agustina	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
19	Aditya Arya Diepa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
JUMLAH		19	19	15	12	17	15	19	19	15	16	1660

Lampiran 22**HASIL REKAPITULASI ANGGKET ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA
UJI COBA SKALA BESAR**

NO	Nama Siswa	Psikomotor										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Mas'ud Saiful Hadi	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
2	M.Asa Sauki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Khotijah	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
4	Adi Putra	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	5
5	Indra Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
6	Azis Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
7	Anisatul Uyun	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7
8	Fitriyani Nur Asna	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
9	Husen Ali Karim	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
10	Khoirur Rizki Mustofa	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	6
11	Iqbal Fitriyanto	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6
12	Nur Khasanah	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7
13	Rizki Ali Maskuri	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8
14	Saiful Ahnan	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
15	Vina Lanahdiana	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
16	Yulia Durotul Khasanah	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
17	Zuzun Aqidah	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6
18	Henny Agustina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Aditya Arya Diepa	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7
JUMLAH		18	11	17	19	14	16	16	10	6	15	142

Lampiran 23

**HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK AFEKTIF SISWA
UJI COBA SKALA BESAR**

NO	Nama Siswa	Afektif										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Mas'ud Saiful Hadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	M.Asa Sauki	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5
3	Khotijah	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
4	Adi Putra	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	5
5	Indra Dwi Cahyo	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
6	Azis Saputra	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
7	Anisatul Uyun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Fitriyani Nur Asna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Husen Ali Karim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Khoirur Rizki Mustofa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Iqbal Fitriyanto	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
12	Nur Khasanah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
13	Rizki Ali Maskuri	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
14	Saiful Ahnan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Vina Lanahdiana	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
16	Yulia Durotul Khasanah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
17	Zuzun Aqidah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
18	Henny Agustina	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
19	Aditya Arya Diepa	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
JUMLAH		15	17	18	8	16	18	17	18	15	16	158

Lampiran 24**DOKUMENTASI****1. Peralatan Permainan**

Bola basket permainan bola basket “ring gantung”



Hulahoop sebagai *ring* gantung



Penjelasan materi bola basket “ring gantung”



