



**PENGEMBANGAN PERMAINAN “TOFU BASKET
BALL” DALAM PEMBELAJARAN PENJAS
ORKES PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI TUGUREJO 01
KECAMATAN TUGU
KOTA SEMARANG
TAHUN 2011/2012**

SKRIPSI

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

PERPUSTAKAAN
UNNES
Oleh
Sunar Bagus Subroto
6101408078

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

SARI

Sunar Bagus Subroto, 2013. *“Pengembangan Permainan Tofu Basketball Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tugurejo 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang Tahun Ajaran 2011/2012”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing utama Drs. Uen Hertiwan, M.Pd., pembimbing pendamping, Andry Akhiruyanto S.Pd, M.Pd.

Kata kunci : pengembangan, tofu basketball, pembelajaran

Latar belakang penelitian ini adalah perlunya menciptakan model pembelajaran baru yang lebih efektif. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana memodifikasi permainan bolabasket agar menjadi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam meningkatkan pembelajaran Penjasorkes? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan bolabasket yang dimodifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD N Tugurejo 01 Kota Semarang dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan dapat meningkatkan intensitas fisik kebugaran jasmani Tahun 2012/2013.

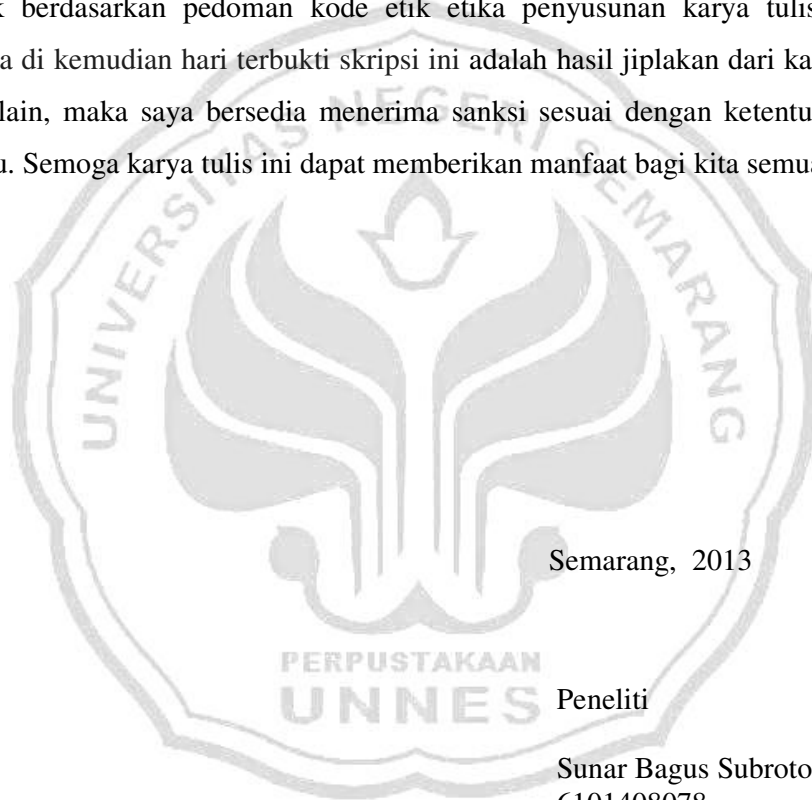
Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Brog dan Gall dengan urutan sebagai berikut (1) Analisis kebutuhan, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) Pembuatan produk awal, mengembangkan produk uji coba kelompok kecil yang berupa pengembangan permainan bolabasket tofu basketball dalam pembelajaran penjasorkes, (3) Uji coba kelompok kecil (12 siswa) dengan menggunakan kuesioner, serta Evaluasi ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, termasuk konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil yang digunakan sebagai perbaikan terhadap produk uji coba kelompok kecil yang dibuat oleh peneliti, (5) Uji coba lapangan (34 siswa), (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) Hasil akhir model pengembangan pembelajaran bolabasket melalui pendekatan permainan bolabasket tofu basketball untuk siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu dari ahli Penjas diperoleh hasil 77,3% dengan kriteria baik, dari ahli pembelajaran I 82,67% dan II diperoleh hasil 84% dengan kriteria baik. Uji coba kelompok skala kecil 75% dengan kriteria baik, dan uji coba lapangan 88% dengan kriteria baik.

Dari hasil yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa model “tofu basketball” ini dapat digunakan bagi siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tugurejo 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang. Berdasarkan hasil penelitian di atas, diharapkan bagi guru Penjasorkes Sekolah Dasar untuk menggunakan produk model “tofu basketball” ini pada siswa dalam pembelajaran Penjasorkes.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya tulis ilmiah orang lain. Berbagai pendapat serta temuan dari orang ataupun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik etika penyusunan karya tulis ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.



Semarang, 2013

Peneliti

Sunar Bagus Subroto
6101408078

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Nama : Sunar Bagus Subroto

NIM : 6101408078

Judul : Pengembangan permainan “tofu basketball” dalam pembelajaran
penjasorkes siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tugurejo 01
Kecamatan Tugu Kota Semarang Tahun 2011/2012

Pada Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 19591019 198503 1 001

Drs. Mugiyo Hartono M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Dewan Penguji :

1. **Mohammad Annas, S.Pd, M.Pd.** (Ketua) _____
NIP. 19751105 200501 1 002
2. **Drs. Uen Hertiwan, M.Pd** (Anggota) _____
NIP. 19530411 198303 1 001
3. **Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd** (Anggota) _____
NIP. 19810129 200312 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ *Kebahagiaan hidup yang sebenarnya adalah hidup dengan rendah hati. (W.M. Thancheray)*

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta kedua orang tua saya : Bapak Slamet Karnoto dan Ibu Sri Mulyati, terima kasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasehat nya dari Bapak dan Ibu.
2. Yang tercinta adik saya : Weni Aditya Dewi.
3. Teman-teman PGPJSD angkatan 2008, dan almamater FIK UNNES tercinta.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Permainan Bolabasket Tofu Basketball Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas V SD Negeri Tugurejo 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang Tahun 2011/2012. Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program Sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

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

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Uen Hertiwan, M.Pd., selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd., selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd., atas berkenannya sebagai ahli Penjas yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Riyatni, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Tugurejo 01 yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Florentina Rio Peristiwandini, S.Pd., dan Moch. Wildan Septiadi, S.Pd., yang telah berkenan sebagai ahli pembelajaran dan banyak membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
9. Siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 01 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
10. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.

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

Semarang, 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Pengembangan	6
1.4. Spesifikasi Produk	6
1.5. Manfaat Pengembangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1. Pendidikan Jasmani.....	9
2.1.1.Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	12
2.1.2.Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	13
2.2. Pembelajaran.....	17
2.3. Pengertian Permainan.....	18
2.3.1. Prinsip Dasar Pengembangan Modifikasi Permainan dan Olahraga	19
2.4. Gerak	20
2.5. Karakteristik Perkembangan Anak Sekolah Dasar	20
2.5.1.Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Sekolah Dasar	20
2.5.2.Perkembangan Kemampuan Fisik Anak Usia 6-14 Tahun.....	21

2.6. Teori Warna	24
2.7. Permainan Bolabasket.....	26
2.7.1. Tinjauan Permainan Bolabasket	26
2.7.2. Sarana dan Prasarana	27
2.7.3. Hakekat Bermain Bolabasket Tofu Basketball	29
2.6.4. Peraturan Bermain Bolabasket Tofu Basketball	32
2.8. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1. Model Pengembangan	37
3.2. Prosedur Pengembangan.....	38
3.2.1. Analisis Kebutuhan.....	39
3.2.2. Pembuatan Produk Awal.....	39
3.2.3. Uji Coba Produk	39
3.2.4. Revisi Produk Pertama.....	40
3.2.5. Uji Lapangan	40
3.2.6. Revisi Produk Akhir	40
3.2.7. Hasil Akhir	40
3.3. Uji Coba Produk.....	40
3.3.1. Desain uji Coba	41
3.3.2. Subyek Uji Coba.....	42
3.3.3. Jenis Data	43
3.3.4. Instrument Pengumpulan data.....	43
3.3.5. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1. Hasil Data Uji Coba	46
4.1.1. Data Analisis Kebutuhan	46
4.1.2. Diskripsi Draf Produk Awal	47
4.1.3. Draf Produk Awal Model Permainan Bolabasket Tofu Basketball Bagi Siswa SD	48
4.1.4. Validasi Ahli	54
4.2. Data Uji Coba Skala Kecil	56

4.2.1. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil.....	59
4.2.2. Draf Setelah Uji Coba Skala Kecil.....	59
4.3.Data Uji Coba Lapangan	64
4.4.Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	66
4.5.Analisis Hasil Uji Coba Lapangan.....	70
4.6.Hasil Akhir	75
5.1.Pembahasan	76
5.1.1.Kelemahan Produk.....	78
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
6.1.Kajian	79
6.2.Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Perbedaan Permainan Bolabasket Sesungguhnya dengan Permainan Bolabasket Tofu Basketball.....	30
3.1. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli	44
3.2. Skor Jawaban Kuesioner	44
3.3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa.....	44
4.1. Klasifikasi Persentase	46
5.1. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli	56
6.1. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	58
7.1. Data Hasil Uji Coba Lapangan.....	68
8.1. Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Lapangan dan Hasil Pengamatan.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Papan Pantul	27
2.2. Lapangan Basket.....	28
2.3. Keranjang Bolabasket	29
3.1. Lapangan Bermain Bolabasket Tofu Basketball	31
4.1. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi Tofu Basketball.....	38
5.1. Lapangan Bermain Bolabasket Tofu Basketball (Skala Kecil).....	51
5.2. Bola Permainan Bolabasket Dua Ring Bergerak (Skala Kecil)	52
5.3. Ring Permainan Tofu Basketball (Skala Kecil)	52
5.4. Ukuran Area Ring dan Batas <i>Shooting</i>	53
6.1. Grafik Rekapitulasi Persentase Jawaban Ahli.....	56
7.1. Grafik Persentase Hasil Uji Skala Kecil	61
8.1. Lapangan Bermain Bolabasket Tofu Basketball (Produk Akhir).....	64
8.2 Bola Permainan Bolabasket Tofu Basketball (Produk Akhir)	65
8.3. Ring Permainan Bolabasket Tofu Basketball (Produk Akhir)	65
9.1. Grafik Persentase Hasil Uji Lapangan	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usul Penetapan Pembimbing	83
2. SK Dosen Pembimbing	84
3. Surat Ijin Penelitian	85
4. Surat Keterangan Sekolah	86
5. Kuesioner Evaluasi Siswa	87
6. Kuesioner Evaluasi Ahli	90
7. Hasil Pengisian Kuesioner Evaluasi Ahli dan Guru Penjas	102
8. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Penjas	103
9. Saran dan Komentar Umum Perbaikan Model Permainan	104
10. Biodata Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil)	105
11. Denyut Nadi Uji Skala Kecil dan Uji Lapangan	106
12. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Skala Kecil)	107
13. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	109
14. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subjek Uji Coba Skala Kecil)	112
15. Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotor Uji Coba Skala Kecil	113
16. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Uji Coba Skala Kecil	114
17. Pengamatan Lapangan Aspek Afektif Uji Coba Skala Kecil	115
18. Hasil Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba Skala Kecil	116
19. Biodata Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan)	117
20. Pengukuran Denyut Nadi Uji Coba Lapangan	119

21. Jawaban Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan).....	120
22. Data Hasil Uji Coba Lapangan.....	124
23. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subyek Uji Coba Lapangan)..	127
24. Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotor Uji Coba Lapangan	128
25. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Uji coba Lapangan	129
26. Pengamatan Lapangan Aspek Afektif Uji Coba Lapangan	130
27. Hasil Pengamatan Aspek Afektif Uji Coba Lapangan	131
28. RPP	132
29. Dokumentasi	135



BAB I

PENDAHULUAN

I.I. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik untuk meningkatkan prestasi maupun kebutuhan dalam menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat dan bugar. Banyak cabang-cabang olahraga yang sudah memasyarakat saat ini antara lain, sepak bola, bola voli, bola basket, bulutangkis, dan masih banyak yang lainnya. Dalam dunia pendidikan mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga, kesehatan dan rekreasi sangat penting sekali bagi peserta didik, karena dapat mempengaruhi kondisi fisik dan tingkat kebugaran jasmani peserta didik sehingga dapat berdampak pada proses belajar mengajar di sekolah. Melalui aktivitas jasmani anak akan dihadapkan dengan berbagai pengalaman nyata berupa aktivitas jasmani yang akan menimbulkan respon, bukan hanya aspek jasmani akan tetapi juga aspek kerohanian.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) adalah kelompok mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktivitas fisik penjasorkes diharapkan dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai(sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial). Serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas dan kuantitas

fisik serta psikologis. Serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Tujuan utama dari pendidikan adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Perkembangan individu secara menyeluruh, berarti individu tersebut dapat berkembang pada aspek fisik, mental, sosial, emosional dan spiritualnya secara baik. Oleh sebab itu, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan pada jenjang sekolah dasar sampai dengan jenjang pendidikan sekolah menengah atas melalui aktifitas fisik. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga kesehatan dapat merangsang pertumbuhan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu dapat menumbuhkan kedisiplinan dan budaya hidup sehat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah termasuk juga pembelajaran penjasorkes harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Sementara kurikulum yang berkembang saat ini adalah kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yaitu kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah/ daerah, karakteristik sekolah/ daerah, sosial budaya masyarakat setempat, dan karakteristik peserta didik. Hal ini jelas dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan suatu model/metode pembelajaran yang sesuai dengan sosial budaya masyarakat setempat dan sesuai dengan karakteristik siswa (E. Mulyasa, 2006: 8). Jadi pelaksanaan pembelajaran disekolah harus sesuai dengan KTSP (kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) di sekolah, sebagai acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran penjasorkes yang efektif dan efisien.

Setiap cabang olahraga memerlukan keterampilan, keberanian, kesenangan dan percaya diri tertentu dalam melakukan agar hasilnya bisa maksimal. Seperti tinju, pencak silat, karate, sepak bola dan cabang olah raga yang lain memerlukan hal tersebut. Demikian juga halnya dengan cabang olahraga bolabasket, agar hasilnya optimal perlu memiliki keberanian, kesenangan, dan percaya diri dalam melakukannya. Meskipun pada kenyataannya tidak semua murid memiliki keberanian, kesenangan dan percaya diri dalam melakukan gerak dalam pembelajaran bolabasket. Banyak siswa yang merasa takut dan tidak percaya diri untuk melakukan *dribble* saat pembelajaran, dan anak – anak cenderung bosan dengan pembelajaran yang seperti biasa.

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan wawancara dengan guru penjas di Sekolah Dasar Negeri Tugurejo 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang, dalam proses pembelajaran permainan bolabasket siswa cenderung kurang aktif, hanya sebagian siswa yang antusias melakukan permainan bolabasket. Sebagian besar dari mereka cenderung hanya diam dan duduk ditepi lapangan tanpa adanya suatu aktivitas gerak. Siswa putri sering mengeluh merasakan tangannya sakit, takut terkena bola dan permainan bolabasket dianggap susah. Sedangkan siswa putra, mereka cenderung merasa kesulitan dalam melakukan permainan bolabasket dikarenakan tinggi ring yang tidak bisa terjangkau oleh tinggi badan siswa putra. Selain itu, juga banyak siswa yang tidak tertarik dengan permainan bolabasket. Hal ini menunjukkan bahwa ada suatu masalah dalam pembelajaran yang berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa dalam bolabasket. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bolabasket mengalami masalah yang

harus dicari solusinya. Salah satu tugas seorang guru penjaskes adalah meyiapkan diri untuk mengajar para siswanya yang berpengaruh besar pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran dan mencapai prestasi optimalnya kelak.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan model permainan untuk mengatasi permasalahan yang ada dilapangan terkait dalam pembelajaran bolabasket.

Ada berbagai jenis permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat, baik menggunakan alat ataupun tanpa alat. Jenis olahraga permainan dalam pendidikan jasmani disekolah lebih diminati para siswa, demikian juga di masyarakat, banyak orang yang melakukan aktivitas olahraga yang sifatnya permainan.

Paradigma yang berkembang bahwa pendidikan jasmani yang baik bertujuan mengembangkan sikap positif terhadap gerak atau aktivitas jasmani, permainan dan olahraga (*affective learning*). Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan merupakan permainan tofu basketball sebagai modifikasi pembelajaran bolabasket.

Model pembelajaran ini memiliki manfaat yang jelas, artinya pemecahan masalah yang dilakukan akan memberikan manfaat yang jelas bagi siswa dan guru karena ada kemungkinan kalau masalah tidak segera diatasi akan mengganggu penguasaan kompetensi berikutnya dalam proses pembelajaran yang mempunyai

sifat berkesinambungan. Setelah guru menemukan masalah, perlu segera melaksanakan langkah identifikasi penyebab munculnya masalah.

Dari latar belakang di atas, peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu diteliti, yaitu :

1. Agar siswa dan siswi mengenal permainan basket sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang sekolah menengah.
2. Usia Sekolah Dasar merupakan usia yang sangat penting untuk meningkatkan gerak dasar sehingga mereka harus terlebih dahulu menyukai permainan tersebut untuk meningkatkan gerak dasar.
3. Karakteristik mereka yang cenderung masih suka bermain dan bergerak bebas dengan kegembiraan dan penuh kompetisi.
4. Kurangnya variasi dari model permainan bola besar.

Dari masalah yang ada di atas maka penulis akan memilih judul di dalam penelitiannya yaitu : “PENGEMBANGAN PERMAINAN “TOFU BASKETBALL” DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD N TUGUREJO 01 KECAMATAN TUGU KOTA SEMARANG TAHUN 2011/2012”.

I.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka peneliti merumuskan suatu permasalahan yaitu : Bagaimana memodifikasi permainan bolabasket agar menjadi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam meningkatkan pembelajaran Penjasorkes?

I.3. TUJUAN PENGEMBANGAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan bolabasket yang dimodifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD N Tugurejo 01 Kota Semarang dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan dapat meningkatkan intensitas fisik kebugaran jasmani.

I.4. SPESIFIKASI PRODUK

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan bolabasket dengan cara memodifikasi beberapa aturan, sarana dan prasarana yang digunakan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kesegaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran bolabasket.

Produk yang dihasilkan dapat dijadikan referensi dalam dunia pendidikan, manfaat produk antara lain adalah : (1) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran penjas khususnya. (2) mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pada sekolah khususnya pada pembelajaran permainan bolabasket. (3) meningkatkan efektifitas pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bolabasket.

I.5.MANFAAT PENGEMBANGAN

Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermafaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain :

1) Bagi Peneliti

- a. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran Penjasorkes.
- b. Untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi, S1 (PJKR).
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bekal dalam mempersiapkan diri dalam profesi keguruan, selain itu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.

2) Bagi Guru Pendidikan Jasmani

- a. Sebagai sumber bahan ajar guru Penjasorkes untuk meningkatkan pengetahuan dalam mengembangkan permainan bolabasket.
- b. Sebagai variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan bolabasket kedalam pembelajaran olahraga sehingga anak tidak merasa cepat bosan, serta lebih aktif bergerak.

3) Bagi Siswa

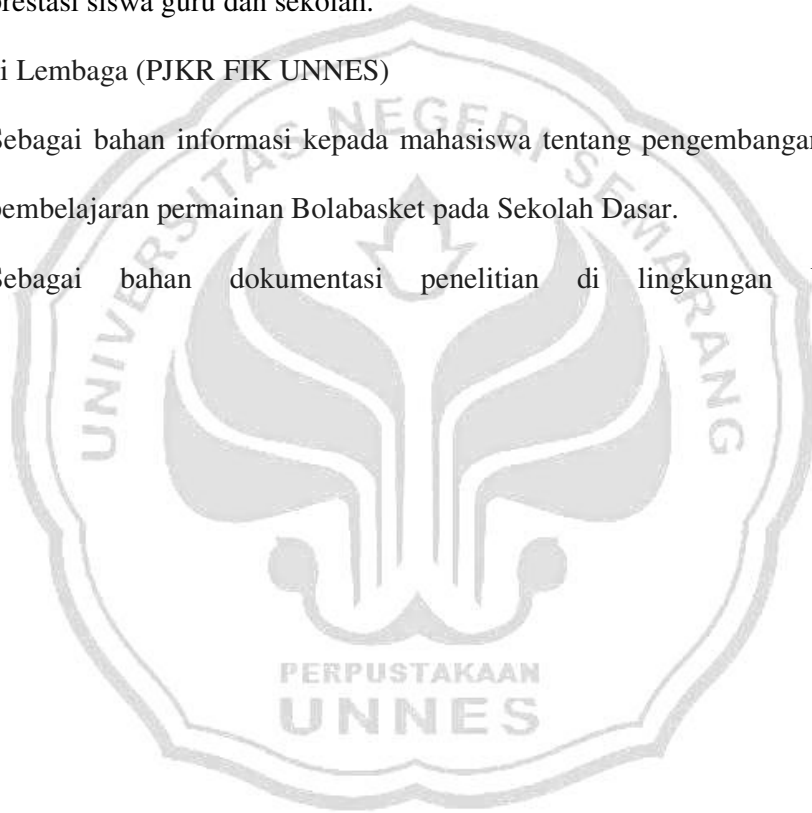
- a. Siswa senang, tertarik, aktif dan mudah melakukan permainan bolabasket yang sesuai dengan karakteristiknya dan siswa tidak jenuh ketika melakukan pembelajaran bolabasket.
- b. Bermanfaat bagi siswa yang kurang menyenangkan dan kesulitan dalam melakukan olahraga bolabasket yang menggunakan alat yang sebenarnya (standar).

4) Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.
- b. Dapat dijadikan motifasi guru bidang lain dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa guru dan sekolah.

5) Bagi Lembaga (PJKR FIK UNNES)

- a. Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan model pembelajaran permainan Bolabasket pada Sekolah Dasar.
- b. Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan UNNES



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. PENDIDIKAN JASMANI

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

Pandangan modern yang sering juga disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan suatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian-bagian yang terpadu.

Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani, dan penyelenggaraannya harus terjalin dengan baik.

Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan dari pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penjas tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja. Pandangan holistik ini, pada awalnya kurang banyak memasukkan aktivitas sport karena pengaruh pandangan sebelumnya, yaitu pada akhir abad 19 yang menganggap bahwa *sport* tidak sesuai di sekolah-sekolah. Namun tidak bisa dipungkiri sport terus tumbuh dan berkembang menjadi aktivitas fisik yang merupakan bagian integral dari kehidupan manusia *sport* menjadi populer, siswa menyenangkannya dan ingin

mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi disekolah-sekolah hingga para pendidik seolah-olah ditekan untuk menerima sport dalam kurikulum disekolah karena mengandung nilai-nilai pendidikan (Adang Suherman 2000 : 19).

Menurut Suplemen GBPP tahun 2003 dalam Depdiknas (2003:19), pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktifitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental sosial dan emosional yang selaras, serasi dan seimbang.

Nadisah (1992:15) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktifitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah upaya pendidikan yang di luar sekolah (masyarakat, klinik dan lingkungan). Dengan kata lain pendidikan kesehatan adalah segala bentuk upaya sengaja dan berencana yang mencakup kombinasi metode untuk memfasilitasi perilaku untuk beradaptasi yang kondusif bagi kesehatan (Depdiknas, 2002:16).

Thomas D. Wood dalam Nadisah (1992:17) menyatakan bahwa pendidikan kesehatan adalah sejumlah pengalaman di sekolah atau dimana saja yang berpengaruh baik terhadap kebiasaan, sikap dan pengetahuan yang berkenaan dengan kesehatan individu, masyarakat dan bangsa. Sedangkan menurut Definisi Terminology (*committe of Terminolgy*, 1951) dalam Nadisah (1992:17) pendidikan

jasmani adalah proses pemberian pengalaman-pengalaman belajar dengan maksud untuk mempengaruhi pengetahuan, sikap dan perbuatan yang berkenaan dengan kesehatan individu dan kelompok.

Batasan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh UNESCO dalam *International Charter of Physical education and Sport* yang dikutip Abdulkadir Ateng (1992:8), yaitu suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu ataupun seorang anggota masyarakat yang melakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak.

Menurut Rajsdrop yang dikutip oleh Abdulkadir Ateng (1992:20), pendidikan jasmani adalah suatu aspek dari pendidikan total, karena itu selalu berurusan dengan manusia secara integral. Pendidikan jasmani adalah pergaulan pedagogik dalam dunia gerak dan pengalaman jasmani.

Sementara dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran yang diterbitkan oleh Depdiknas (2002:2) disebutkan bahwa pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai bagian pendidikan secara keseluruhan yang prosesnya menggunakan aktifitas jasmani atau gerak sebagai alat-alat pendidikan maupun sebagai tujuan yang hendak dicapai adalah menanamkan sikap dan kebiasaan berhidup sehat dengan memanfaatkan pengetahuan dan

pengalaman tentang kesehatan, baik yang diperoleh secara formal melalui program sekolah ataupun pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari luar sekolah. Pendidikan jasmani mempunyai peran dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam pematapan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang selaras dan seimbang.

2.1.1. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut Depdiknas (2003:2) ialah membantu siswa untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan perkembangan jasmani, agar dapat :

1. Tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani khususnya tinggi dan berat badan.
2. Terbentuknya sikap dan perilaku : disiplin, kejujuran, kerjasama dalam mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku.
3. Menyenangi aktifitas jasmani yang dipakai dalam pengisian waktu luang serta kebiasaan hidup sehat.
4. Mempunyai kemampuan untuk menjelaskan tentang manfaat pendidikan jasmani dan kesehatan, serta mempunyai kemampuan penampilan, keterampilan gerak yang benar dan efisien.
5. Meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan, serta daya tahan tubuh terhadap penyakit.

2.1.2. Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Sedangkan fungsi dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut Depdiknas (2003:4-6) adalah untuk mengembangkan berbagai aspek dalam diri siswa yang meliputi aspek organik, aspek neuromuskuler, aspek perseptual, aspek kognitif, aspek sosial dan aspek emosional.

2.1.2.1. Aspek organik

Pengembangan aspek organik pada siswa melalui penyelenggaraan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya adalah :

1. Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individual dapat memahami tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan ketrampilan.
2. Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
3. Meningkatkan kekuatan yaitu jumlah tenaga maksimal yang di keluarkan oleh otot atau kelompok otot.
4. Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individual untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu relatif lama.
5. Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang di perlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

2.2.1.2. Aspek neuromuskuler

Pengembangan aspek neuromuskuler pada siswa melalui penyelenggaraan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya adalah:

1. Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot.
2. Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti; berjalan, berlari, melompat, melompat, meluncur, melangkah, mendorong, bergulir dan menarik.
3. Mengembangkan ketrampilan non-lokomotor seperti; mengayun, melengkung, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung dan membengkok.
4. Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti; ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi dan kelincahan.
5. Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti; memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir dan memvoli.
6. Mengembangkan ketrampilan olahraga, seperti; bolabasket, sepak bola, softball, bola voli, baseball, atletik, tenis, beladiri, dan lain sebagainya.
7. Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti; menjelajah, mendaki, berkemah dan berenang.

2.1.2.2. Aspek perseptual

Pengembangan aspek perseptual pada siswa melalui penyelenggaraan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya adalah :

1. Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.
2. Mengembangkan kemampuan keterampilan gerak.
3. Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang ,yaitu kemampuan mengenali obyek yang ada di depan, belakang, atas, bawah, kiri dan kanan.

4. Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu; kemampuan mengkoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tubuh, tangan dan kaki.
5. Mengembangkan keseimbangan tubuh yaitu; kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
6. Mengembangkan dominasi yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan atau kaki kiri dalam melempar dan menendang.
7. Mengembangkan lateralis, yaitu; kemampuan membedakan antara sisi kanan dan sisi kiri tubuh diantaranya bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.
8. Mengembangkan image tubuh,yaitu; kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya tempat atau ruang.

2.1.2.3.Aspek kognitif

Pengembangan aspek kognitif melalui penyelenggaraan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya adalah :

1. Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan.
2. Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan dan etika.
3. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktifitas yang terorganisasi.
4. Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktifitas jasmani.
5. Meningkatkan pemecahan masalah dalam permainan.

6. Menghargai kinerja tubuh; penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang di gunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.
7. Meningkatkan pemahaman memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerak.

2.1.2.4.Aspek sosial

Pengembangan aspek sosial pada siswa melalui penyelenggaraan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya adalah :

1. Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada.
2. Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
3. Belajar komunikasi dengan orang lain.
4. Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok.
5. Mengembangkan kepribadian, sikap dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.
6. Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima dalam masyarakat.
7. Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif.
8. Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.
9. Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

2.1.2.5.Aspek Emosional

Pengembangan aspek emosional pada siswa melalui penyelenggaraan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya adalah :

1. Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktifitas jasmani.
2. Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.
3. Melepas ketegangan melalui aktifitas fisik yang tepat.
4. Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreatifitas.
5. Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktifitas yang relevan.

2.2. PEMBELAJARAN

Pembelajaran hakekatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. (Trianto, 2009 : 17).

Menurut Sukintaka (1992 : 70), Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik, tetapi juga ada suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam sesuatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa, ialah ada suatu pihak yang memberi dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif.

Menurut Supandi (1992 : 5), mengatakan bahwa strategi belajar-mengajar pendidikan jasmani merupakan kegiatan sebelum proses belajar-mengajar dilaksanakan. Tujuannya menciptakan kondisi dan kegiatan belajar yang memungkinkan murid lancar belajar dan mencapai sasaran belajar. Kegiatan itu antara lain memilih informasi yang bersifat verbal atau model lain seperti gerak yang akan disampaikan, menetapkan cara-cara

pengarahan dan pembimbingan ke arah yang dikehendaki, dan terakhir menetapkan cara bagaimana menilai hasil belajar.

2.3. PENGERTIAN PERMAINAN

Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan jasmani. Meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia indonesia seutuhnya dengan sasaran segala aspek pribadi manusia adalah tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai. Bermain merupakan fenomena masyarakat dari anak remaja, orang dewasa, laki-laki, perempuan dan seluruh lapisan masyarakat diseluruh pelosok dunia. Anak-anak bermain sepanjang hari, sepanjang masa dan diseluruh dunia. Dengan demikian setiap anak yang bermain akan melakukan dengan sungguh-sungguh yang mengandung nilai-nilai positif yang ditinjau dari segi fisik maupun mental (sukintaka,1992:11).

Menurut (Sukintaka, 1992: 7) menyatakan bahwa sifat bermain adalah sebagai berikut :

- 1) Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
- 2) Bermain dengan rasa senang akan menimbulkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
- 3) Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik dan perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Menurut Johan Huizinga dalam Anirotul Qoriah (2009 : 16), mengatakan bahwa bermain adalah aktifitas yang dilakukan secara suka rela. Pada anak bermain merupakan dorongan naluri yang berguna merangsang perkembangan fisik dan mentalnya. Pada orang dewasa bermain dilakukan karena kebutuhan, tanpa paksaan, dan dilaksanakan karena mau melaksanakannya. Karena itu, pada orang dewasa bermain bukan karena desakan kewajiban tugas atau kewajiban moral.

2.3.1. Prinsip Dasar Pengembangan Modifikasi Permainan Dan Olahraga

Pada kenyataannya pembelajaran penjas di sekolah-sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi pembelajaran dalam bentuk olahraga atau permainan hendaknya diberikan secara bertahap sehingga esensi pokok pembelajaran permainan dapat dicapai oleh siswa. Untuk itu guru memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan yang sangat berguna untuk meningkatkan *optimalisasi* belajar siswa (Adang Suherman, 2000: 21).

2.3.1.1. Strategi Modifikasi Permainan

Strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran *skill*, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip “*body scalling*” (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik). Pada kenyataannya guru kurang membedakan penekanan tujuan pembelajaran dan *skill* (Adang Suherman, 2000: 35).

2.3.1.2 Struktur Modifikasi Permainan Olahraga

Menurut (Adang Suherman, 2000: 31) Tahap dalam belajar bermain adalah mempelajari strategi dasar permainan. Sering kali para guru mengajar permainan secara khusus tetapi terkadang lupa sekaligus mengajar struktur permainannya. Untuk itu pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya hingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa. Pengurangan struktur permainan ini dapat dilakukan terhadap faktor :

- 1) Ukuran lapangan.
- 2) Bentuk, ukuran, dan jumlah peralatan yang digunakan.
- 3) Jenis *skill* yang digunakan.
- 4) Aturan.
- 5) Jumlah pemain.

2.4. GERAK

Menurut Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti loncat dan lompat.
2. Kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contoh mendorong , menarik,dll.
3. Kemampuan *manipulatif*, bentuk-bentuk kemampuan *manipulatif* terdiri dari :

- a) Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang).
- b) Gerakan menerima (menangkap) obyek.
- c) Gerakan memantul-mantulkan atau menggiring bola.

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien.

2.5. KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN GERAK ANAK SEKOLAH DASAR

2.5.1. Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Sekolah Dasar

Karakteristik ukuran dan bentuk tubuh pada anak usia 6-14 tahun lebih akan terlihat pada sisi-sisi tertentu. 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 kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan. Perbedaan itu akan sangat terlihat ketika anak laki-laki dan anak perempuan melakukan aktivitas gerak (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 101).

2.5.2. Perkembangan Kemampuan Fisik Anak Usia 6-14 Tahun

Sejalan dengan pertumbuhan fisik dimana anak semakin tinggi dan semakin besar, maka kemampuan fisik pun meningkat. Beberapa macam kemampuan fisik yang cukup nyata perkembangannya pada masa anak usia

6-14 tahun adalah: kekuatan, fleksibilitas, dan keseimbangan (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 112).

1) Perkembangan Kekuatan

Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik beban. Semakin besar otot yang bekerja, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan.

2) Perkembangan Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah keleluasaan gerak persendian. Fleksibilitas pada setiap bagian tubuh tidak ada interkorelasi. Artinya adalah apabila seseorang memiliki fleksibilitas yang baik pada salah satu bagian tubuh, pada bagian tubuh yang lain belum tentu baik juga fleksibilitasnya.

3) Perkembangan Keseimbangan

Keseimbangan bisa diklasifikasikan menjadi 2 macam, yaitu statik dan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh untuk tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan.

Sejalan dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai bisa dilakukan pada masa anak

kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak bisa diidentifikasi dalam bentuk sebagai berikut :

- 1) Gerakan bisa dilakukan dengan mekanika tubuh yang makin efisien;
- 2) Gerakan bisa semakin lancar dan terkontrol;
- 3) Pola atau bentuk gerakan variasi;
- 4) Gerakan semakin Bertenaga.

Menurut harrow dalam Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 219), perkembangan gerak anak berdasarkan klasifikasi domain psikomotor dapat dibagi menjadi 6, meliputi:

- 1) Gerak Reflek

Gerak reflek adalah respon atau aksi yang terjadi tanpa kemauan sadar, yang ditimbulkan oleh suatu *stimulus*. Gerak reflek atau respon akan terjadi dalam keadaan yang tidak diduga. Gerak reflek sangat penting dalam setiap aktivitas fisik, sebagai contoh adalah ketika melakukan suatu aktivitas permainan.

- 2) Gerak Dasar *Fundamental*

Gerak dasar *fundamental* adalah gerakan-gerakan dasar perkembangannya sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat menyertai gerakan berkembang reflek yang sudah dimiliki sejak lahir, gerak dasar *fundamental* mula-mula bias dilakukan pada masa bayi dan massa anak-anak, dan disempurnakan melalui proses berlatih yaitu dalam bentuk melakukan berulang-ulang.

- 3) Kemampuan Perseptual

Kemampuan perseptual adalah kemampuan untuk mengantisipasi *stimulus* yang masuk melalui organ indra.

4) Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan memfungsikan system organ-organ tubuh di dalam melakukan aktivitas fisik, kemampuan fisik sangat penting mendukung psikomotor. Ketrampilan gerak bias berkembang bila kemampuan fisik mendukung pelaksanaan gerak. Secara garis besar kemampuan fisik dibedakan menjadi 4 macam yaitu ketahanan (*endurance*), kekuatan (*strength*), fleksibilitas (*flexibility*), kelincahan (*agility*).

5) Gerak Ketrampilan

Gerakan ketrampilan adalah gerakan yang memerlukan koordinasi dengan kontrol gerak yang cukup kompleks, untuk menguasainya diperlukan proses belajar gerak. Gerakan yang terampil menunjukkan sifat efisien dalam pelaksanaannya dan akan menjadi baik ketika dilakukan secara berkelanjutan.

6) Komunikasi *Non-diskursif*

Komunikasi *non-diskursif* merupakan level komunikasi yang keenam dalam sistem klasifikasi domain psikomotor. Komunikasi *non-diskursif* merupakan perilaku yang berbentuk komunikasi melalui gerakan-gerakan tubuh. Gerakan yang bersifat *komunikatif non-diskursif* meliputi gerakan ekspresif dan gerakan *interpretif*. Gerakan *ekspresif* meliputi gerakan-gerakan yang biasa digunakan dalam kehidupan, misalnya

menganggukan kepala tanda setuju. Gerakan *interpretif* adalah gerakan yang diciptakan berdasarkan penafsiran nilai estetik dan berdasarkan makna yang dimaksudkan di dalamnya (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993 : 223).

2.6. TEORI WARNA

Warna memainkan peran penting ketika merancang sesuatu untuk anak. Sangat penting memilih warna yang tepat untuk merangsang perkembangan anak, karena warna memiliki efek pada perkembangan psikologi anak. Warna bisa dijadikan alat komunikasi dengan anak karena memudahkannya menanggapi bahasa. Anak-anak sudah bisa belajar membedakan warna sejak enam bulan awal.

Warna dapat membantu merangsang anak-anak, terutama bagi anak dengan gangguan defisit perhatian. Dengan warna, anak-anak belajar untuk mengekspresikan diri dan ketika mereka diperbolehkan untuk memilih warna untuk menghias kamar atau memilih warna untuk menghias kamar atau memilih warna pakaian, mereka menjadi lebih percaya diri dan membuka lebih banyak kreativitas dan ekspresi (<http://edukasi.kompasiana.com/2011/07/08/elemen-warna-dalam-pengembangan-multimedia-pembelajaran-378723.html>, 15-01-2013 jam 09.45 WIB).

“Color your life” atau warnai hidupmu adalah teknik yang digunakan oleh psikolog dan psikoterapis untuk membantu anak-anak membedakan dan mengekspresikan berbagai emosi diatas kertas. Teknik ini

membantu untuk mengetahui apakah anak senang, sedih, gembira, takut atau bahkan marah.

Ada beberapa jenis warna dan maknanya :

1. Putih

Melambangkan kegembiraan, kedamaian, kemurniaan dan kebersihan.

2. Kuning

Warna ini menerangkan saraf dengan memberikan efek menenangkan dan juga dikenal dapat merangsang aktivitas otot .

3. Biru

Warna biru menandakan keyajinan, perdamaian dan kebijaksanaan dan dapat membantu menenangkan saraf anak, serta memberikan tidur yang baik di malam hari.

4. Hijau

Hijau adalah warna yang menandakan penyegaran dan membantu memperkuat harga diri dan menyalakan harapan. Hijau adalah warna yang sangat menggembirakan dan idealnya cocok untuk anak-anak yang memiliki perasaan rendah diri dan perasaan rendah diri dan perasaan tertekan.

5. Merah

Merah adalah warna yang menarik yang menandakan gairah, keinginan dan membuat anak Anda bersemangat.

6. Ungu

Warna ini menandakan kekuasaan, kemwagab riyalti bila muncul dalam

nuansa lebih gelap. Nuansa ringan seperti lavedder memberikan suasana damai dan membantu menenangkan saraf.

7. Coklat dan abu-abu.

Coklat dan abu-abu adalah beberapa nada bumi. Warna ini adalah warna ideal untuk anak-anak yang hiperaktif dan penuh dengan energy. Warna ini memberikan relaksasi,kehangatan dan kenyamanan.

2.7. PERMAINAN BOLABASKET

2.7.1.Tinjauan Permainan Bolabasket

Menurut Imam Sodikun (1992:8), bolabasket adalah suatu permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan oleh dua regu putra atau putri. Tiap regu berusaha untuk membuat angka sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola ke keranjang basket lawan, dan berusaha untuk mencegah pemain lawan memasukan bola untuk membuat angka.

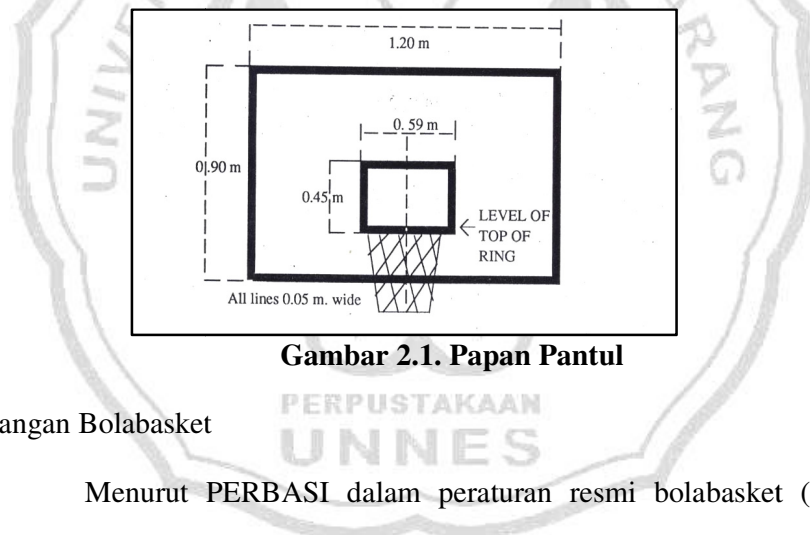
Bolabasket termasuk permainan yang kompleks, artinya gerakan terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi rapi sehingga dapat dimainkan dengan baik. Teknik-teknik dasar dalam permainan bolabasket menurut Imam Sodikun (1992:82) adalah sebagai berikut : 1) Teknik passing (melempar dan menangkap), 2) Teknik dribble atau menggiring bola, 3) Teknik shooting atau menembak, 4) Teknik pivot atau gerakan berporos, 5) Teknik lay-up shoot, 6) Teknik rebound atau merayah. Apabila keenam teknik dasar tersebut telah dikuasai dengan baik oleh seorang pemain, maka ia sudah dapat bermain dengan baik pula. Selain itu

tugas para guru olahraga adalah memberikan teknik-teknik dasar yang benar (Imam Sodikun, 1992:47-48).

2.7.2. Sarana dan Prasarana

1. Papan Pantul

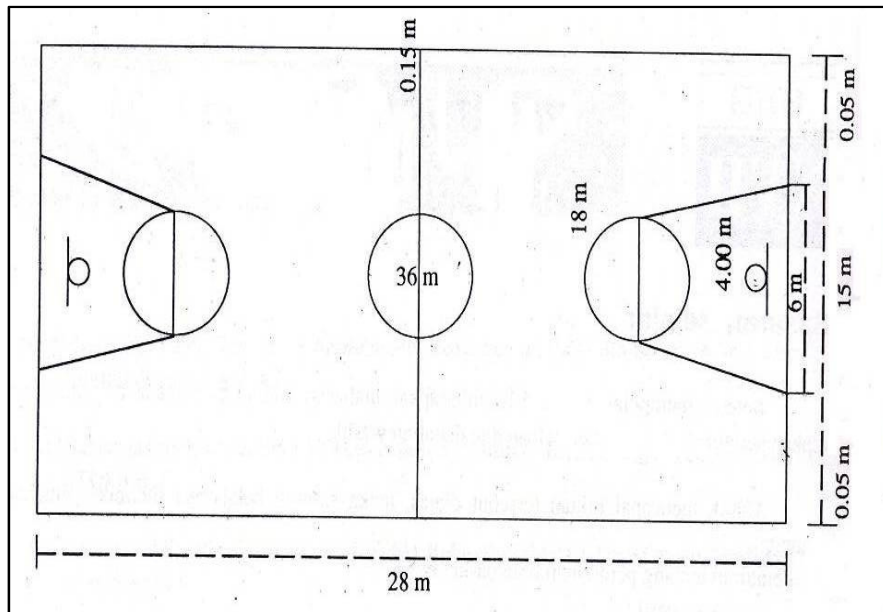
Kedua papan pantul terbuat dari kayu keras atau bahan tembus pandang (transparan) dengan tebal 3 cm sesuai dengan kekerasan kayu, dengan lebar 1,80 meter dan tinggi 1,05 meter di belakang keranjang atau ring dibuat petak persegi panjang dengan ukuran 59 cm dan tinggi 45 cm lebar garis tepi 5 cm (Imam Sodikun, 1992:83).



Gambar 2.1. Papan Pantul

2. Lapangan Bolabasket

Menurut PERBASI dalam peraturan resmi bolabasket (2004:5), lapangan permainan harus memiliki permukaan yang keras, rata dan bebas dari halangan. Ukurannya adalah panjang 28 meter dan lebar 15 meter yang diukur dari sisi dalam garis batas. Federasi Nasional menyetujui ukuran lapangan yang akan dipakai untuk kompetisi dengan ukuran lapangan minimum adalah panjang 26 meter dan lebar 14 meter.

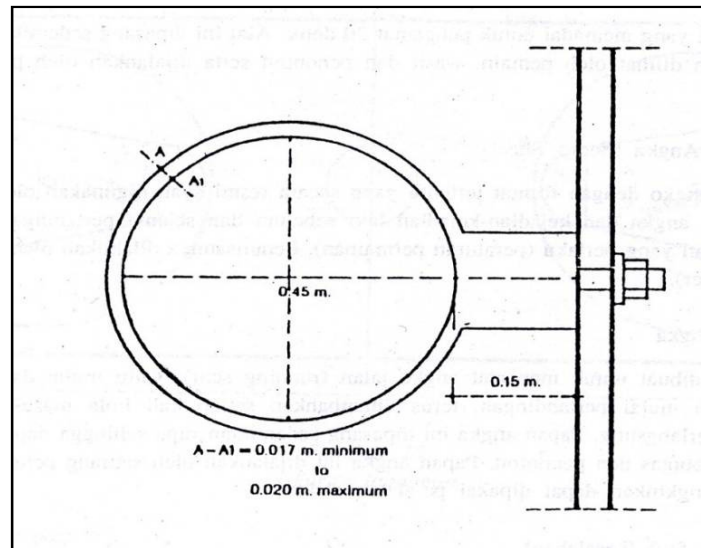


Gambar 2.2. Lapangan Bolabasket

3. Keranjang

Keranjang terdiri dari keranjang atau simpai dan jala. Simpai terdiri dari besi yang keras, berdiameter 45 cm dan berwarna jingga. Garis tengah besi 22 mm dengan sedikit tambahan lengkungan besi kecil di bawah simpai tempat memasang jala. Jarak tepi bawah simpai lantai 3,05 meter, jarak terdekat dengan bagian dalam tepi simpai 15 cm dari permukaan papan pantul (Imam Sodikun, 1992 :83).

Jala terbuat dari keranjang putih tergantung sedemikian rupa sehingga menahan bola, masuk ke dalam keranjang, kemudian terus masuk ke bawah. Panjang jala 40 cm. Tinggi ring bola basket yang sesuai dengan peraturan resmi untuk internasional adalah 10 kaki atau 305 cm. Dengan beberapa detail yang telah diperjelas seperti luas papan pantul hingga panjang tali yang menjuntai di ring bola basket.



Gambar 2.3. Keranjang Bolabasket

4. Bola

Bola yang digunakan adalah bola yang benar-benar bundar terbuat dari kulit, karet atau sintesis. Kelilingnya antara 75-78 cm dengan berat antara 600-800 gram. Bola dipompa secukupnya, sehingga bila dijatuhkan dari ketinggian 1,80 meter, pantulannya antara 1,20-1,40 meter (Imam Sodikun, 1992:84).

2.7.3. Hakekat Bermain Bolabasket Tofu Basketball

Permainan tofu basketball merupakan permainan bolabasket menggunakan 4 ring dan 2 bola masing-masing tim terdiri dari 6 orang pemain, dimana 4 pemain berperan sebagai pemain didalam lapangan dan 2 pemain berperan sebagai ring yang berada ditepi lapangan bagian tengah. Kata “tofu” berasal dari gabungan dua suku kata dari bahasa inggris yaitu “two” dan “four”, two berarti dua karena dalam permainan ini menggunakan dua bola dan four berarti empat karena dalam permainan ini

menggunakan empat buah keranjang atau ring. Permainan ini dimainkan dilapangan yang lebih kecil begitupun ukuran bola yang lebih kecil. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan tofu basketball hampir sama dengan peraturan permainan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan *shooting* keteman yang menjadi ring ketika bola itu masuk, pemain yang memasukan bola bergantian dengan pemain yang menjadi ring. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan, sehingga tidak ada posisi pemain yang tetap didalam permainan. Beberapa perbedaan yang membedakan antara bermain tofu basket ball dengan bermain bolabasket pada umumnya antara lain : ukuran yang disesuaikan dengan pemain.

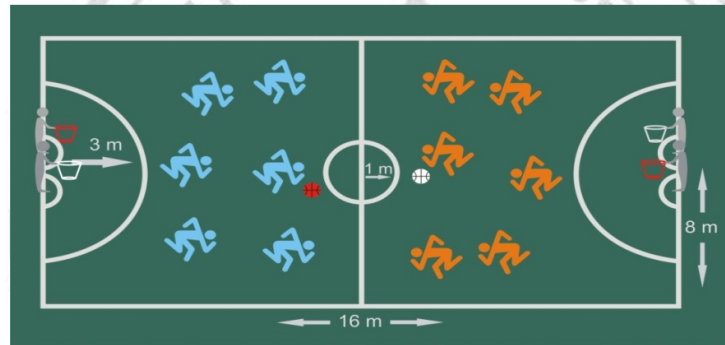
Tabel 2.1. Perbedaan Bermain Basket Sesungguhnya Dengan Model Modifikasi Permainan Tofu Basketball

Permainan bolabasket yang sesungguhnya	Model pengembangan pembelajaran permainan tofu basketball	Keterangan
Ukuran lapangan : 28 m x 15 m	Ukuran lapangan : Panjang : 16 m Lebar : 8 m	Luas lapangan : Menyesuaikan dengan jumlah pemain
Jumlah pemain: 5 orang tiap tim	Jumlah pemain : 12 orang 6 orang tiap tim dan 2 menjadi ring	Jumlah pemain disesuaikan dengan luas lapangan






Memakai 2 ring	Memakai 4 ring yang setiap tim mempunyai 2 ring yang berada di tiap sudut lapangan, setiap ring berwarna merah dan putih	Memudahkan siswa untuk mencetak angka
Waktu pertandingan: 4 x 10 menit	Waktu pertandingan : 2 x 10 menit	Dialokasikan sesuai dengan waktu pelajaran sekolah
Semua pemain berhak bermain secara bergantian	Pemain yang baru mencetak angka bergantian menjadi ring	Agar pemain yang menjadi ring tidak pasif
Menggunakan satu bola ukuran standar 7	Menggunakan dua bola yang berwarna merah dan putih yang berukuran 5 (lima)	Agar pemain lebih aktif dalam melakukan permainan
Peraturan permainan: Memakai aturan baku atau sesungguhnya.	Peraturan permainan : Peraturan permainan sudah dimodifikasi	Jika menggunakan aturan yang baku akan mempersulit siswa dalam permainan.

Secara garis besar permainan tofu basketball dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan permainan bolabasket yang telah ada. Bahkan permainan tofu basketball dapat dijadikan permainan anak untuk meningkatkan aktivitas dan kesegaran jasmani dalam bermain bolabasket.

- ❖ Ukuran lapangan 16 m x 8 m
- ❖ Jumlah keseluruhan 12 pemain terdiri dari 2 tim
- ❖ Setiap tim terdiri dari 6 pemain



Gambar 3.1. Lapangan bermain tofu basketball

- Keterangan :
-  : Tim 1 (pemain yang berperan sebagai ring)
 -  : Tim 2 (pemain yang berperan sebagai ring)
 -  : Pemain
 -  : Bola putih
 -  : Bola merah

2.7.4. Peraturan Bermain Bolabasket Tofu Basketball

- a. Awal permainan

Permainan dimulai ketika wasit membunyikan peluit dan melempar bola ke atas di daerah garis tengah lapangan dan pemain bersiap merebut bola dengan cara *jump ball*. *Jumpball* dilakukan agar siswa lebih mengenal bolabasket.

b. Bola

Permainan ini menggunakan 2 bola yang berukuran 5 agar siswa lebih mudah untuk melakukan permainan. Masing-masing bola berwarna merah dan putih begitupun ring berwarna merah dan putih. Bola merah harus dimasukan kedalam ring yang berwarna merah dan bola putih dimasukan kedalam ring yang berwarna putih, apabila bola putih masuk kedalam ring yang berwarna merah maka dinyatakan tidak sah.

c. Penghitungan *point* (angka)

Masing-masing bola ketika ada pemain memasukan bola merah kedalam ring mendapatkan poin (angka) 3 dan bola putih hanya mendapat *point* 1. Namun ketika bola merah masuk kedalam ring belum bisa mendapatkan poin (nilai masih samar) sebelum bola putih masuk. Permainan berlangsung dengan waktu 2 x 10 menit.

d. Cara mencetak poin dan garis tembak

Dalam permainan tofu basketball tidak boleh menggunakan *lay up*, hanya diperbolehkan menggunakan *shooting* untuk mencetak angka. Jarak *shooting* 3 meter dan saat *shooting* tidak boleh melewati garis yang berada 3 meter didepan ring apabila melewati garis saat melakukan *shooting* maka dianggap *fault* atau tidak sah.

e. Peraturan menjadi ring

Pemain yang menjadi ring bertugas menangkap bola dengan menggunakan tempat sampah saat ada teman satu tim melakukan shooting. Ketika menangkap bola, kaki harus berada didalam lingkaran. Apabila kaki tidak berada didalam lingkaran maka dinyatakan tidak sah. Ketika ada teman satu tim berhasil memasukan bola kedalam ring, maka pemain tersebut berganti posisi dengan pemain yang menjadi ring. Ini dimaksudkan agar pemain yang menjadi ring tidak hanya diam (pasif).

f. Tim penyerang tidak di batasi waktu

Karena permainan ini bertujuan mempermudah siswa untuk bergerak maka kedua tim ketika membawa bola tidak mempunyai batasan waktu. Waktu yang di berikan lebih lama bertujuan siswa agar lebih maksimal untuk bergerak.

g. Peraturan *Dribbling*

Dribbling tidak boleh dibawa lari karena akan terjadi pelanggaran, kalau terjadi pelanggaran maka bola akan diberikan oleh tim lawan sehingga bola hidup dari lawannya. Dipertandingan bolabasket ini tidak ada *traveling*, karena untuk memudahkan siswa melakukan *dribble* dan para pemain tidak banyak melakukan *fault* sehingga permainan yang dilakukan berjalan dengan lancar.

h. Pelanggaran

Pelanggaran terjadi apabila pemain mendorong badan pemain lain, Dinyatakan pelanggaran apabila membawa (tidak *mendribble*) bola dengan berlari.

Maksimal membawa bola hanya 2 langkah setelah mendapat bola. Tidak boleh mengumpan bola dengan menggunakan kaki dan kepala.

- i. Memulai bola setelah terjadi pelanggaran

Dalam permainan tofu basketball, ketika terjadi pelanggaran bola akan kembali hidup dengan cara mengumpan bola dari luar lapangan sesuai dengan garis yang ditentukan, sama seperti ketika terjadi bola keluar lapangan (*out*). Bagi tim yang melakukan pelanggaran sampai 2 kali akan diberikan hukuman penalti. Penalti dilakukan dengan menggunakan kedua bola dengan memasukan kedalam ring yang sesuai dengan warna bola.

2.8. KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan kompetensi Penjas saat ini adalah perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjas yang dikembangkan sesuai dengan kondisi pada saat ini yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjas tidak merasa bosan dan terbebani. Karena dilihat dari kegiatan pembelajaran Penjas yang sudah ada terutama di sekolah dasar yang letaknya jauh dari kota dalam memberi materi bola besar, guru lebih sering memberi materi tentang sepak bola dan bola voli tanpa memberi variasi lain seperti bolabasket. Hal semacam ini bisa jadi tidak akan menambah pengetahuan para peserta didik atau siswa tentang model permainan bola besar. Karena sebagian besar anak setelah lulus dari sekolah dasar tentunya akan melanjutkan ke jenjang sekolah lanjutan.

Melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Permainan bolabasket ini akan menjadi bekal mereka nantinya ketika mereka melanjutkan ke sekolah lanjutan atau sekolah menengah. Namun apabila dilihat dari karakter siswa siswi sekolah dasar, permainan bolabasket yang dimainkan dengan aturan yang sedemikian baku dan ukuran lapangan serta tinggi dan lebar ring atau keranjang, tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah yang tidak tersedianya lapangan basket juga menjadi kendala dalam memberi materi tentang olahraga permainan bolabasket. Sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi olahraga permainan bolabasket agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Pengembangan permainan bolabasket harus diwujudkan karena akan mendukung berjalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu dibuatlah suatu model pembelajaran permainan bolabasket dengan sasaran yang dirubah menjadi lebih lebar, rendah, dan mudah untuk menembak sasaran dengan lapangan permainan yang dipersempit, aturan permainan yang dipermudah dan waktu permainan disesuaikan dengan kondisi siswa, maka akan membuat siswa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang gembira dan menyenangkan, pada saat mengikuti pembelajaran Penjas.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan

Pengembangan penelitian merupakan jenis penelitian yang sedang sering digunakan terutama dalam hal mengembangkan model permainan. Khususnya ketika memodifikasi jenis olahraga dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani agar tujuan Pendidikan Jasmani itu dapat terwujud.

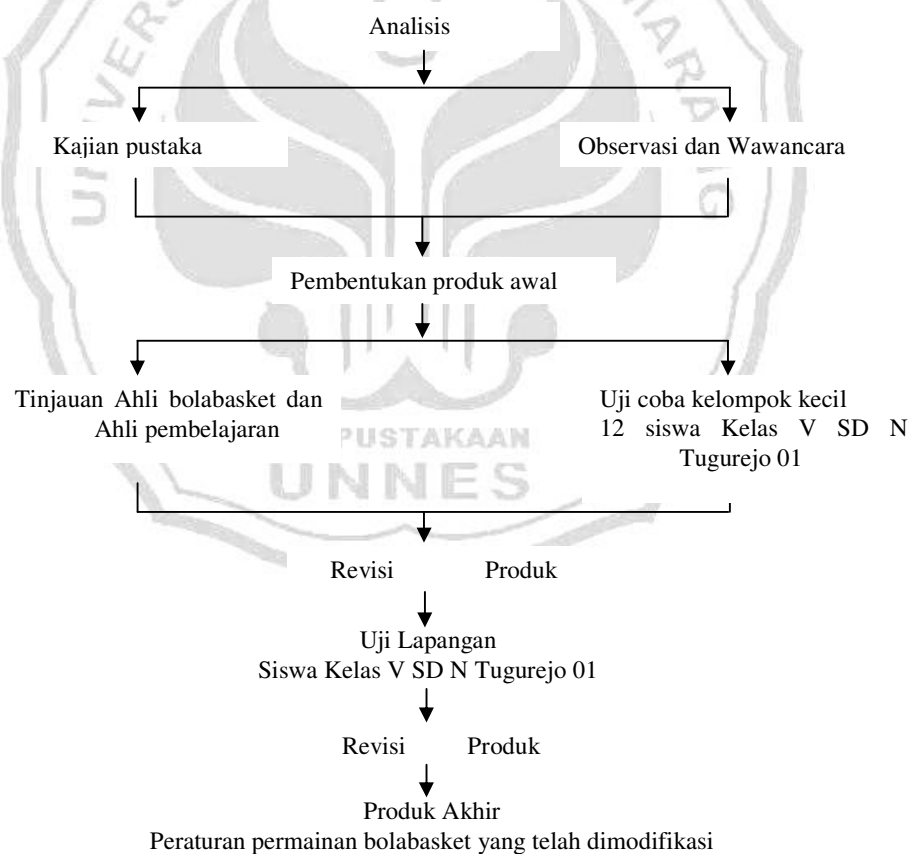
Penelitian Pengembangan yang digunakan dalam permainan bolabasket disesuaikan dengan kondisi lapangan sesungguhnya seperti keadaan sarana dan prasarana, dan kondisi siswa atau peserta didik. Penelitian ini juga disesuaikan dengan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga. Langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan modifikasi bolabasket ini dengan modifikasi ukuran lapangan, jumlah pemain, waktu dan sasaran tembak adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan produk awal (yang berupa modifikasi bolabasket).
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 evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi ini digunakan sebagai perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

5. Uji lapangan.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7. Hasil akhir model modifikasi model permainan bolabasket untuk siswa kelas V SD N Tugurejo 01 Kabupaten Semarang yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran bolabasket tofu, dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut, antara lain :



Gambar 4.1.
Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi Tofu Basketball

3.2.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bolabasket yang telah dirubah aturan dan jenis lapangan ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD N Tugurejo 01 Kabupaten Semarang tentang pelaksanaan olahraga bolabasket yang telah dirubah aturan dan lapangannya dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa dan kondisi lapangan.

3.2.2. Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk pembuatan model pembelajaran permainan bolabasket yang dirubah aturan dan lapangannya. Dalam produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli bolabasket dan dua guru penjas sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.3. Uji coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu :

- a. Menetapkan desain uji coba.
- b. Menentukan subjek uji coba.
- c. Menyusun instrumen pengumpulan data.
- d. 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 produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SD N Tugurejo 01 Kota Semarang. Diambil secara acak atau dengan cara *random sampling*.

3.2.6. Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan ulang telah diujicobakan siswa kelas V SD N Tugurejo 01 Kota Semarang.

3.2.7. Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan berupa modifikasi model permainan bolabasket.

3.3. Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisien dan kebermanfaatan dari produk melalui desain uji coba. Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan.

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 (Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd), dan dua ahli pembelajaran (Florentina Rio Peristiwandini, S.Pd dan Moch. Wildan Septiadi, S.Pd) dengan kualifikasi (1) Aris Mulyono S.Pd, M.Pd adalah dosen mata kuliah bolabasket di FIK UNNES, (2) Florentina Rio Peristiwandini, S.Pd adalah Guru Penjas SD Negeri Tugurejo 01 Semarang, (3) Moch. Wildan Septiadi, S.Pd adalah Guru Penjas SD Negeri Mangkang 2 Semarang. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktifitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2. Uji coba kelompok kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SD N Tugurejo 01. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 12 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan secara random karena karakteristik dan tingkat karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bolabasket yang telah dimodifikasi. Setelah 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 dari evaluasi satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba analisis. 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 N Tugurejo 01 dengan jumlah 34 siswa.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bolabasket yang dimodifikasi yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan bolabasket yang telah dimodifikasi. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2. Subjek Uji Coba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
- b. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa kelas V SD N Tugurejo 01 dipilih sampel secara random.
- c. Uji coba lapangan kepada siswa kelas V SD N Tugurejo 01.

3.3.3. Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif . Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai

masukannya untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan denyut nadi dan pengamatan dari pengaruh penggunaan produk.

3.3.4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli Penjas dan ahli pembelajaran. 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 produk.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan bolabasket tofu basketball. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

1 : tidak baik

2 : kurang baik

3 : cukup baik

4 : baik

5 : sangat baik

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

Tabel 3.1. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

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

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

Tabel 3.2. Skor Jawaban Kuesioner "Ya" dan "Tidak".

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

Tabel 3.3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

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

3.3.5. Teknik Analisis Data

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

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

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

Keterangan:

- F = frekuensi relatif / angka persentase
 f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = jumlah seluruh data
 100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 4.1. akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 4.1. 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 HASIL DATA UJI COBA

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

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

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bolabasket khususnya bolabasket bagi kelas V, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerjasama dan toleransi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bolabasket di Sekolah Dasar masih jauh dari yang diharapkan.

Pada proses pembelajaran bolabasket ditemui beberapa hal, antara lain alat dan fasilitas yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa, peraturan permainan bolabasket yang digunakan sesuai dengan peraturan yang sebenarnya atau aturan baku dalam permainan bolabasket, diketahui ada beberapa siswa khususnya siswa putri yang mengeluh rasa sakit ketika melakukan passing karena bola yang digunakan sangat besar, diketahui ada

beberapa siswa ketika mengikuti pembelajaran hanya duduk-duduk saja dan tidak aktif mengikuti pembelajaran bolabasket, pembelajaran permainan bolabasket yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan olahraga bolabasket yang diberikan oleh guru masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan model permainan bolabasket “tofu basketball” yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan bolabasket yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan bolabasket lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan bolabasket tofu basketball yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

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

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

4.1.3 Draf Produk Awal Model Permainan Bolabasket Tofu Basketball Bagi Siswa SD

4.1.3.1 Pengertian Permainan Bolabasket Tofu Basketball

Permainan bolabasket tofu basketball merupakan permainan bolabasket menggunakan 4 ring dan 2 bola masing-masing tim terdiri dari 6 orang pemain, dimana 4 pemain berperan sebagai pemain didalam lapangan dan 2 pemain berperan sebagai ring yang berada ditepi lapangan bagian tengah. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan tofu basketball hampir sama dengan peraturan permainan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan

yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Permulaan permainan bolabasket tofu basketball dilakukan seperti pertandingan bola basket pada umumnya dengan cara *jump ball*. Masing-masing tim berusaha memasukkan bola ke ring lawannya.

Pada permainan bolabasket tofu basketball terdapat 4 buah ring yang diberi warna merah dan putih. Setiap tim mempunyai satu ring merah dan satu ring putih dimana setiap ring tersebut berasal dari pemain tim A yang ditempatkan pada posisi tim B begitupun sebaliknya. Kedua siswa yang berperan sebagai ring, menempatkan diri ditepi lapangan bagian tengah dan berada didalam setengah lingkaran.

Permainan bolabasket tofu basketball menggunakan 2 bola masing-masing bola diberi warna merah (primer) dan putih (sekunder). Bola merah harus masuk kedalam ring merah dan bola putih harus masuk kedalam ring putih. Masing-masing bola ketika ada pemain memasukan bola merah kedalam ring mendapatkan poin 3 dan bola putih hanya mendapat poin 1. Namun ketika bola merah masuk kedalam ring belum bisa mendapatkan poin (nilai masih samar) sebelum bola putih masuk. Dari ring yang berada ditepi lapangan bagian tengah dibuat garis melengkung (parabol) dengan jarak 3 meter sebagai batas melakukan shooting. Bola dianggap masuk ke ring apabila bola *shooting* berhasil di tangkap oleh ring tersebut tanpa melewati garis area ring dan tanpa bola jatuh. Tim yang mendapatkan jumlah total nilai terbanyak dari hasil memasukkan bola dalam waktu 20 menit ditetapkan sebagai tim yang memenangkan pertandingan.

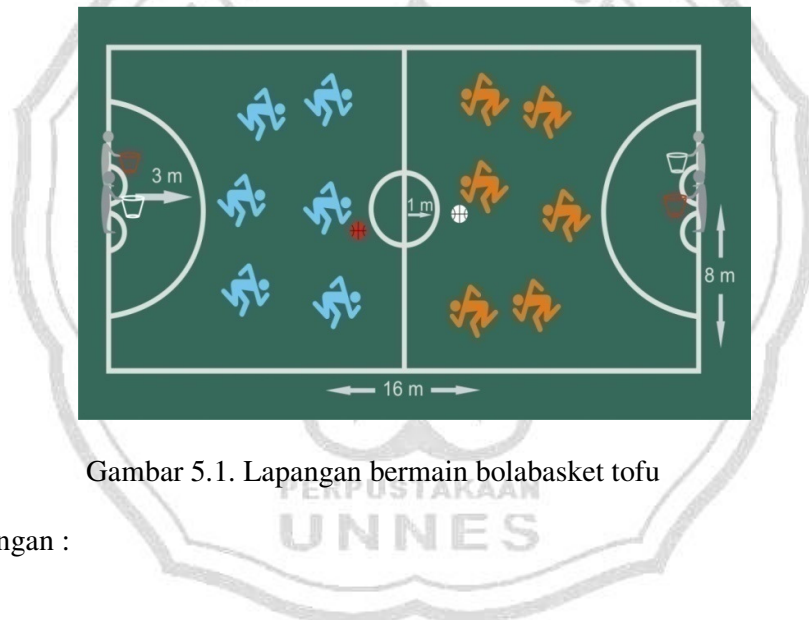
4.1.3.2 Peraturan Permainan Bolabasket Tofu Basketball

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bolabasket tofu basketball. Peraturan dalam permainan bolabasket tofu basketball terdiri dari beberapa hal antara lain :

1. Fasilitas dan peralatan


a) Lapangan


Ukuran lapangan untuk 12 pemain, setiap tim terdiri dari 6 pemain dan ukuran lapangan 16 m x 8 m



Gambar 5.1. Lapangan bermain bolabasket tofu

Keterangan :

 : Tim 1 (pemain yang berperan sebagai ring)

 : Tim 2 (pemain yang berperan sebagai ring)

 : Pemain

 : Bola putih

 : Bola merah

b) Bola

Bola yang digunakan adalah bolabasket dengan ukuran 5 (lima)



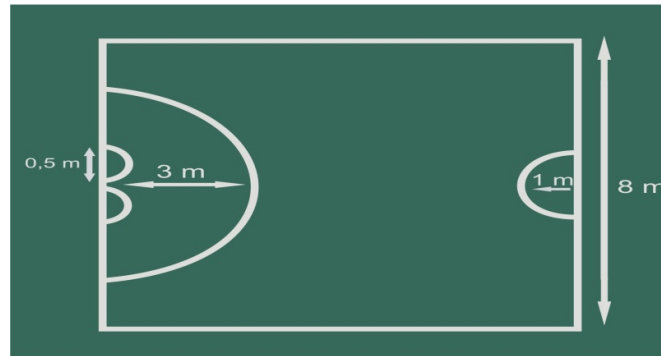
Gambar 5.2. Bola permainan tofu basketball

c) Ring



Gambar 5.3. Ring permainan tofu basketball

Area ring berbentuk parabol yang berjarak 0,5 meter yang berada ditepi lapangan bagian tengah. Batas *shooting* berjarak 3 meter dari garis tepi lapangan



Gambar 5.4. Ukuran area ring dan batas *shooting*

2. Peraturan permainan

a) Memulai permainan

Permainan dimulai ketika wasit membunyikan peluit dan melempar bola ke atas di daerah garis tengah lapangan dan pemain bersiap merebut bola dengan cara *jump ball*. Lemparan permulaan dilakukan oleh empat orang pemain dimana letak lemparan permulaan berada di daerah permulaan permainan. Tim penyerang tidak dibatasi waktu.

b) Penghitungan poin (angka)

Masing-masing bola ketika ada pemain memasukan bola merah kedalam ring mendapatkan poin (angka) 3 dan bola putih hanya mendapat poin 1. Namun ketika bola merah masuk kedalam ring belum bisa mendapatkan poin (nilai masih samar) sebelum bola putih masuk.

c) Cara mencetak *point* dan garis tembak

Mencetak *point* (angka) tidak boleh menggunakan *lay up*, hanya diperbolehkan menggunakan *shooting* untuk mencetak angka. Saat *shooting* tidak boleh melewati garis yang berada 3 meter didepan ring apabila melewati garis saat melakukan *shooting* maka dianggap *fault* atau tidak sah.

d) Peraturan menjadi ring

Pemain yang menjadi ring bertugas menangkap bola dengan menggunakan tempat sampah saat ada teman satu tim melakukan shooting. Ketika menangkap bola, kaki harus berada didalam lingkaran. Apabila kaki tidak berada didalam lingkaran maka dinyatakan tidak sah. Ketika ada teman satu tim berhasil memasukan bola kedalam ring, maka pemain tersebut berganti posisi dengan pemain yang menjadi ring.

e) Peraturan *Dribbling*

Dribbling tidak boleh dibawa lari karena akan terjadi pelanggaran, kalau terjadi pelanggaran maka bola akan diberikan oleh tim lawan sehingga bola hidup dari lawannya. Tidak ada *traveling*, karena untuk memudahkan siswa melakukan *dribble* dan para pemain tidak banyak melakukan *fault* sehingga permainan yang dilakukan berjalan dengan lancar.

f) Pelanggaran

Pelanggaran terjadi apabila pemain mendorong badan pemain lain. Dinyatakan pelanggaran apabila membawa (tidak *mendribble*) bola dengan berlari. Maksimal membawa bola hanya 2 langkah setelah mendapat bola. Tidak boleh mengumpan bola dengan menggunakan kaki dan kepala. Tim yang melakukan pelanggaran sampai 3 kali akan diberikan hukuman penalti. Penalti dilakukan dengan menggunakan kedua bola dengan memasukan kedalam ring yang sesuai dengan warna bola.

g) Memulai bola setelah terjadi pelanggaran

Ketika terjadi pelanggaran bola akan kembali hidup dengan cara mengumpan bola dari luar lapangan sama seperti ketika terjadi bola keluar lapangan (*out*).

4.1.4 Validasi Ahli

4.1.4.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran permainan bolabasket tofu basketball bagi siswa kelas V 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 satu ahli penjas (Aris Mulyono, S.Pd M.Pd), dan dua ahli pembelajaran (Florentina Rio Peristiwandini, S.Pd Moch. Wildan Septiadi, S.Pd) dengan kualifikasi: (1) Aris Mulyono, S.Pd M.Pd adalah dosen di FIK UNNES, (2) Florentina Rio Peristiwandini, S.Pd adalah guru penjas SD Negeri 01 Tugurejo Kecamatan Tugu Kota Semarang (3) Moch. Wildan Septiadi, S.Pd adalah guru penjas di SD Negeri Mangkang 2 Kota Semarang .

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan bolabasket tofu basketball, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan guru penjas Sekolah Dasar. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar ahli penjas dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap model permainan bolabasket tofu basketball. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Caranya dengan menyontrenng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

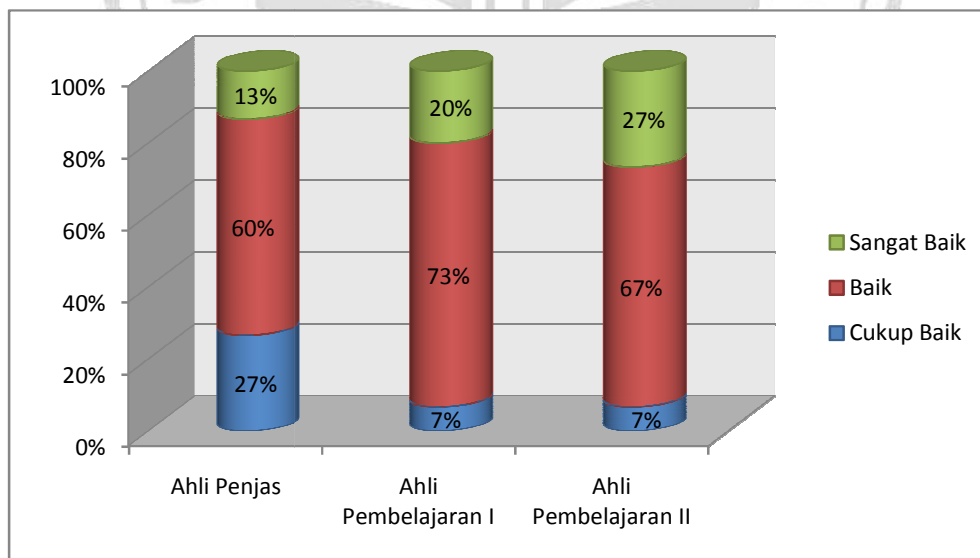
4.1.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan bolabasket tofu basketball dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Tabel 5.1. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli

No.	Kriteria	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran I	Ahli Pembelajaran II
1.	Tidak baik	0	0	0
2.	Kurang baik	0	0	0
3.	Cukup baik	4	1	1
4.	Baik	9	11	10
5.	Sangat baik	2	3	4

Sumber : Data Penelitian (2012)



Gambar 6.1. Grafik Rekapitulasi Persentase Jawaban Ahli Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “**baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model

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

4.1.4.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru Penjas Sekolah Dasar yaitu penggunaan alat agar lebih memotivasi siswa dengan mengganti bola yang tadinya menggunakan warna merah dan putih diganti dengan bola yang berwarna *orange* dan hijau.

4.2. DATA UJI COBA SKALA KECIL

Setelah produk model permainan bolabasket tofu basketball divalidasi oleh ahli dan para guru Penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 27 November 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD N Tugurejo 01 yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

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

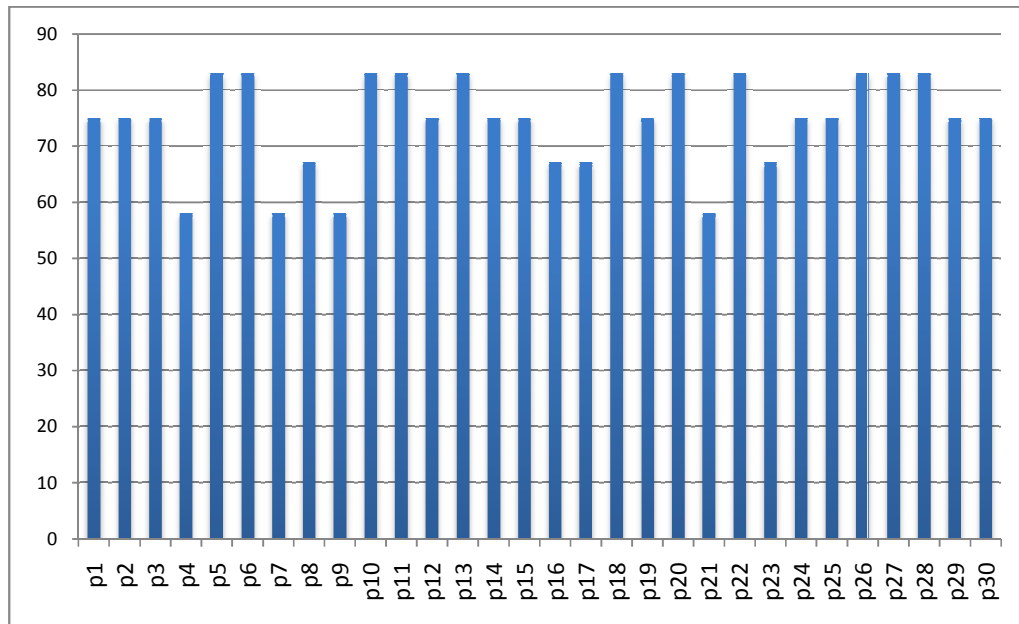
basketball dan tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji kelompok kecil. Siswa cenderung aktif bergerak dalam melakukan permainan bolabasket Tofu basketball.

Berdasarkan data pada hasil koesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bolabasket tofu basketball modifikasi ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Tugurejo 01. Berikut tabel hasil koesioner pada uji coba skala kecil:

Tabel 6.1. Hasil Jawaban Kuesioner Siswa

No	Kelas	Skor rata-rata aspek			Jumlah
		Psikomotor	Kognitif	Afektif	
1	(Subjek Uji Coba Skala kecil 12 siswa)	71,67%	76,67%	75,83%	224,17
	Rata-rata				75%



Gambar 7.1. Grafik Persentase Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=12)

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

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan bolabasket tofu basketball diuji cobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD N Tugurejo 01, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal ini sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah beberapa permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil yaitu :

1. Pemain yang melakukan *dribbling* takut ketika musuh mendekat sehingga langsung melakukan *passing*.
2. Pada saat pemain membawa bola banyak musuh yang langsung mendekat.
3. Kemampuan antara pemain putra dan putri berbeda.

4. Bola warna merah diganti menggunakan bola warna *orange* agar anak lebih mengenal bolabasket dan bola warna putih diganti menggunakan bola warna hijau.

4.2.1. Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

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

1. Pemain yang mendapatkan bola, musuh dapat merebut bola ketika pemain lawan sudah mendribble dua kali.
2. Pada saat ada yang membawa bola musuh boleh merebut maksimal dua orang yang lain menjaga musuh lainnya.
3. Pembagian antara tim putra dan putri dipisah.
4. Pemberian warna pada bola dan ring menggunakan warna hijau dan *orange*.

4.2.2. Draf Setelah Uji Coba Skala Kecil

4.2.2.1. Pengertian Model Permainan Bolabasket Tofu Basketball

Permainan bolabasket tofu basketball merupakan permainan bolabasket menggunakan 4 ring dan 2 bola masing-masing tim terdiri dari 6 orang pemain, dimana 4 pemain berperan sebagai pemain didalam lapangan dan 2 pemain berperan sebagai ring yang berada ditepi lapangan bagian tengah. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan tofu basketball hampir sama dengan peraturan permainan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan

yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Permulaan permainan bolabasket tofu basketball dilakukan seperti pertandingan bola basket pada umumnya dengan cara *jump ball*. Masing-masing tim berusaha memasukkan bola ke ring lawannya.

Pada permainan bolabasket tofu basketball terdapat 4 buah ring yang diberi warna orange dan hijau. Setiap tim mempunyai satu ring orange dan satu ring hijau dimana setiap ring tersebut berasal dari pemain tim A yang ditempatkan pada posisi tim B begitupun sebaliknya. Kedua siswa yang berperan sebagai ring, menempatkan diri ditepi lapangan bagian tengah dan berada didalam setengah lingkaran.

Permainan bolabasket tofu basketball menggunakan 2 bola masing-masing bola diberi warna orange (primer) dan hijau (sekunder). Bola *orange* harus masuk kedalam ring *orange* dan bola hijau harus masuk kedalam ring hijau. Masing-masing bola ketika ada pemain memasukan bola *orange* kedalam ring mendapatkan poin 3 dan bola hijau hanya mendapat poin 1. Namun ketika bola *orange* masuk kedalam ring belum bisa mendapatkan poin (nilai masih samar) sebelum bola hijau masuk. Dari ring yang berada ditepi lapangan bagian tengah dibuat garis melengkung (parabol) dengan jarak 3 meter sebagai batas melakukan shooting. Bola dianggap masuk ke ring apabila bola *shooting* berhasil di tangkap oleh ring tersebut tanpa melewati garis area ring dan tanpa bola jatuh. Tim yang mendapatkan jumlah total nilai terbanyak dari hasil memasukkan bola dalam waktu 20 menit ditetapkan sebagai tim yang memenangkan pertandingan.

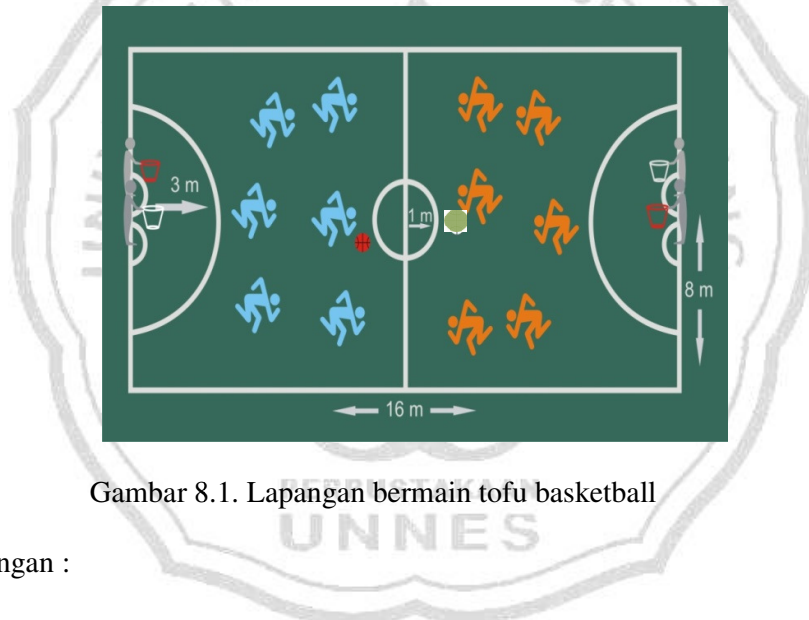
4.2.2.2. Peraturan Permainan Bolabasket Tofu Basketball

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bolabasket tofu basketball. Peraturan dalam permainan bolabasket tofu basketball terdiri dari beberapa hal antara lain :

1. Fasilitas dan peralatan


a) Lapangan


Ukuran lapangan untuk 12 pemain, setiap tim terdiri dari 6 pemain dan ukuran lapangan 16 m x 8 m.



Gambar 8.1. Lapangan bermain tofu basketball

Keterangan :

 : Tim 1 (pemain yang berperan sebagai ring)

 : Tim 2 (pemain yang berperan sebagai ring)

 : Pemain

 : Bola hijau

 : Bola orange

b) Bola

Bola yang digunakan adalah bolabasket dengan ukuran 5 (lima)



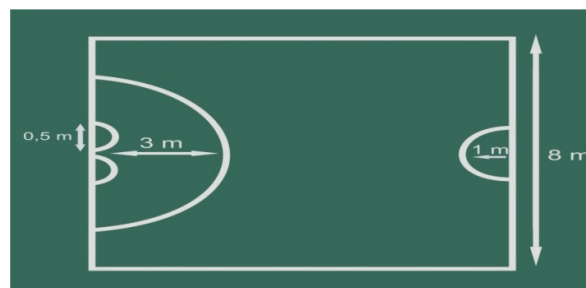
Gambar 8.2. Bola permainan tofu basketball

c) Ring



Gambar 8.3. Ring permainan tofu basketball

Area ring berbentuk parabol yang berjarak 0,5 meter yang berada ditepi lapangan bagian tengah. Batas *shooting* berjarak 3 meter dari garis tepi lapangan.



Gambar 8.4. Ukuran area ring dan batas *shooting*

2. Peraturan Permainan

a) Memulai permainan

Permainan dimulai ketika wasit membunyikan peluit dan melempar bola ke atas di daerah garis tengah lapangan dan pemain bersiap merebut bola dengan cara *jump ball*. Lemparan permulaan dilakukan oleh empat orang pemain dimana letak lemparan permulaan berada di daerah permulaan permainan dan tim penyerang tidak dibatasi waktu.

b) Penghitungan poin (angka)

Masing-masing bola ketika ada pemain memasukan bola orange kedalam ring mendapatkan poin (angka) 3 dan bola putih hanya mendapat poin 1. Namun ketika bola *orange* masuk kedalam ring belum bisa mendapatkan poin (nilai masih samar) sebelum bola hijau masuk.

c) Cara mencetak *point* dan garis tembak

Mencetak *point* (angka) tidak boleh menggunakan *lay up*, hanya diperbolehkan menggunakan *shooting* untuk mencetak angka. Saat *shooting* tidak boleh melewati garis yang berada 3 meter didepan ring apabila melewati garis saat melakukan *shooting* maka dianggap *fault* atau tidak sah.

d) Peraturan menjadi ring

Pemain yang menjadi ring bertugas menangkap bola dengan menggunakan tempat sampah saat ada teman satu tim melakukan shooting. Ketika menangkap bola, kaki harus berada didalam lingkaran. Apabila kaki tidak berada didalam lingkaran maka dinyatakan tidak sah. Ketika ada teman satu tim berhasil memasukan bola kedalam ring, maka pemain tersebut berganti posisi dengan pemain yang menjadi ring.

e) Peraturan *Dribbling*

Dribbling tidak boleh dibawa lari karena akan terjadi pelanggaran, kalau terjadi pelanggaran maka bola akan diberikan oleh tim lawan sehingga bola hidup dari lawannya. Tidak ada *traveling*, karena untuk memudahkan siswa melakukan *dribble* dan para pemain tidak banyak melakukan *fault* sehingga permainan yang dilakukan berjalan dengan lancar.

f) Pelanggaran

Pelanggaran terjadi apabila pemain mendorong badan pemain lain. Dinyatakan pelanggaran apabila membawa (tidak *mendribble*) bola dengan berlari. Maksimal membawa bola hanya 2 langkah setelah mendapat bola. Tidak boleh mengumpan bola dengan menggunakan kaki dan kepala. Tim yang melakukan pelanggaran sampai 3 kali akan diberikan hukuman penalti. Penalti dilakukan dengan menggunakan kedua bola dengan memasukan kedalam ring yang sesuai dengan warna bola.

g) Memulai bola setelah terjadi pelanggaran

Ketika terjadi pelanggaran bola akan kembali hidup dengan cara mengumpan bola dari luar lapangan sama seperti ketika terjadi bola keluar lapangan (*out*).

4.3. DATA UJI COBA LAPANGAN

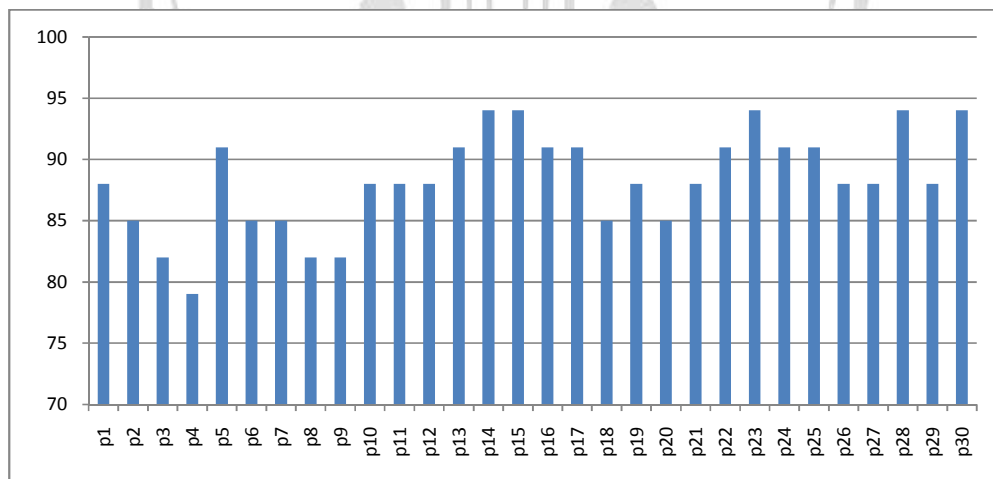
Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam

lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD N Tugurejo 01 yang berjumlah 34 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data uji lapangan didapatkan persentase sebesar 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bolabasket tofu basketball ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tugurejo 01. Berikut tabel persentase kuesioner siswa:

Tabel 7.1. Hasil Jawaban Kuesioner Siswa

No	Kelas	Skor rata-rata aspek			Jumlah
		Psikomotor	Kognitif	Afektif	
1	(Subjek Uji Coba Lapangan 34 siswa)	85%	89,7%	90,88%	265,58
	Rata-rata				88%



Gambar 9.1. Grafik Persentase Hasil Uji Coba Lapangan (N=34)

4.4. ANALISIS DATA UJI SKALA KECIL

Pada analisis data hasil uji coba kelompok kecil, analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Soal psikomotorik

1. Aspek memainkan model permainan bolabasket tofu basketball kesulitan didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek memainkan model permainan bolabasket tofu basketball didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek melempar bola dalam bermain bolabasket tofu basketball didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek pergerakan dalam bermain bolabasket tofu basketball didapat persentase 58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan(bersyarat).
5. Aspek mengoperkan bola dalam permainan bolabasket tofu basketball didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek menerima operan dari teman didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

7. Aspek mencetak poin, didapat persentase 58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
 8. Aspek menyerang lawan, didapat persentase 67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).
 9. Aspek permainan bolabasket tofu basketball lebih mudah dari permainan lain didapat persentase 58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat) .
 10. Aspek permainan bola basket tofu basketball menambah denyut nadi didapat presentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- b. Soal kognitif
1. Aspek pengetahuan cara bermain, didapat presentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 2. Aspek pengetahuan perbedaan permainan bolabasket dan bolabasket tofu basketball didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 3. Aspek pengetahuan aturan permainan bolabasket dan bolabasket tofu basketball penilaian dalam permainan bolabasket tofu basketball, didapat

persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4. Aspek mematuhi peraturan permainan, didapat persentase 75%.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

5. Aspek wajib mentaati peraturan dalam permainan, didapat persentase 75%.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

6. Aspek kerjasama dalam permainan, didapat persentase 67%. Berdasarkan

kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).

7. Aspek pemahaman tugas guru atau wasit dalam permainan, didapat

persentase 67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).

8. Aspek pemberian teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran,

didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

9. Aspek permainan bolabasket tofu basketball dapat dilakukan semua orang,

didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

10. Aspek pentingnya pemanasan didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

c. Soal afektif

1. Aspek intensitas bermain bolabasket, didapat persentase 58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).

2. Aspek perasaan senang dalam bermain, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

3. Aspek semangat dalam permainan, didapat persentase 67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup** sehingga aspek ini dapat digunakan (bersyarat).

4. Aspek menerima kekalahan, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .

5. Aspek menghormati lawan, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

6. Aspek sportivitas dalam permainan, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

7. Aspek pemain menerima hukuman jika melakukan pelanggaran, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek ketertarikan pada permainan, didapat persentase 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek mengajak teman untuk melakukannya lagi, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek kenyamanan, didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.5. ANALISIS HASIL UJI COBA LAPANGAN

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan pada 11 Desember 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bolabasket dua ring bergerak telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Tugurejo 01.

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

- a. Soal psikomotorik
 1. Aspek memainkan model permainan bolabasket tofu basketball kesulitan didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka

aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2. Aspek memainkan model permainan bolabasket tofu basketball didapat persentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
3. Aspek melempar bola dalam bermain bolabasket tofu basketball didapat persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek pergerakan dalam bermain bolabasket tofu basketball didapat persentase 79%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek mengoperkan bola dalam permainan bolabasket tofu basketball didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek menerima operan dari teman didapat persentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek mencetak poin, didapat persentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

8. Aspek menyerang lawan, didapat persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 9. Aspek permainan bolabasket tofu basketball lebih mudah dari permainan lain didapat persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 10. Aspek permainan bola basket tofu basketball menambah denyut nadi didapat presentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- b. Soal kognitif
1. Aspek pengetahuan cara bermain, didapat presentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 2. Aspek pengetahuan perbedaan permainan bolabasket dan bolabasket tofu basketball, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
 3. Aspek pengetahuan aturan permainan bolabasket dan bolabasket tofu basketball penilaian dalam permainan bolabasket tofu basketball, didapat persense 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .

4. Aspek mematuhi peraturan permainan, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek wajib mentaati peraturan dalam permainan, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek kerjasama dalam permainan, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek pemahaman tugas guru atau wasit dalam permainan, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
8. Aspek pemberian teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran, didapat persentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek permainan bolabasket tofu basketball dapat dilakukan semua orang, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek pentingnya pemanasan didapat persentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

c. Soal afektif

1. Aspek intensitas bermain bolabasket, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek perasaan senang dalam bermain, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek semangat dalam permainan, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek menerima kekalahan, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
5. Aspek menghormati lawan, didapat persentase 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek sportivitas dalam permainan, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan .
7. Aspek pemain menerima hukuman jika melakukan pelanggaran, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

8. Aspek ketertarikan pada permainan, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
9. Aspek mengajak teman untuk melakukannya lagi, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
10. Aspek kenyamanan, didapat persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.6. HASIL AKHIR

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan tofu basketball yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba skala besar (N=34).

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

1. Pemain yang mendapatkan bola, musuh dapat merebut bola ketika pemain lawan sudah mendribble dua kali.
2. Pada saat ada yang membawa bola musuh boleh merebut maksimal dua orang yang lain menjaga musuh lainnya.
3. Pembagian antara tim putra dan putri dipisah.
4. Pemberian warna pada bola dan ring menggunakan warna hijau dan *orange*.

5.1. PEMBAHASAN

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 75% dan hasil data uji lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 88%, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bolabasket tofu basketball ini telah memenuhi kriteria baik. Faktor yang dapat menjadikan model permainan bolabasket tofu basketball ini dapat diterima siswa kelas V SDN Tugurejo 01 adalah dari aspek psikomotor, sebagian besar siswa mampu mempraktekan dengan baik dan siswa merasa senang dalam melakukan permainan tofu basketball. Aspek kognitif didapat dari segi pengetahuan siswa mengenai cara-cara bermain tofu basketball, siswa mengetahui peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan tofu basketball. Aspek afektif didapat dari penerapan sikap dalam permainan, siswa saling kerja sama dalam melakukan permainan tofu basketball. Dari aspek gerak (psikomotor), gerak dasar yang muncul dalam permainan tofu basketball yaitu gerak lokomotor berupa berlari mencari/merebut bola, melakukan *shooting* ke ring, melompat menghalangi bola ketika lawan melakukan *shooting* ke ring, non lokomotor berupa ketika siswa melakukan gerakan melindungi bola, dan manipulatif berupa mengumpan bola ke teman satu tim, dan ketika siswa mendribble bola.

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

Tabel 8.1. Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Lapangan, dan Hasil Pengamatan Uji Lapangan.

No	KOMPONEN	HASIL
1.	Evaluasi Ahli Hasil Evaluasi Ahli Bolabasket Evaluasi Ahli Pembelajaran I Evaluasi Ahli Pembelajaran II	Didapat persentase skala penilaian 77,33%, sehingga produk permainan bolabasket tofu basketball dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar Didapat persentase skala penilaian 82,67%, sehingga produk permainan bolabasket tofu basketball dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar Didapat persentase skala penilaian 84%, sehingga produk permainan bolabasket tofu basketball dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 75%, sehingga produk permainan bolabasket tofu basketball dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar
3.	Uji Coba Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 88%, sehingga produk permainan bolabasket tofu basketball dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar

5.1.1. Kelemahan Produk

1. Dari segi seragam (kaos tim)

Terdapat beberapa siswa yang tidak memakai seragam, sehingga menyulitkan untuk pengelompokan tim.

2. Dari segi lahan (lapangan)

Dalam melakukan permainan bolabasket “tofu basketball” ini diperlukan adanya lahan atau lapangan yang cukup besar dan memadai ditinjau dari segi peraturan permainan. Hal ini bisa menjadi permasalahan bagi sekolah yang hanya memiliki lahan atau lapangan yang tidak cukup luas untuk melakukan permainan ini. Hal ini bisa disiasati dengan cara saat bermain, siswa saling bergantian.

3. Dari segi sarana

Di sekolah dasar biasanya tidak ada bolabasket sehingga siswa kurang bisa melakukan permainan bolabasket. Dengan adanya permainan ini diharapkan siswa dapat melakukan permainan bola basket dan mengetahui peraturannya.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

6.1 KAJIAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan bolabasket dua ring bergerak yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=34).

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

1. Produk model permainan bolabasket tofu basketball sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 77%, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 82,67%, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bolabasket tofu basketball ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD N Tugurejo 01.
2. Produk model permainan bolabasket tofu basketball sudah dapat digunakan bagi siswa SD N Tugurejo 01. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 75% dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka

permainan bolabasket tofu basketball ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa SD N Tugurejo 01.

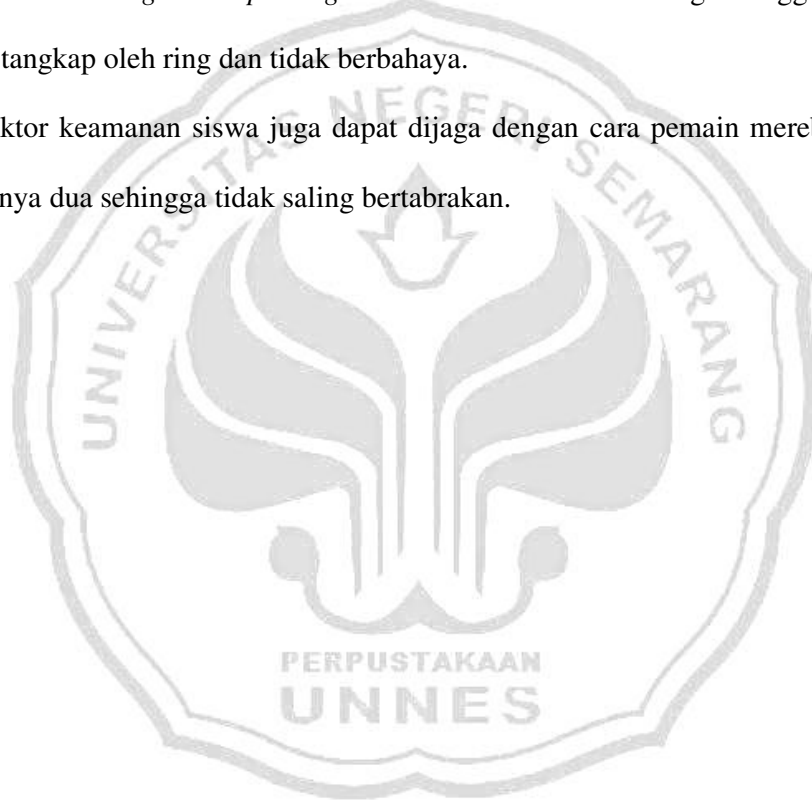
3. Produk model permainan bolabasket tofu basketball dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, jika dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. (lihat lampiran 11). Berdasarkan peningkatan tersebut maka model permainan bolabasket tofu basketball dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas V SD Negeri 01 Tugurejo 01.

6.2 SARAN

1. Model permainan bolabasket tofu basketball sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan bolabasket untuk siswa SD.
2. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Model permainan bolabasket tofu basketball ini dapat memudahkan siswa bermain bolabasket karena sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Bagi guru Penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bolabasket yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bolabasket di sekolah.

Beberapa acuan yang perlu diperhatikan oleh pembaca, antara lain :

1. Penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa yang bermain atau berperan sebagai ring dalam model permainan bolabasket tofu basketball.
2. Faktor keamanan siswa menjadi ring dapat dijaga melalui penggunaan teknik *shooting* bukan *passing* karena bola akan melambung sehingga mudah di tangkap oleh ring dan tidak berbahaya.
3. Faktor keamanan siswa juga dapat dijaga dengan cara pemain merebut bola hanya dua sehingga tidak saling bertabrakan.




DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir, Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru D-II.
- Amung Ma'mun, dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. : Depdiknas.
- Depdiknas. 2002. *Pedoman Khusus Model Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Model Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Edukasi Kompasiana (<http://edukasi.kompasiana.com/2011/07/08/elemen-warna-dalam-pengembangan-multimedia-pembelajaran-378723.html>, 15-01-2013 jam 09.45 WIB).
- E. Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gembel Kampoeng (<http://gembelkampoeng.blogspot.com/2011/04/70-kata-bijak-dari-penulis-terkenal-di.html>, 18-01-2013 jam 14.25 WIB).
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Sajito M. 2001. *Materi Pelatihan Guru Penjasorkes SD/Pembina dan Pelatih Klub Olahraga Usia Dini SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sodikun Imam. 1992. *Olah Raga Pilihan Bola Basket*. Depdikbud, Dirjendikti. Proyek Pembina Tenaga Kependidikan. Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Sugiyanto dan Sujarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD PENJASKES*. Jakarta.
- Supandi, 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Depdikbud.
- Trianto, 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Lampiran 1

FORMULIR FM-01-AKD-24/re



USULAN TOPIK SKRIPSI

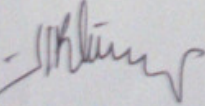
**UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG**

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama : SUNAR BAGUS SUBROTO
 NIM : 6101408078
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)

Topik : PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET 4 RING DAN
 DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KEL
 TUGUREJO 01 SEMARANG 2012

Menyetujui
Ketua Jurusan,

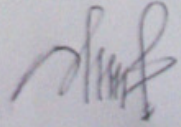


Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 196109031988031002

see + diteliti

Semarang, 07 Juni 2012

Yang Mengajukan,



SUNAR BAGUS SUBRO
NIM. 6101408078

Lampiran 2 SK pembimbing



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor : 003/ P/ C / 2012

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASALUGENAP
TAHUN AKADEMIK 2012/2013

- Menimbang : Bahwa untuk memperancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) 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 (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Tanggal 13 September 2012

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA :
- Menunjuk dan menugaskan kepada :
1. Nama : Drs Uen Hartiwan, M.Pd
NIP : 195304111963031001
Pangkat/Golongan : N/b - Pembina Tk. I
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Andry Akhinyanto, S.Pd, M.Pd
NIP : 195101292003121001
Pangkat/Golongan : III/c - Penata
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : SUNAR BAGUS SUBROTO
NIM : 6101406078
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
- Topik : PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET 4 RING DAN 2 BOLA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SDN TUGUREJO 01 SEMARANG 2012
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 13 September 2012
DEKAN



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

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 593/UNSS.1.6/PL/2012
 Lamp :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SDN TUGUREJO 01 SEMARANG
 di SDN TUGUREJO 01 SEMARANG

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SUNAR BAGUS SUBROTO
 NIM : 6101408078
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
 Topik : PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET TOFU BASKETBALL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SDN TUGUREJO 01 SEMARANG 2012

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 19 November 2012

Dekan

[Signature]
 Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
 NIP. 195910191985031001



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 DINAS PENDIDIKAN
 SD TUGUREJO 01
 KECAMATAN TUGU
 Jl. Walisongo KM. 9 Semarang Telp. (024) 7612440
 Email : tugurejo_01@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 896/074/XII/2012

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Tugurejo 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Sunar Bagus Subroto
 NIM : 6101408078
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Bahwa yang bersangkutan benar – benar telah menerangkan penelitian di SDN Tugurejo 01 Kecamatan Tugu Kota Semarang pada tanggal 27 November dan 11 Desember 2012 dengan judul penelitian “ Pengembangan Permainan Bola Basket Tofu Basketball Dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013 ”

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar – benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Desember 2012



**ANGKET TENTANG KENYAMANAN PENGGUNAAN PRODUK
UNTUK SISWA**

I. Identitas responden

Nama :

No Absen :

Kelas :

Alamat : SD N Tugurejo 01 Kabupaten Semarang

II. Petunjuk Pengisian Angket

Berilah tanda conteng (√) pada salah satu jawaban : Ya / Tidak pada kolom yang tersedia.

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
motorik	1. Apakah menurut kamu permainan bolabasket tofu basketball merupakan permainan yang sulit? 2. Apakah kamu dapat memainkan permainan bolabasket tofu basketball? 3. Apakah kamu merasa kesulitan dalam melempar bola dalam permainan bolabasket tofu basketball? 4. Apakah dalam permainan ini kamu mudah untuk menggiring/mendribble bola? 5. Apakah dalam permainan ini kamu mudah mengoperkan bola kepada teman? 6. Pada waktu bermain apakah kamu mudah menerima operan dari teman ? 7. Apakah dalam permainan ini kamu sulit untuk mencetak gol/angka? 8. Dalam permainan ini apakah kamu		

	<p>sulit untuk menyerang lawan?</p> <p>9. Apakah permainan bolabasket tofu basketball mudah dilakukan dari pada permainan yang lain ?</p> <p>10. Apakah setelah bermain model pembelajaran tofu basketball denyut nadi kamu bertambah?</p>		
f	<p>11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan bolabasket tofu basketball?</p> <p>12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan bolabasket tofu basketball dengan permainan bolabasket yang sesungguhnya?</p> <p>13. Apakah kamu tahu peraturan yang ada dalam permainan bolabasket tofu basketball?</p> <p>14. Apakah kamu mematuhi peraturan permainan bolabasket tofu basketball pada saat bermain?</p> <p>15. Apakah kamu wajib mentaati peraturan dalam permainan bolabasket tofu basketball?</p> <p>16. Apakah dalam bermain permainan ini harus kompak?</p> <p>17. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan ini?</p> <p>18. Apakah wasit memperingatkan pemain pada saat melanggar peraturan?</p> <p>19. Apakah menurut kamu permainan ini dapat dimainkan oleh semua orang?</p> <p>20. Apakah sebelum melakukan</p>		

	permainan tofu basketball kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?		
f	<p>21. Apakah kamu sering bermain permainan basket?</p> <p>22. Apakah setiap kamu mencetak gol kamu merasa gembira?</p> <p>23. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan basket tofu basketball?</p> <p>24. Jika kalah dalam permainan ini apakah kamu dapat menerimanya?</p> <p>25. Apakah kamu menghormati lawan bertanding pada permainan ini ?</p> <p>26. Apakah pada saat kamu melakukan pelanggaran kamu meminta maaf?</p> <p>27. Apakah kamu menerima hukum dari wasit ketika kamu melakukan pelanggaran?</p> <p>28. Apakah kamu ingin bermain permainan bolabasket tofu basketball?</p> <p>29. Apakah setelah selesai bermain permainan ini kamu akan mengajak temanmu untuk memainkannya lagi?</p> <p>30. Apakah kamu merasa nyaman bermain model pembelajaran tofu basketball?</p>		

Lampiran 7

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli dan Guru Penjas

NO	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli dan Guru		
		A	G 1	G 2
1	Penilaian dengan kompetensi dasar permainan bolabasket tofu basketball.	3	4	4
2	Penilaian dan petunjuk permainan bolabasket tofu basketball.	4	4	5
3	Penilaian dan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.	3	4	4
4	Penilaian alat dan fasilitas yang digunakan untuk permainan bolabasket tofu basketball.	4	4	5
5	Penilaian bentuk / model permainan bolabasket tofu basketball untuk dimainkan siswa.	3	4	4
6	Penilaian bentuk / model permainan bolabasket dengan karakteristik siswa.	4	4	4
7	Penilaian tentang perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	4	3	4
8	Penilaian tentang perkembangan aspek kognitif siswa.	5	5	5
9	Penilaian tentang perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	5	3
10	Penilaian tentang perkembangan aspek efektif siswa	4	4	4
11	Penilaian dimainkannya siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	5	4
12	Penilaian dimainkannya siswa putra maupun putri.	4	4	5
13	Penilaian tentang siswa aktif bergerak.	5	4	4
14	Penilaian meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bolabasket tofu basketball.	4	4	4
15	Penilaian untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan tofu basketball	3	4	4
Jumlah Skor		58	62	63
Rata-rata		77,3%	82,67%	84%

Keterangan: A : Ahli Penjas

G 1 : Guru Penjas / Ahli Pembelajaran I

G 2 : Guru Penjas / Ahli Pembelajaran II

Lampiran 8**Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Penjas**

No.	Alternatif Jawaban	Ahli Penjas	Presentase
1.	Tidak baik	0	0
2.	Kurang baik	0	0
3.	Cukup baik	4	27
4.	Baik	9	60
5.	Sangat baik	2	13

Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Pembelajaran I

No.	Alternatif Jawaban	Ahli Pembelajaran I	Presentase
1.	Tidak baik	0	0
2.	Kurang baik	0	0
3.	Cukup baik	1	7
4.	Baik	11	73
5.	Sangat baik	3	20

Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Pembelajaran II

No.	Alternatif Jawaban	Ahli Pembelajaran II	Presentase
1.	Tidak baik	0	0
2.	Kurang baik	0	0
3.	Cukup baik	1	7
4.	Baik	10	67
5.	Sangat baik	4	27

Saran dan Komentar Perbaikan Model Permainan

No.	Responden Ahli	Saran
1.	Ahli Penjas	➤ Penguasaan alat, biar lebih memotivasi siswa dibuat semenarik mungkin. Bola diganti dengan warna orange agar anak lebih mengenal bolabasket.
2.	Ahli Pembelajaran I	➤ Pembagian tim antara putra dan putri dipisah.
3.	Ahli pembelajaran II	<p>➤ Pemain yang mendapatkan bola, musuh dapat merebut bola ketika pemain lawan sudah mendribble dua kali.</p> <p>➤ Pada saat ada yang membawa bola musuh boleh merebut maksimal dua orang yang lain menjaga musuh lainnya.</p>

Komentar dan Saran Umum

No.	Responden Ahli	Komentar atau Saran Umum
1.	Ahli Penjas	Semoga bolabasket bisa dikenal sejak dini dan lebih bermasyarakat.
2.	Ahli Pembelajaran I	Diharapkan permainan Bolabasket Tofu Basketball ini dapat dikenalkan ke seluruh lapisan masyarakat dan dapat dipraktikkan sebagai salah satu bentuk modifikasi olahraga bolabasket yang menyenangkan.
3.	Ahli pembelajaran II	Permainan Bolabasket Tofu Basketball secara umum sudah baik dan dapat menarik minat siswa untuk lebih aktif bergerak.

Lampiran 10**DAFTAR SISWA KELAS V SD N Tugurejo 01
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

NO.	NIS	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1.	2340	Dhimas Candra P.	L	10 tahun
2.	2348	M. Ulfi Kurnia	L	10 tahun
3.	2366	Afin Al Ashar	L	10 tahun
4.	2367	Ahmad Fikri Nidhom	L	10 tahun
5.	2368	Ananda Ummul Ulya	P	10 tahun
6.	2369	Andra Putra Nurafi	L	10 tahun
7.	2370	Anggi Nurkumala S.	P	10 tahun
8.	2371	Annisa Fitri Hanisa	P	10 tahun
9.	2372	Aprilia Tri Wardani	P	10 tahun
10.	2373	Arya Dewa Saputra	L	10 tahun
11.	2376	Celsy Andika Putri	P	10 tahun
12.	2377	Dany Wina Pratama	L	11 tahun

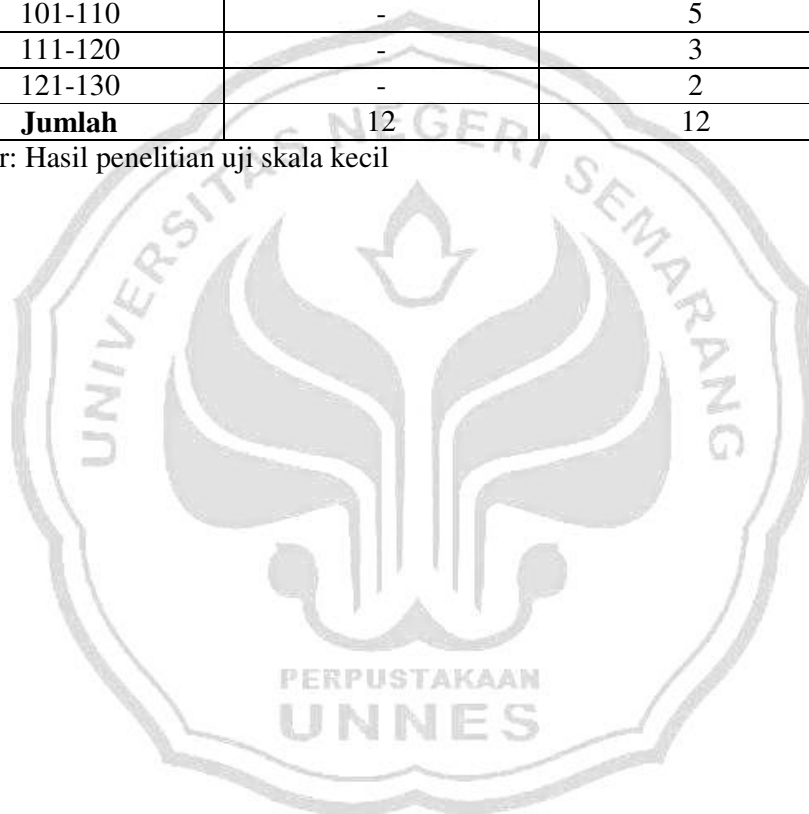


Lampiran 11

PENGUKURAN DENYUT NADI UJI SKALA KECIL N=12

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	3	-
71-80	8	-
81-90	1	-
91-100	-	2
101-110	-	5
111-120	-	3
121-130	-	2
Jumlah	12	12

Sumber: Hasil penelitian uji skala kecil



Lampiran 12

HASIL SKALA KECIL
JAWABAN KUESIONER ASPEK PSIKOMOTORIK
PADA SISWA KELAS V

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Dhimas C.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
M. Ulfi Kurnia	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
Afin Al Ashar	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Ahmad Fikri N.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Ananda U.	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	5
Andra Putra N.	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6
Anggi N.	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	4
Annisa F.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
Aprilia Tri W.	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6
Arya Dewa S.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
Celsy Andika P.	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	6
Dany Wina P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah (X)	9	9	9	7	10	10	7	8	7	10	

HASIL SKALA KECIL
JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
PADA SISWA KELAS V

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Dhimas C.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
M. Ulfi Kurnia	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Afin Al Ashar	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
Ahmad Fikri N.	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
Ananda U.	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
Andra Putra N.	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
Anggi N.	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
Annisa F.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
Aprilia Tri W.	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5
Arya Dewa S.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
Celsy Andika P.	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7

Dany Wina P.	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	6
Jumlah (x)	10	9	10	9	9	8	8	10	9	10	

HASIL SKALA KECIL
JAWABAN KUESIONER ASPEK AFEKTIF
PADA SISWA KELAS V

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Dhimas C.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
M. Ulfi Kurnia	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	8
Afin Al Ashar	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
Ahmad Fikri N.	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
Ananda U.	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
Andra Putra N.	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7
Anggi N.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
Annisa F.	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
Aprilia Tri W.	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
Arya Dewa S.	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
Celsy Andika P.	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
Dany Wina P.	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	7
Jumlah (x)	7	10	8	9	9	10	10	10	9	9	

Lampiran 13

Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=12)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	Kriteria
otorik	1. Apakah menurut kamu permainan bolabasket tofu basketball merupakan permainan yang sulit?	TIDAK	75 %	Baik
	2. Apakah kamu dapat memainkan permainan bolabasket tofu basketball?	YA	75%	Baik
	3. Apakah kamu merasa kesulitan dalam melempar bola dalam permainan bolabasket tofu basketball?	TIDAK	75%	Baik
	4. Apakah dalam permainan ini kamu mudah untuk menggiring/mendribble bola?	YA	58%	Cukup
	5. Apakah dalam permainan ini kamu mudah mengoperkan bola kepada teman?	YA	83%	Baik
	6. Pada waktu bermain apakah kamu mudah menerima operan dari teman ?	YA	83%	Baik
	7. Apakah dalam permainan ini kamu sulit untuk mencetak gol/angka?	TIDAK	58%	Cukup
	8. Dalam permainan ini apakah kamu sulit untuk menyerang lawan?	TIDAK	67%	Cukup
	9. Apakah permainan bolabasket tofu basketball mudah dilakukan dari pada permainan yang lain ?	YA	58%	Cukup
	10. Apakah setelah bermain model pembelajaran tofu basketball denyut nadi kamu bertambah?	YA	83%	Baik
	11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan bolabasket tofu basketball?	YA	83%	Baik
	12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan bolabasket tofu basketball dengan permainan bolabasket yang sesungguhnya?	YA	75%	Baik
	13. Apakah kamu tahu peraturan yang ada dalam permainan bolabasket tofu basketball?	YA	83%	Baik
	14. Apakah kamu mematuhi peraturan permainan bolabasket tofu basketball pada saat bermain?	YA	75%	Baik
	15. Apakah kamu wajib mentaati peraturan dalam permainan bolabasket tofu basketball?	YA	75%	Baik
	16. Apakah dalam bermain permainan ini harus kompak?	YA	67%	Cukup

	17. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan ini?	YA	67%	Cukup
	18. Apakah wasit memperingatkan pemain pada saat melanggar peraturan?	YA	83%	Baik
	19. Apakah menurut kamu permainan ini dapat dimainkan oleh semua orang?	YA	75%	Baik
	20. Apakah sebelum melakukan permainan tofu basketball kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	YA	83%	Baik
	21. Apakah kamu sering bermain permainan basket?	TIDAK	58%	Cukup
	22. Apakah setiap kamu mencetak gol kamu merasa gembira?	YA	83%	Baik
	23. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan basket tofu basketball?	YA	67%	Cukup
	24. Jika kalah dalam permainan ini apakah kamu dapat menerimanya?	YA	75%	Baik
	25. Apakah kamu menghormati lawan bertanding pada permainan ini ?	YA	83%	Baik
	26. Apakah pada saat kamu melakukan pelanggaran kamu meminta maaf?	YA	83%	Baik
	27. Apakah kamu menerima hukum dari wasit ketika kamu melakukan pelanggaran?	YA	83%	Baik
	28. Apakah kamu ingin bermain permainan bolabasket tofu basketball?	YA	75%	Baik
	29. Apakah setelah selesai bermain permainan ini kamu akan mengajak temanmu untuk memainkannya lagi?	YA	75%	Baik
	30. Apakah kamu merasa nyaman bermain model pembelajaran tofu basketball?	YA		Baik
		YA		Baik
	Rata-rata		75%	Baik

Lampiran 14

HASIL REKAPITULASI KEUSIONER SISWA

UJI SKALA KECIL

N = 12

Nomor soal	skor	persentase	Criteria
P1	9	75	Baik
P2	9	75	Baik
P3	9	75	Baik
P4	7	58	Cukup
P5	10	83	Baik
P6	10	83	Baik
P7	7	58	Cukup
P8	8	67	Cukup
P9	7	58	Cukup
P10	10	83	Baik
P11	10	83	Baik
P12	9	75	Baik
P13	10	83	Baik
P14	9	75	Baik
P15	9	75	Baik
P16	8	67	Cukup
P17	8	67	Cukup
P18	10	83	Baik
P19	9	75	Baik
P20	10	83	Baik
P21	7	58	Cukup
P22	10	83	Baik
P23	8	67	Cukup
P24	9	75	Baik
P25	9	75	Baik
P26	10	83	Baik
P27	10	83	Baik
P28	10	83	Baik
P29	9	75	Baik
P30	9	75	Baik

Lampiran 15

Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotor Uji Coba Skala Kecil

No.	Kriteria	Keterangan
1.	<p>dasar mendribble bola dengan benar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mendribble dengan memakai ayunan lengan 2) Mendribble bola memakai satu tangan 3) Mendribble bola memakai kedua tangan secara bergantian 4) Mendribble bola memakai satu tangan dengan pantulan lebih dari 3 kali 5) Mendribble bola memakai kedua tangan secara bergantian dengan pantulan lebih dari 3 kali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua gerakan dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 gerakan. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 gerakan. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 gerakan. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan.
2.	<p>Gerakan (<i>passing</i>) melempar bola dengan benar dan tepat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Melempar bola dengan memakai lemparan keatas menggunakan satu tangan. 2) Melempar bola dengan memakai lemparan keatas menggunakan dua tangan. 3) Melempar bola dengan memakai lemparan se-dada. 4) Melempar bola memakai lemparan pantulan ke tanah menggunakan satu tangan. 5) Melempar bola memakai lemparan pantulan ke tanah menggunakan dua tangan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua gerakan dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 gerakan. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 gerakan. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 gerakan. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan.
3.	<p>atan memasukkan bola kedalam ring</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan shooting ke ring 2) Memasukkan bola ke ring 3) Memasukkan bola ke ring menggunakan satu tangan 4) Melakukan shooting ke ring dengan cara tidak melompat. 5) Melakukan shooting ke ring dengan cara tidak melompat. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua gerakan dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 gerakan. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 gerakan. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 gerakan. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan.

Lampiran 16**Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotorik Uji Skala kecil**

NO	Nama siswa	Mendribble bola	Melempar bola	Memasukan ke ring
1.	Dhimas C.	4	4	3
2.	M. Ulfi Kurnia	4	4	4
3.	Afin Al Ashar	3	3	3
4.	Ahmad Fikri N.	3	3	3
5.	Ananda U.	3	3	1
6.	Andra Putra N.	3	3	4
7.	Anggi N.	3	3	4
8.	Annisa F.	3	3	1
9.	Aprilia Tri W.	1	3	3
10.	Arya Dewa S.	3	4	4
11.	Celsy Andika P.	1	3	1
12.	Dany Wina P.	3	3	4
	Jumlah	34	39	35
	Rata-rata	56,67%	65%	58,3%
	Rata-rata Keseluruhan		60 %	



Lampiran 17

Pengamatan Lapangan Aspek Afektif Uji Coba Skala Kecil

No.	Kriteria	Keterangan
1.	<p>munikasi dengan sopan dalam proses pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tunjuk jari sebelum bertanya. 2) Berbicara dengan kata yang sopan. 3) Tidak mencela pendapat orang lain. 4) Tidak bercanda saat guru menerangkan. 5) Tidak memotong pembicaraan saat diterangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.
2.	<p>Bekerjasama dengan teman satu tim:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menolong teman saat terjatuh. 2) Dalam bermain tidak bersifat individu. 3) Pembagian tugas antar kelompok yang jelas. 4) Mau mengajari teman yang tidak bisa. 5) Kompak. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.
3.	<p>Mentaati peraturan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tertib dalam mengikuti pembelajaran. 2) Memakai seragam olahraga. 3) Tidak gaduh dalam pembelajaran. 4) Datang tepat waktu. 5) Mengikuti pembelajaran sampai jam pembelajaran habis. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.
4.	<p>Menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Memperhatikan saat di terangkan 2) Bertanya saat ada materi yang belum jelas 3) Mengikuti pembelajaran dengan semangat 4) Rajin dan disiplin 5) Aktif pada saat pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.

Lampiran 18**Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Afektif Uji Coba Skala Kecil**

No.	Nama Siswa	Berkomunikasi dengan sopan dalam proses pembelajaran	Bekerjasama dengan teman satu tim	Mentaati peraturan	Menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran
1.	Dhimas C.	4	4	4	4
2.	M. Ulfi Kurnia	3	4	4	5
3.	Afin Al Ashar	4	4	3	4
4.	Ahmad Fikri N.	4	4	4	3
5.	Ananda U.	3	3	4	4
6.	Andra Putra N.	3	3	4	3
7.	Anggi N.	4	4	5	4
8.	Annisa F.	3	5	3	4
9.	Aprilia Tri W.	4	4	5	4
10.	Arya Dewa S.	3	4	4	3
11.	Celsy Andika P.	3	3	4	4
12.	Dany Wina P.	3	4	4	3
Jumlah		41	46	48	45
Rata-rata		68,33%	76,67%	80%	75%
Rata-rata Keseluruhan		75%			

Lampiran 19**DAFTAR SISWA KELAS V SD N Tugurejo 01
(SEBAGAI SAMPEL UJI LAPANGAN)**

NO.	NIS	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA
1.	2340	Dhimas Candra P.	L	10 tahun
2.	2348	M. Ulfi Kurnia	L	10 tahun
3.	2366	Afin Al Ashar	L	10 tahun
4.	2367	Ahmad Fikri Nidhom	L	10 tahun
5.	2368	Ananda Ummul Ulya	P	10 tahun
6.	2369	Andra Putra Nurafi	L	10 tahun
7.	2370	Anggi Nurkumala S.	P	10 tahun
8.	2371	Annisa Fitri Hanisa	P	10 tahun
9.	2372	Aprilia Tri Wardani	P	10 tahun
10.	2373	Arya Dewa Saputra	L	10 tahun
11.	2376	Celsy Andika Putri	P	10 tahun
12.	2377	Dany Wina Pratama	L	11 tahun
13.	2378	Denis Valenia Wibowo	P	10 tahun
14.	2379	Devi Maulina Nur A.	P	10 tahun
15.	2380	Dewi Qurnelia	P	10 tahun
16.	2381	Dimas Satriawan	L	10 tahun
17.	2382	Diah Fajar Nur F.	P	10 tahun
18.	2383	Echa Rindy Rukmana	P	10 tahun
19.	2384	Eka Wahyu L.	P	10 tahun
20.	2385	Fitria Arifina	P	10 tahun
21.	2386	Ichsan Rizky Dewanto	L	10 tahun
22.	2388	Liska Fitriana	P	10 tahun
23.	2389	Maulia Fandhi S.	L	10 tahun
24.	2390	Mazida Sabrina	P	10 tahun
25.	2392	Prahananto Adi Jalu	L	10 tahun
26.	2393	Rafi Defrana Zhafar	L	10 tahun
27.	2395	Raras Sulistyanningrum	P	10 tahun
28.	2396	Rizky Dwi Pambudi	L	10 tahun
29.	2397	Safarina Aulia N.	P	10 tahun
30.	2399	Selgi Agilsa Ebimbi	P	10 tahun
31.	2400	Tegar Wisnuwardhana	L	10 tahun
32.	2401	Widayat Aji Santosa	L	10 tahun
33.	2441	Deden Galang A.	L	10 tahun
34.	2442	Muhammad Diko A.	L	10 tahun

Lampiran 20
PENGUKURAN DENYUT NADI UJI COBA LAPANGAN N=34

Frekwensi denyut nadi (kali/menit)	Jumlah siswa sebelum aktifitas	Jumlah siswa sesudah aktifitas
61-70	4	-
71-80	19	-
81-90	11	5
91-100	-	9
101-110	-	9
111-120	-	7
121-130	-	4
Jumlah	34	34

Sumber: Hasil penelitian uji coba lapangan



Safarina Aulia N.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Selgi Agilsa Ebimbi	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
Tegar W.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
Widayat Aji Santosa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Deden Galang A.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
Muhammad Diko A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah (x)	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	30
	0	9	8	7	1	9	9	8	8	8	

HASIL UJI LAPANGAN
JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF
PADA SISWA KELAS V

SISWA	BUTIR SOAL										TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Dhimas C.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
M. Ulfi Kurnia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Afin Al Ashar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ahmad Fikri N.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Ananda U.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Andra Putra N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Anggi N.	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
Annisa F.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
Aprilia Tri W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Arya Dewa S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Celsy Andika P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Dany Wina P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Denis Valenia W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Devi Maulina Nur A.	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
Dewi Qurnelia	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
Dimas Satriawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Diah Fajar Nur F.	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
Echa Rindy Rukmana	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Eka Wahyu L.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Fitria Arifina	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7
Ichsan Rizky D.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9

Denis Valenia W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Devi Maulina Nur	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
Dewi Qurnelia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Dimas Satriawan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Diah Fajar Nur F.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
Echa Rindy R.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Eka Wahyu L.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Fitria Arifina	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
Ichsan Rizky	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
Liska Fitriana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Maulia Fandhi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Mazida	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
Prahananto	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Rafi Defrana	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Raras S.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Rizky Dwi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
Safarina Aulia	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Selgi Agilsa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Tegar W.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
Widayat Aji S.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Deden Galang	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Muhammad D.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah (x)	30	31	32	31	31	30	30	32	30	32	

Lampiran 22

Data Hasil Uji Lapangan (N=34)

Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Persentase	Kriteria
psiokomotor	1. Apakah menurut kamu permainan bolabasket tofu basketball merupakan permainan yang sulit?	TIDAK	88%	Baik
	2. Apakah kamu dapat memainkan permainan bolabasket dengan tofu basketball?	YA	85%	Baik
	3. Apakah kamu merasa kesulitan dalam melempar bola dalam permainan bolabasket tofu basketball?	TIDAK	82%	Baik
	4. Apakah dalam permainan ini kamu mudah untuk menggiring/mendribble bola?	YA	79%	Baik
	5. Apakah dalam permainan ini kamu mudah mengoperkan bola kepada teman?	YA	91%	Sangat Baik
	6. Pada waktu bermain apakah kamu mudah menerima operan dari teman ?	YA	85%	Baik
	7. Apakah dalam permainan ini kamu sulit untuk mencetak gol/angka?	TIDAK	85%	Baik
	8. Dalam permainan ini apakah kamu sulit untuk menyerang tim lawan?	TIDAK	82%	Baik
	9. Apakah permainan bolabasket dengan tofu basketball mudah dilakukan dari pada permainan yang lain ?	YA	82%	Baik
	10. Apakah setelah bermain model pembelajaran tofu basketball denyut nadi kamu bertambah?	YA	88%	Baik
	11. Apakah kamu tahu cara bermain model permainan bolabasket dengan tofu basketball?	YA	88%	Baik
	12. Apakah kamu tahu perbedaan permainan bolabasket dengan tofu basketball dengan permainan bolabasket yang sesungguhnya?	YA	88%	Baik
	13. Apakah kamu tahu peraturan yang ada dalam permainan bolabasket dengan tofu basketball?	YA	91%	Sangat Baik
	14. Apakah kamu mematuhi peraturan permainan bolabasket dengan tofu basketball pada saat bermain?	YA	94%	Sangat Baik

	15. Apakah kamu wajib mentaati peraturan dalam permainan bolabasket tofu basketball?	YA	94%	Sangat Baik
	16. Apakah dalam bermain permainan ini harus kompak?	YA	91%	Sangat Baik
	17. Apakah kamu tahu tugas wasit dalam permainan ini?	YA	91%	Sangat Baik
	18. Apakah wasit memperingatkan pemain pada saat melanggar peraturan?	YA	85%	Baik
	19. Apakah menurut kamu permainan ini dapat dimainkan oleh semua orang?	YA	88%	Baik
	20. Apakah sebelum melakukan permainan tofu basketball kamu perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	YA	85%	Baik
	21. Apakah kamu sering bermain permainan basket?	TIDAK	88%	Baik
	22. Apakah setiap kamu mencetak gol kamu merasa gembira?	YA	91%	Sangat Baik
	23. Apakah kamu semangat dalam memainkan permainan basket tofu basketball?	YA	94%	Sangat Baik
	24. Jika kalah dalam permainan ini apakah kamu dapat menerimanya?	YA	91%	Sangat Baik
	25. Apakah kamu menghormati lawan bertanding pada permainan ini ?	YA	88%	Sangat Baik
	26. Apakah pada saat kamu melakukan pelanggaran kamu meminta maaf?	YA		Baik
	27. Apakah kamu menerima hukum dari wasit ketika kamu melakukan pelanggaran?	YA	88%	
	28. Apakah kamu ingin bermain permainan bolabasket tofu basketball?	YA	94%	Baik
	29. Apakah setelah selesai bermain permainan ini kamu akan mengajak temanmu untuk memainkannya lagi?	YA	88%	Sangat Baik
	30. Apakah kamu merasa nyaman bermain model pembelajaran tofu basketball?	YA	94%	Baik
		YA		Baik
	Rata-rata		88%	Baik

Lampiran 23

HASIL REKAPITULASI KUESIONER SISWA

UJI LAPANGAN

N = 34

Nomor soal	skor	persentase	kriteria
P1	30	88	Baik
P2	29	85	Baik
P3	28	82	Baik
P4	27	79	Baik
P5	31	91	Sangat baik
P6	29	85	Baik
P7	29	85	Baik
P8	28	82	Baik
P9	28	82	Baik
P10	30	88	Baik
P11	30	88	Baik
P12	30	88	Baik
P13	31	91	Sangat baik
P14	32	94	Sangat baik
P15	32	94	Sangat baik
P16	31	91	Sangat baik
P17	31	91	Sangat baik
P18	29	85	Baik
P19	30	88	Baik
P20	29	85	Baik
P21	30	88	Baik
P22	31	91	Sangat baik
P23	32	94	Sangat baik
P24	31	91	Sangat baik
P25	31	91	Sangat baik
P26	30	88	Baik
P27	30	88	Baik
P28	32	94	Sangat baik
P29	30	88	Baik
P30	32	94	Sangat baik

Lampiran 24

Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotor Uji Coba Lapangan

No.	Kriteria	Keterangan
1.	dasar mendribble bola dengan benar <ol style="list-style-type: none"> 1) Mendribble dengan memakai ayunan lengan 2) Mendribble bola memakai satu tangan 3) Mendribble bola memakai kedua tangan secara bergantian 4) Mendribble bola memakai satu tangan dengan pantulan lebih dari 3 kali 5) Mendribble bola memakai kedua tangan secara bergantian dengan pantulan lebih dari 3 kali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua gerakan dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 gerakan. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 gerakan. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 gerakan. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan.
2.	Gerakan (<i>passing</i>) melempar bola dengan benar dan tepat <ol style="list-style-type: none"> 1) Melempar bola dengan memakai lemparan keatas menggunakan satu tangan. 2) Melempar bola dengan memakai lemparan keatas menggunakan dua tangan. 3) Melempar bola dengan memakai lemparan se-dada. 4) Melempar bola memakai lemparan pantulan ke tanah menggunakan satu tangan. 5) Melempar bola memakai lemparan pantulan ke tanah menggunakan dua tangan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua gerakan dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 gerakan. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 gerakan. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 gerakan. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan.
3.	atan memasukkan bola kedalam ring <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan shooting ke ring 2) Memasukkan bola ke ring 3) Memasukkan bola ke ring menggunakan satu tangan 4) Melakukan shooting ke ring dengan cara tidak melompat. 5) Melakukan shooting ke ring dengan cara tidak melompat. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua gerakan dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 gerakan. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 gerakan. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 gerakan. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan.

Lampiran 25

Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Psikomotorik Uji Lapangan

NO	Nama siswa	Mendribble bola	Melempar bola	Memasukan ke ring
1.	Dhimas C.	5	4	5
2.	M. Ulfi Kurnia	5	5	5
3.	Afin Al Ashar	3	5	3
4.	Ahmad Fikri N.	3	3	3
5.	Ananda U.	1	3	4
6.	Andra Putra N.	3	5	5
7.	Anggi N.	3	5	4
8.	Annisa F.	3	3	3
9.	Aprilia Tri W.	3	3	3
10.	Arya Dewa S.	3	4	5
11.	Celsy Andika P.	3	3	4
12.	Dany Wina P.	3	5	5
13.	Denis Valenia W.	1	4	1
14.	Devi Maulina Nur A.	3	4	1
15.	Dewi Qurnelia	1	3	1
16.	Dimas Satriawan	3	4	3
17.	Diah Fajar Nur F.	3	4	5
18.	Echa Rindy Rukmana	3	2	4
19.	Eka Wahyu L.	3	4	3
20.	Fitria Arifina	1	4	1
21.	Ichsan Rizky D.	3	3	4
22.	Liska Fitriana	3	3	3
23.	Maulia Fandhi S.	1	3	5
24.	Mazida Sabrina	1	3	4
25.	Prahananto Adi Jalu	5	5	5
26.	Rafi Defrana Zhafar	4	5	1
27.	Raras S.	3	4	3
28.	Rizky Dwi Pambudi	4	5	1
29.	Safarina Aulia N.	3	5	4
30.	Selgi Agilsa Ebimbi	3	4	1
31.	Tegar W.	3	5	5
32.	Widayat Aji Santosa	5	5	5
33.	Deden Galang A.	3	5	5
34.	Muhammad Diko A.	5	5	5
	Jumlah	102	137	119
	Rata-rata	60%	80,6%	70%
	Rata-rata keseluruhan		70%	

Lampiran 26

Pengamatan Lapangan Aspek Afektif Uji Lapangan

No.	Kriteria	Keterangan
1.	<p>munikasi dengan sopan dalam proses pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tunjuk jari sebelum bertanya. 2) Berbicara dengan kata yang sopan. 3) Tidak mencela pendapat orang lain. 4) Tidak bercanda saat guru menerangkan. 5) Tidak memotong pembicaraan saat diterangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.
2.	<p>Bekerjasama dengan teman satu tim:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menolong teman saat terjatuh. 2) Dalam bermain tidak bersifat individu. 3) Pembagian tugas antar kelompok yang jelas. 4) Mau mengajari teman yang tidak bisa. 5) Kompak. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.
3.	<p>Mentaati peraturan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tertib dalam mengikuti pembelajaran. 2) Memakai seragam olahraga. 3) Tidak gaduh dalam pembelajaran. 4) Datang tepat waktu. 5) Mengikuti pembelajaran sampai jam pembelajaran habis. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.
4.	<p>Menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Memperhatikan saat di terangkan 2) Bertanya saat ada materi yang belum jelas 3) Mengikuti pembelajaran dengan semangat 4) Rajin dan disiplin 5) Aktif pada saat pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nilai 5: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ▪ Nilai 4: siswa dapat melakukan 4 sikap. ▪ Nilai 3: siswa dapat melakukan 3 sikap. ▪ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 atau 1 sikap. ▪ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua sikap.

Lampiran 27

Hasil Pengamatan Lapangan Aspek Afektif Uji Coba Lapangan

No.	Nama Siswa	Berkomunikasi dengan sopan dalam proses pembelajaran	Bekerjasama dengan teman satu tim	Mentaati peraturan	Menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran
1.	Dhimas C.	4	4	4	4
2.	M. Ulfi Kurnia	3	4	4	5
3.	Afin Al Ashar	4	4	3	4
4.	Ahmad Fikri N.	4	4	4	3
5.	Ananda U.	3	3	4	4
6.	Andra Putra N.	3	3	4	3
7.	Anggi N.	4	4	5	4
8.	Annisa F.	3	5	3	4
9.	Aprilia Tri W.	4	4	5	4
10.	Arya Dewa S.	3	4	4	3
11.	Celsy Andika P.	3	3	4	4
12.	Dany Wina P.	3	4	4	3
13.	Denis Valenia W.	3	4	5	4
14.	Devi Maulina Nur A.	5	5	4	4
15.	Dewi Qurnelia	5	4	4	4
16.	Dimas Satriawan	5	4	5	4
17.	Diah Fajar Nur F.	5	4	4	4
18.	Echa Rindy Rukmana	4	5	5	3
19.	Eka Wahyu L.	4	5	4	5
20.	Fitria Arifina	5	5	5	5
21.	Ichsan Rizky D.	4	5	4	5
22.	Liska Fitriana	3	4	5	5
23.	Maulia Fandhi S.	5	4	4	5
24.	Mazida Sabrina	4	3	5	4
25.	Prahananto Adi Jalu	4	5	5	5
26.	Rafi Defrana Zhafar	4	3	4	5
27.	Raras S.	5	4	5	4
28.	Rizky Dwi Pambudi	5	5	5	4
29.	Safarina Aulia N.	3	4	5	5
30.	Selgi Agilsa Ebimbi	4	5	5	4
31.	Tegar W.	3	5	5	5
32.	Widayat Aji Santosa	5	4	3	5
33.	Deden Galang A.	5	4	4	4
34.	Muhammad Diko A.	4	5	4	5
Jumlah		135	142	147	143
Rata-rata		79%	83,5%	86,4%	84%
Rata-rata Keseluruhan		83%			

Lampiran 28**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : Penjasorkes
 Kelas/ Semester : V/2
 Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (1 x pertemuan)
 Hari, Tanggal : Selasa, 12-06-2012

A. STANDART KOMPETENSI

1. Mempraktekkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempraktekkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

C. INDIKATOR

- Cara memegang bola basket
- Cara memantulkan bola
- Mendribble bola dengan berjalan/ berlari
- Kombinasi gerakan dribble dan memasukkan bola ke ring
- Melakukan gerakan chest pass, bounce pass dan over head pass
- Melakukan gerakan shooting
- Cara bermain bola basket
- Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi
- Teknik bertahan dan kerjasama

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat melakukan cara memegang bola basket dengan benar
2. Siswa dapat melakukan gerak kombinasi passing, dribble kemudian shooting
3. Siswa dapat melakukan bermain basket serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas
4. Siswa dapat memahami strategi dalam bermain basket

II. MATERI POKOK

Permainan bola besar/ bola basket

III. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Eksperimen

IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN

a. Pra Pembelajaran

- Siswa berganti pakaian
- Siswa berbaris 3 bersaf, mengecek kehadiran siswa (absensi).
- Berdo'a

b. Pembelajaran Awal

- Bermain Kucingan dengan lempar tangkap bola

c. Latihan Inti

❖ Eksplorasi

- Mempraktekkan cara memegang bola basket yang benar
- Memantulkan bola basket ditempat
- Melakukan gerakan mendribble bola sambil berjalan
- Melakukan gerakan mendribble bola dengan berlari
- Melakukan gerakan kombinasi membawa bola
- Melakukan gerakan mengoper bola datar berpasangan
- Melakukan gerakan mengoper bola datar berpasangan
- Melakukan gerakan mengoper bola dari atas kepala berpasangan
- Melakukan gerakan shotting dari berbagai arah

❖ Elaborasi

Dalam elaborasi, guru :

- ☞ Pembagian kelompok, melakukan diskusi dan mempresentasikan hasil kelompok
- ☞ Melakukan identifikasi gerakan bola basket
 - ☞ Kerja sama dan sportifitas

❖ Konfirmasi

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal apa yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru dan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

d. Penenangan

- ❖ Siswa duduk santai di lapangan, guru menjelaskan berbagai materi yang telah dilaksanakan, sekaligus memberikan penilaian.

V. ALAT DAN SUMBAR PELAJARAN

Alat : Bola basket, stop watch, peluit

Sumber bahan : Buku Penjaskes kls. 5 / buku yang relevan, diktat permainan bola besar

VI. EVALUASI

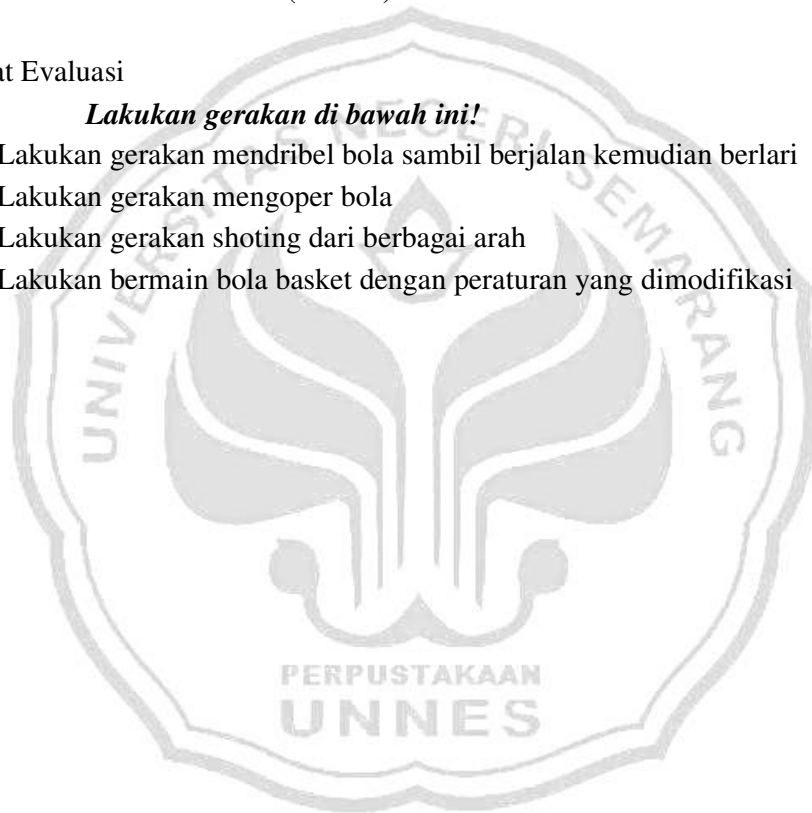
Prosedur : Pos test

Jenis test : Perbuatan (Praktik)

Alat Evaluasi

Lakukan gerakan di bawah ini!

1. Lakukan gerakan mendribel bola sambil berjalan kemudian berlari
2. Lakukan gerakan mengoper bola
3. Lakukan gerakan shoting dari berbagai arah
4. Lakukan bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi



Lampiran 29**Gambar 1. Pembarisan siswa****Gambar 2. Penjelasan materi**



Gambar 3. Siswa menghitung denyut nadi



Gambar 4. Siswa memulai permainan dengan *jump ball*



Gambar 5. Siswa melakukan permainan tofu basketball



Gambar 6. Siswa melakukan *jump shoot*



Gambar 7. Ahli penjas memberi penilaian



Gambar 8. Pengisian soal kuesioner siswa