



**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET  
DENGAN TIGA RING DALAM PEMBELAJARAN  
PENJASORKES PADA SISWA KELAS VIII SMP N 1  
LEKSONO KABUPATEN WONOSOBO  
TAHUN 2012**

**SKRIPSI**

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**PERPUSTAKAAN  
UNNES**

Oleh

**Imam AdiPermono**

**6101408209**

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

## SARI

**Imam Adi Permono.**2013.*Model Pengembangan Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Leksono Kabupaten Wonosobo Tahun 2012.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: (1) Drs.Uen Hartiwan, M.Pd. (2) Supriyono, S.Pd, M.Or.

**Kata kunci:**Pendidikan jasmani, Bola basket, Model Pengembangan.

Permasalahan penelitian ini adalah :Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama, khususnya pada materi bola basket belum dikelola dengan tepat, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangansiswa, baik dari segi, psikomotorik, afektif dan kognitif. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah : Menghasilkan model pengembangan permainan bola basket dengan tiga ring dalam pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall, yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. (2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bola basket dengan tiga ring). (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. (5) Uji coba lapangan. (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. (7) Hasil akhir model pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo tahun ajaran 2012/2013. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, dari kelas VIII yang terdiri dari enam kelas, diambil satu kelas secara acak dipilih sebagai kelas penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar evaluasi dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 98,60 % (sangat baik), ahli pembelajaran I 96,00 % (sangat baik), ahli pembelajaran II 94,60 % (sangat baik), uji coba kelompok kecil 86,81 % (baik), dan uji coba lapangan 91,46 % (sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan bola basket dengan tiga ring ini dapat digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo. Bagi guru Penjasorkes diharapkan menggunakan model pengembangan bola basket dengan tiga ring sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian yang dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi bola basket yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imam Adi Permono

Nim : 6101408209

Jurusan / Fakultas : PJKR / FIK

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain. Berbagai pendapat dan temuan dari orang maupun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik penyusunan karya tulis ilmiah.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan hukum yang berlaku.

Semarang, 17 Januari 2012

Peneliti

**Imam Adi Permono**

NIM. 6101408209

## PENGESAHAN

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

Nama : Imam Adi Permono  
Nim : 6101408209  
Judul : Model Pengembangan Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring  
dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas VIII SMP N 1  
Leksono Kabupaten Wonosobo Tahun 2012  
Pada hari : Selasa  
Tanggal : 19 Februari 2013

Ketua Panitia Ujian Sekretaris

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

Agus Pujiyanto, S.Pd. M.Pd.  
NIP. 1973020222006041001

### Dewan Penguji

1. Dr. Sulaiman, M.Pd.  
NIP. 196206121989011001

(Ketua) \_\_\_\_\_

2. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.  
NIP. 195304111983031001

(Anggota) \_\_\_\_\_

3. Supriyono, S.Pd, M.Or.  
NIP. 197201271998021001

(Anggota) \_\_\_\_\_

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- ❖ Dan barangsiapa yang bertawakal kepada Allah niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan) nya. Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan (yang dikehendaki) Nya. Sesungguhnya Allah telah mengadakan ketentuan bagi tiap-tiap sesuatu. (At-Thalaq : 3)
- ❖ Pola pikir kita menentukan kualitas kehidupan kita dimasa mendatang (Penulis, Desember 2012).
- ❖ Cara menghilangkan ketakutan adalah dengan menghadapi ketakutan (Dauroh Marhalah).

### **PERSEMBAHAN**

1. Kedua orang tua saya: Bapak Widigdo Raharjo dan Ibu Ariyani Widiatmi yang saya cintai dan saya hormati terimakasih atas setiap doa , dukungan baik materi maupun moral, dan kepercayaannya.
2. Kedua Saudara :Riris Setyarini dan Wiranti Nur Khasanah yang sering memberikan motivasi.
3. Dosen-dosen FIK yang saya hormati dan cintai ataskerja keras dan kesabarannya dalam membimbing saya.
4. Sahabat dan teman-teman saya atas dukungannya.
5. Teman-teman PJKR angkatan 2008 dan almamater FIK UNNES.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan berbagai nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Model Pengembangan Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Leksono Kabupaten Wonosobo Tahun 2012 ”.

Keberhasilan ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Drs.Uen Hartiwan, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Supriyono, S.Pd, M.Or.selaku Pembimbing II yang telah mengarahkan, memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepala SMP Negeri 1 Leksono, yang telah memberikan ijin tempat penelitian.
7. Aris Mulyono, M.Pd..selakuahli Penjas, yang telah turut mengarahkan dan membantumerevisi model pengembangan dalam penelitian ini.
8. Drs. Landung Sriyanto dan Adhi Triatmoko S.Si.sebagai Ahli Pembelajaran I dan II, yang membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
9. Dosen Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

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

Semarang, Januari 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>JUDUL</b> .....	i
<b>SARI</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Penegasan Istilah .....	7
1.5 Spesifikasi Produk .....	8
1.6 Manfaat Pengembangan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pendidikan Jasmani .....	11
2.2 Perkembangan Gerak .....	13
2.3 Permainan Bola Basket .....	16



2.4	Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Olahraga .....	21
2.5	Model Pengembangan Bola Basket dengan Tiga Ring .....	26
2.6	Kerangka Berpikir .....	30

### **BAB III METODE PENGEMBANGAN**

3.1	Model Pengembangan .....	34
3.2	Prosedur Pengembangan .....	36
3.3	Uji Coba Produk .....	38
3.4	Subjek Coba .....	40
3.5	Jenis Data .....	41
3.6	Instrumen Pengumpulan Data .....	41
3.7	Teknik Analisis Data .....	44

### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

4.1	Hasil Data Uji Coba .....	45
4.2	Pembahasan .....	73
4.3	Kelemahan Produk .....	78

### **BAB V KAJIAN DAN SARAN**

5.1	Kajian .....	79
5.2	Saran .....	80

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>
--------------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Survei Sarana dan Prasarana Bola Basket .....	4
2. Model Pengembangan Bola Basket dengan Tiga Ring.....	32
3. Skor dan Keterangan Penilaian Kualitas Model Pengembangan.....	42
4. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner.....	42
5. Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak” .....	43
6. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner .....	43
7. Klasifikasi Presentase .....	44
8. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli .....	54
9. Analisis Data Kuesioner Uji Coba Skala Kecil .....	66
10. Analisis Data Kuesioner Uji Coba Lapangan .....	70
11. Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan .....	75
12. Alasan Modifikasi Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring.....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Papan Pantul Bola Basket .....	17
2. Lapangan Bola Basket .....	18
3. Keranjang Basket.....	19
4. Bola Basket.....	19
5. Lapangan Model Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring.....	27
6. Ring Model Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring.....	28
7. Bola Model Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring .....	29
8. Prosedur Pengembangan .....	36
9. Lapangan Model Permainan Bola Basket.....	49
10. Ring Model Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring.....	50
11. Bola Model Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring .....	51
12. Lapangan Model Permainan Bola Basket Dengan Tiga Rin .....	62
13. Ring Model Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring .....	63
14. Bola Model Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Persetujuan Topik Skripsi.....	85
2. SK Dosen Pembimbing .....	86
3. Kuesioner Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran .....	87
4. Kuesioner Untuk Siswa.....	99
5. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran .....	104
6. Saran dan Komentar Umum Perbaikan Model Pembelajaran .....	105
7. Surat Ijin Penelitian .....	106
8. Biodata Siswa (Subjek Uji Coba Kelompok Kecil) .....	107
9. Jawaban Kuesioner Siswa (Subjek Uji Coba Kelompok Kecil) .....	108
10. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subjek Uji Coba Kelompok Kecil) .....	110
11. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	113
12. Biodata Siswa (Subjek Uji Skala Besar) .....	116
13. Jawaban Kuesioner Siswa (Subjek Uji Skala Besar) .....	117
14. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Siswa (Subjek Uji Skala Besar) .....	120
15. Data Hasil Uji Coba Skala Besar .....	123
16. Silabus.....	126
17. Surat Keterangan Penelitian (Uji Coba Kecil).....	133
18. Surat Keterangan Penelitian (Uji Skala Besar).....	134
19. Hasil Revisi .....	135
20. Dokumentasi Penelitian .....	136

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani diarahkan guna membentuk jasmani yang sehat dan mental yang baik, agar dapat menghasilkan generasi muda yang baik, bertanggung jawab, berdisiplin, berkepribadian, kuat jiwa raga serta berkesadaran nasional. Dengan demikian akan lebih mampu membangun kehidupan diri sendiri dan bersama mengisi kemerdekaan dengan membangun negara.

Pendidikan jasmani termasuk dalam mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Dalam pembelajaran sering ditemui permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat keberhasilan pada proses dan hasil belajar siswa. Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama khususnya pada mata pelajaran olahraga permainan selama ini berorientasi pada pengajaran yang sifatnya mengarah pada pembelajaran dengan menggunakan aturan baku dari tiap cabang olahraga. Paradigma yang demikian selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru penjasorkes. Kenyataan ini dapat dilihat di lapangan, dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama belum dikelola dengan tepat sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, afektif, motorik, maupun fisik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Drs. Landung Sriyanto yaitu guru Penjasorkes di SMP N 1 Leksono pada 20 april 2012 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran penjasorkes pada materi permainan bola basket kurang bisa

menyeluruh diakibatkan siswa yang memiliki pertumbuhan tubuh yang bervariasi, ada yang tubuhnya relatif tinggi dan ada yang relatif pendek, yang bisa diajarkan dengan baik dalam permainan bola basket adalah teknik dasar *passing* dan *dribbling*. Pada pembelajaran teknik *shooting* dan teknik *lay-up* masih mengalami kesulitan karena letak ringnya yang relatif tinggi dan tidak proporsional untuk pembelajaran, sehingga kurang mendukung untuk dilakukan pembelajaran teknik tersebut, terlebih ketika dalam permainan yang memadukan semua teknik dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penjasorkes di atas diketahui bahwa ketinggian ring basket tidak proporsional bagi pertumbuhan fisik siswa dalam proses pembelajaran beberapa teknik dalam bola basket dan dalam pelaksanaan permainan yang mensyaratkan penguasaan semua teknik dasar bola basket. Hal inilah yang menyebabkan proses pelajaran Penjasorkes pada materi bola basket terkesan sulit dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dikembangkan sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes tidak merasa bosan dan terbebani, karena dilihat dari karakter siswa sekolah menengah pertama, permainan bola basket yang dimainkan dengan aturan permainan bola basket yang baku, akan menyulitkan siswa dalam memahaminya, ukuran lapangan standar akan menyebabkan siswa cepat merasa letih tanpa mendapatkan kompetensi yang penting, dan tinggi ring atau keranjang dengan ukuran standar tanpa adanya modifikasi tentunya akan sangat menyulitkan siswa dalam melakukan tembakan ke ring. Selain itu, tidak tersedianya sarana dan prasarana ring basket yang

tingginya proporsional untuk proses pembelajaran bola basket yang sesuai dengan variasi pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah menengah atas juga menjadi kendala bagi siswa untuk menguasai kompetensi dalam permainan bola basket, sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi olahraga permainan bola basket agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Modifikasi pembelajaran permainan bola basket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran bola basket melalui permainan bola basket dengan tiga ring diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan bola basket dan melalui model pengembangan pembelajaran bisa membuat hasil belajar yang lebih baik dari aspek psikomotorik, afektif, maupun kognitif.

Proses pembelajaran sangat penting untuk menuju kesuksesan dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran, karena itu sudah sepatutnya seorang guru harus pandai dalam merancang sebuah proses pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan gerak siswa.

Pengembangan model pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan kurang tepatnya sarana dan prasarana pembelajaran Penjasorkes di sekolah untuk pembelajaran. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan pembelajaran Penjasorkes yang dilakukan dapat

membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Tanggal 20 April 2012 telah dilakukan survei awal di SMP N 1 Leksono terhadap sarana dan prasarana. Hasil survei tentang sarana dan prasarana olahraga bola basket di SMP N 1 Leksono terlihat pada tabel berikut :

Tabel 1

Sarana prasarana bola basket SMP N 1 Leksono

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Lapangan bola basket standar ( 28 m x 15 m )	1	Baik
2.	Ring ukuran standar ( Tinggi ring = 3,05 m )	2	Baik
3.	Bola basket ukuran 7 ( Keliling Bola = 75-78 cm )	5	Baik

(Sumber : hasil survei awal)

Dari permasalahan-permasalahan tersebut diatas, maka dipandang penting adanya pengembangan model permainan penjasorkes yang perlu dilakukan di SMP N 1 Leksono, oleh karena itu perlu di buat sebuah model permainan bola basket yang cocok untuk pembelajaran siswa SMP. Peneliti akan mengembangkan model permainan bola basket dengan tiga ring, yang semua aktivitas geraknya sangat erat kaitannya dengan semua komponen-komponen ranah yang terkandung dalam Penjasorkes yaitu psikomotor, afektif, kognitif, dan fisik.

Ranah fisik di dalam pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring mampu melakukan aktivitas fisik yang mendukung kegiatan secara keseluruhan. Ranah psikomotorik seorang guru juga harus memahami tingkat penguasaan keterampilan seorang siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran permainan bola



basket. Ranah afektif selama pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring berlangsung setiap siswa mempunyai emosional yang berbeda-beda yang harus seorang guru pahami, apakah dengan bermain bola basket seorang siswa mampu mengendalikan emosinya atautah tidak. Ranah kognitif siswa mampu untuk memahami peraturan dan berpikir mengatur strategi selama kegiatan permainan bola basket dengan tiga ring berlangsung. Selain itu siswa diajarkan untuk mampu bekerja sama, taat terhadap peraturan dan mempunyai jiwa sosial yang tinggi.

Pembelajaran model permainan bola basket dengan tiga ring yang dimaksud adalah permainan bola basket *tim on tim*, dimana siswa bermain bola basket dengan tiga ring yang memiliki ketinggian yang berbeda, dan setiap regu saling bertahan dan menyerang, setiap regu berusaha untuk memasukkan bola ke ring lawan dan mempertahankan ringnya agar tidak kemasukan bola dari tembakan lawan.

Dengan demikian penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Model Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas VIII SMP 1 Leksono Wonosobo Tahun 2012”**, sebagai wahana penciptaan pembelajaran penjasorkes yang inovatif untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Dari latar belakang diatas peneliti dapat memberikan alasan mengapa pengembangan model pembelajaran tersebut perlu untuk diteliti, yaitu :

- 1) SMP N 1 Leksono sudah mempunyai sarana dan prasarana penjas yang baik, akan tetapi kurang sesuai untuk pembelajaran siswa kelas VIII SMP, bola

basket yang ukurannya terlalu besar, penggunaan lapangan yang baku, dan terutama ring basket yang letak ketinggiannya tidak proporsional dengan variasi pertumbuhan dan perkembangan siswa, sehingga guru akan kesulitan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang bisa lebih mudah membuat siswanya menguasai kompetensi yang akan diajarkan kegiatan dalam materi pembelajaran bola basket.

- 2) Agar siswa dapat mengenal dahulu arti penting olahraga pada umumnya karena dengan olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif dan penjasorkes khususnya sehingga tujuan dari penjasorkes dan olahraga dapat tercapai.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah mencermati dari latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah : “Bagaimana Pengembangan Model Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas VIII SMP 1 Leksono Wonosobo Tahun 2012?”

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pengembangan permainan bola basket dengan tiga ring dalam pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

## **1.4 Penegasan Istilah**

Dari judul skripsi di atas maka untuk menyamakan persepsi atau penafsiran yang berbeda-beda dan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut :

### **1.4.1 Bola Basket**

Bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukan bola atau / *score*. Bola boleh dioper, digelindingkan, atau digiring dengan dipantulkan ke segala arah sesuai dengan peraturan. (PERBASI, 2004:11).

Ide dasar yang terdapat dalam permainan bola basket adalah bola tidak boleh dibawa lari, dioperkan teman seregu, dengan sasaran akhir yaitu memasukan bola ke ring basket lawan. Disamping itu harus berusaha dan menjaga agar ring basketnya tidak kemasukan bola dari serangan musuh. Hal ini disebabkan karena tujuan utamanya adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya ke ring lawan. Regu yang mencetak angka terbanyak adalah pemenangnya. (Machfud, 2000:25)

### **1.4.2 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Dalam model pembelajaran terdapat sebuah strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional, contohnya manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran. (Husdarta dkk 2000:35).

### **1.4.3. Model Pengembangan Bola Basket dengan Tiga Ring**

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan permainan bola basket dengan tiga ring adalah permainan bola basket dengan memodifikasi dan mengurangi peraturan menjadi lebih sederhana, jumlah pemain dimodifikasi, bola basket yang dipakai lebih kecil dari ukuran standar, lapangan yang lebih kecil dari pada ukuran standar dan ring basket berjumlah tiga dalam satu tiang yang letak ketinggiannya berbeda, ada yang tinggi, sedang dan rendah serta berjumlah dua terletak di dua bagian ujung lapangan agar sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan siswa sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran bola basket.

### **1.5 Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan bola basket dengan tiga ring yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP dengan memodifikasi beberapa aturan dan sarana-prasarana yang digunakan, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efektif dan efisien, dan bisa meningkatkan intensitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan guru penjasorkes dalam melakukan proses pembelajaran bola basket dan mempermudah siswa dalam belajar keterampilan teknik dasar dan mempermudah siswa dalam melakukan kombinasi strategi bertahan dan menyerang dalam sebuah pertandingan bola basket.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran bola basket dengan tiga ring bagi siswa SMP ini sangat penting untuk dilakukan oleh guru dalam pembelajaran penjasorkes. Proses pembelajaran permainan bola basket masih bersifat tradisional, karena masih menggunakan peraturan permainan yang baku, sarana dan prasarana dengan ukuran standar. Padahal siswa memiliki ketahanan fisik yang belum memadai dan merasa kesulitan karena sarana dan prasarananya tidak proporsional terhadap tingkat perkembangan dan pertumbuhannya. Dengan penerapan model pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain :

### 1.6.1 Bagi guru penjasorkes

- 1) Hasil model pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan para guru penjasorkes dalam rangka meningkatkan mutu pengajaran penjasorkes di masing–masing sekolah.
- 2) Membuka paradigma baru dalam pembelajaran penjas dimana tujuan pembelajaran bukan untuk mempunyai *skill* yang mumpuni tapi membuat siswa bergerak, senang dan *enjoy*.

### 1.6.2 Bagi siswa

- 1) Menciptakansuasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas, serta meningkatkan hasil belajar bola basket.
- 2) Meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar dan bermain bola basket.

### **1.6.3 Manfaat bagi sekolah**

- 1) Sebagaimasukandalam proses pembelajaranpendidikan jasmani untuk selalu mengadakan inovasi terhadap proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan.
- 2) Memberikan masukan untuk selalu berinovasi untuk membuat sarana dan prasarana yang tepat dan proporsional bagi siswa dalam pembelajaran.

### **1.6.4 Manfaat bagi peneliti**

- 1) Dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian, sehingga dapat menjadi pertimbangan peneliti dalam pengembangan modifikasi pembelajaran pada masa yang akan datang.
- 2) Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi sarjana (S1) di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

### **1.6.5 Bagi peneliti lain**

- 1) Sebagai referensi penelitian tentang model pengembangan bola basket lebih lanjut.
- 2) Sebagaipertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa sekolah menengah pertama.

### **1.6.6 Bagi Lembaga (PJKR FIK UNNES )**

- 1) Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang variasi model pengembangan pembelajaran permainan bola basket.
- 2) Sebagai bahan dokumentasi penelitian di Universitas Negeri Semarang.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang pekat. Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar untuk gerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu anak akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya (Rusli Luthan, 2000 : 15).

Pendidikan jasmani menurut Adang Suherman (2000 : 17-22) dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu :

- 1) Pandangan tradisional, yang menganggap bahwa manusia itu terdiri dari 2 komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa penjas semata-mata hanya mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain penjas hanya sebagai pelengkap saja.
- 2) Pandangan modern yang sering 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 penyelenggaraan harus terjalin dengan baik. Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan dari pendidikan secara keseluruhan.

### **2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan penjas tidak semata-mata pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, dan sosial.

Cakupan pendidikan jasmani menurut Adang Suherman (2000 : 22-23) adalah sebagai berikut :

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seorang (*physical fitness*).
- 2) perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.



## 2.2 Perkembangan Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas daripada psikomotor. Pengertian gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992 : 24).

Sedangkan menurut Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000 : 20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi 3, yaitu : 1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain seperti berlari, lompat dan loncat; 2) kemampuan non lokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik dan mengayun; 3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki yang menyebabkan benda lain ikut bergerak seperti gerak menendang bola, gerak memvoli bola dll.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 13), Gerak besar adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien yang merupakan perwujudan dari kualitas koordinasi dan kontrol tubuh dalam melakukan gerakan yang diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan kesadaran pikir akan benar.

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

### **2.2.1 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Remaja (Adolesensi)**

Masa remaja (adolesensi) merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa ini berlangsung antara umur 12 sampai 18 tahun. Adolesensi dimulai dengan percepatan rata-rata pertumbuhan sebelum mencapai kematangan seksual, kemudian timbul fase perlambatan, dan berhenti setelah tidak terjadi pertumbuhan lagi, yaitu setelah mencapai masa dewasa.

Perbedaan ukuran badan untuk kedua jenis kelamin pada masa sebelum adolesensi adalah kecil, meskipun kecenderungan anak laki-laki sedikit lebih tinggi dan lebih berat dibandingkan anak perempuan. Sedangkan pada awal masa adolesensi anak-anak perempuan lebih tinggi dan berat dari anak laki-laki. Akan tetapi keadaan tersebut tidak terlalu lama setelah perubahan yang cepat terjadi pada anak laki-laki pada masa adolesensi. Anak laki-laki mengejar dan mengungguli tinggi dan berat badan anak perempuan, ukuran-ukuran lain, seperti tinggi togok, panjang tungkai, lebar bahu, lebar pinggul, ukuran lengan dan sebagainya yang mengikuti pertumbuhan tinggi dan berat badan yang berlangsung dengan cepat. Pada masa adolesensi antara anak laki-laki dengan perempuan makin jelas perbedaan ukuran dan bentuk tubuhnya.

Perubahan fisik selama adolesensi menunjukkan beberapa indikasi terhadap komposisi tubuh. Perubahan komposisi selama masa adolesensi terutama bervariasi pada sumbu kegemukan dan kekurusan. Anak laki-laki meningkat ke arah bentuk ramping dan berotot terutama pada anggota badan, sedangkan anak perempuan meningkat ke arah keduanya, ke arah bentuk ramping dan gemuk. Peningkatan tersebut untuk anak laki-laki berlangsung dengan cepat terutama menjelang

dewasa, sedangkan untuk anak perempuan berlangsung secara bertahap (Sugiyanto dan sudjarwo, 1993:138).

### ***2.2.1.1 Perkembangan Motorik Anak Remaja (Adolesensi)***

Perubahan-perubahan dalam penampilan motorik pada masa adolesensi cenderung mengikuti perubahan-perubahan dalam ukuran badan, kekuatan dan fungsi fisiologis. Perbedaan-perbedaan dalam penampilan keterampilan motorik dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat. Anak laki-laki menunjukkan peningkatan yang terus berlangsung, sedangkan anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Peningkatan koordinasi pada anak laki-laki terus berlangsung sejalan dengan bertambahnya umur kronologis, sedangkan anak perempuan sudah tidak berkembang lagi sesudah umur 14 tahun.

Masa kanak-kanak merupakan waktu untuk belajar kemampuan dasar, sedangkan masa adolesensi adalah waktu yang digunakan untuk menyempurnaan dan penghalusan serta mempelajari berbagai macam variasi keterampilan motorik. Akan tetapi pada kenyataannya banyak anak-anak yang tidak memperoleh kesempatan untuk mempelajari keterampilan dasar sampai masa adolesensi (Sugianto dan Sudjarwo, 1993:147).

Apabila pada masa adolesensi anak-anak kurang memiliki kemampuan atau keterampilan motorik dasar, maka perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Harus diadakan penilaian untuk mengidentifikasi anak-anak yang mengalami kesulitan.

- 2) Setelah diidentifikasi anak-anak ditentukan seterusnya mereka dikelompokkan sesuai dengan kemampuan motorik yang dimiliki.
- 3) Jangan melakukan evaluasi terhadap kuantitas penampilan mereka, tetapi lebih baik diarahkan untuk membantu mereka meningkatkan kualitas penampilannya.
- 4) Membantu mereka untuk mengerti dan menyadari terhadap pembentukan dengan cara-cara yang salah akan lebih baik daripada melanjutkan yang sudah benar.

#### ***2.2.1.2 Aktifitas Fisik Yang Diperlukan Remaja (adolesensi)***

Adolesensi merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan untuk menyempurnakan gerakan, dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara halus. Setiap orang dapat belajar untuk menilai kemampuannya dan memilih untuk latihan, olahraga, dan kegiatan fisik lainnya yang berguna sepanjang hidupnya (Sugianto dan Sudjarwo, 1993:165).

Masa adolesensi membutuhkan aktivitas yang dapat meningkatkan pengalaman dalam berbagai kegiatan, terutama yang sesuai untuk usia dewasa. Sedangkan bentuk kegiatan yang digemari, meliputi olahraga beregu, kegiatan yang menguji keterampilan tingkat tinggi, permainan perorangan maupun ganda dan pengembangan program latihan.

### **2.3 Permainan Bola Basket**

Bola basket merupakan olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar). Bola dipantulkan ke lantai

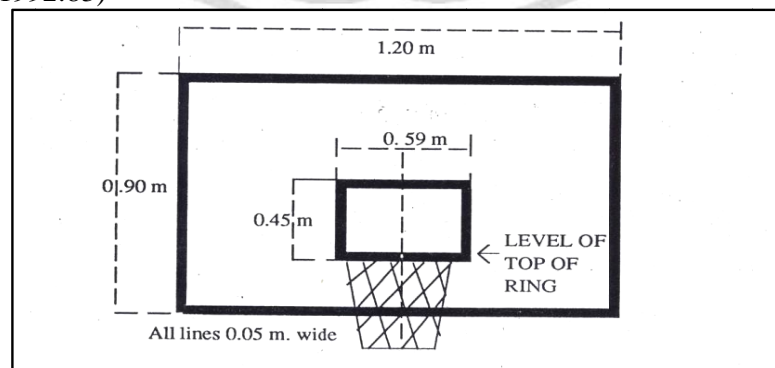
baik di tempat satu sambil berjalan dan tujuannya adalah memasukan bola ke dalam keranjang lawan (Imam Sodikun, 1992:8).

Menurut Machfud (2000:25), ide dasar yang terdapat dalam permainan bola basket adalah bola tidak boleh dibawa lari, dengan kata lain bola harus dipantulkan sambil berlari, atau dioperkan teman seregu, dengan sasaran akhir yaitu memasukkan bola ke ring basket lawan. Disamping itu harus berusaha dan menjaga agar ring basketnya tidak kemasukan bola dari serangan musuh. Hal ini disebabkan karena tujuan utama dalam permainan bola basket adalah memasukkan bola ke ring basket lawan sehingga dapat mencetak angka sebanyak-banyaknya. Regu yang mencetak angka terbanyak adalah pemenangnya.

### 2.3.1 Sarana dan Prasarana

#### 2.3.1.1 Papan Pantul

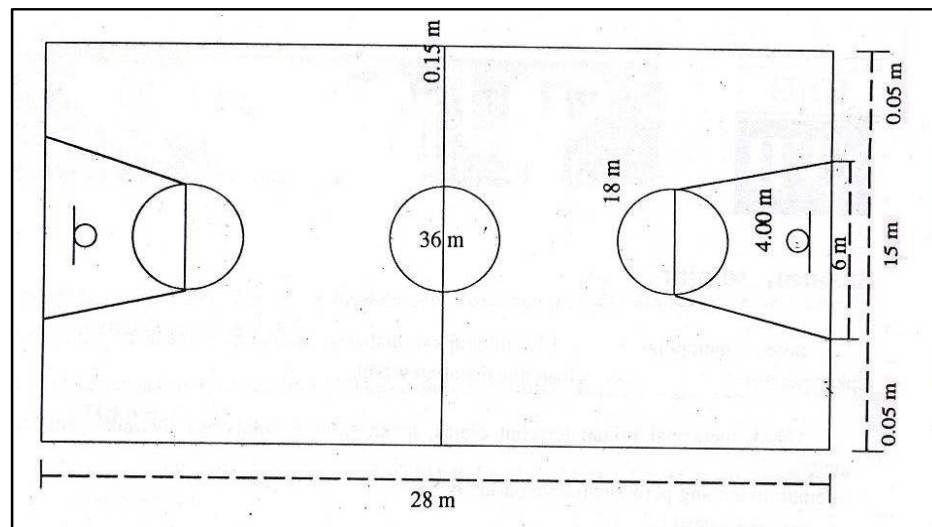
Kedua papan pantul terbuat dari kayu keras atau bahan tembus pandang (transparan) dengan tebal 3 cm sesuai dengan ekerasan kayu, dengan lebar 1,80 meter dan tinggi 1,05 meter di belakang keranjang atau ring dibuat petak persegi panjang dengan ukuran 59 cm dan tinggi 45 cm lebar garis tepi 5 cm (Imam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



Gambar 1. Papan Pantul

### 2.3.1.2 Lapangan Bola Basket

Menurut PERBASI dalam peraturan resmi bola basket (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.

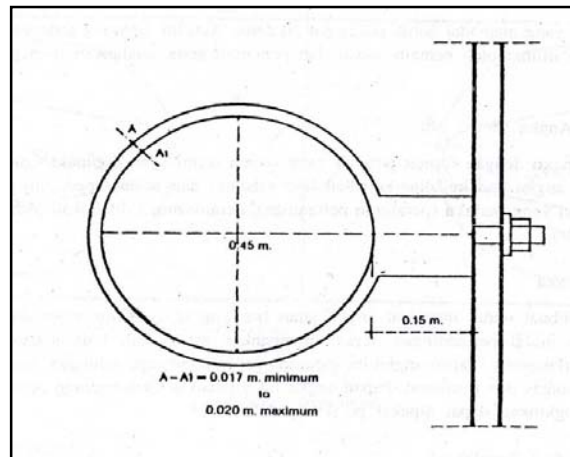


Gambar 2. Lapangan Bola Basket

### 2.3.1.3 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 lekungan 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 :84).

Jala terbuat dari keranjang putih dan terkadang bervariasi antara merah dan putih, teranyam dan tergantung sedemikian rupa sehingga menahan bola masuk ke dalam keranjang, kemudian terus masuk ke bawah. Panjang jala 40 cm (lihat gambar pada halaman berikut).



Gambar 3. Keranjang Bola Basket

#### 2.3.1.4 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).



Gambar 4. Bola Basket

#### 2.3.2 Teknik Dasar Bola Basket

Menurut Imam Sodikun, (2007 : 48-57) dalam sebuah pertandingan bola basket sebagai seorang atlet diharuskan memiliki kemampuan penguasaan tehnik-tehnik bola basket sebagai yaitu : 1) *Passing*; 2) Teknik menerima bola; 3) *Dribbling*; 4) *Shooting*; 5) *Pivot*; 6) *Lay-up*.

1) Teknik Mengoper Bola (*Passing*)

Operan merupakan tehnik dasar pertama. Ada beberapa tehnik dalam mengoper bola, yaitu : mengoper bola setinggi dada (*chest pass*), mengoper bola ke atas kepala (*Overhead Pass*), mengoper bola pantulan (*Bounce Pass*).

2) Teknik Dasar Menerima Bola

Agar dapat menerima bola dengan baik dalam kondisi berbeda-beda posisi dan situasi pemain harus menguasai tehnik dasar ini dengan baik.

3) Teknik Menggiring bola (*Dribbling*)

Menggiring bola adalah mendribel bola lari kesegala arah dengan memantul-mantulkan bola sesuai dengan batasan peraturan yang ada.

4) Teknik Dasar Menembak (*Shooting*)

Usaha untuk memasukkan bola ke keranjang yang diistilahkan dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan, lay up.

5) Teknik Pivot

Dalam permainan bola basket pivot adalah menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang satunya tetap sebagai poros

6) Teknik Lay-up

Merupakan usaha untuk memasukkan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin. Lay-up disebut juga dengan tembakan melayang.

### 2.3.3 Analisis Pola Gerak Dominan dalam Permainan Bola Basket

Gerakan yang paling dominan dalam permainan bola basket adalah memantul-mantulkan, menembak, dan mengoper. Jika dilihat dari gerak rumpun



gerak dan keterampilan dasar, terdapat tiga dasar keterampilan diantaranya adalah

1) *lokomotor*; 2) *non lokomotor*; 3) *manipulatif*.

1) Lokomotor

Pada keterampilan bermain bola basket ada gerakan berpindah tempat, seperti lari, lompat, loncat, memutar.

2) Non Lokomotor

Dalam bermain bola basket terdapat gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti membungkuk, menghadang, memberi kode.

3) Manipulatif

Gerakan manipulatif adalah gerakan yang dikombinasikan dengan alat, seperti memantulkan bola, *shooting*, mengoper, menangkap, *pivot*, *lay up*.

Penguasaan pola gerak dominan merupakan syarat mutlak guna terbentuknya keterampilan khas dalam suatu cabang olahraga, termasuk cabang bola basket. Jika pola gerak yang dominan tersebut tidak dimiliki oleh siswa maka siswa akan kesulitan dalam permainan bola basket serta cabang yang lain.

## 2.4 Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Olahraga

Meskipun olahraga pada umumnya diterima sebagai alat pendidikan umum, makin banyak pula para pendidik yang semakin kritis dan mempertanyakan keberadaannya. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000 : 12-15), menjelaskan beberapa kritik terhadap permainan dan olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi sebagai berikut:

1) Permainan olahraga hanya untuk orang-orang yang terampil

Kecenderungan olahraga dan permainan cenderung didominasi oleh siswa yang terampil, misalnya dalam permainan gugur. Orang terampil terus bertahan hingga akhir permainan. Sementara itu siswa yang lamban atau lemah keterampilannya seringkali gugur di awal atau diakhir pertandingan.

2) Permainan olahraga hanya untuk surplus energi

Guru kelas sering kali berkata “berilah pelajaran olahraga sampai mereka lelah hingga mereka siap mengikuti pelajaran di kelas”. Pertanyaan tersebut bahwa seolah-olah olahraga dan permainan hanya untuk surplus energi dan istirahat dari belajar kognitif, setelah itu siswa siap lagi belajar secara kognitif.

3) Permainan dan olahraga hanya kesenangan

Permainan dan olahraga diberikan agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Siswa juga harus mengetahui tujuannya dan belajar meraih tujuan itu dengan terlibat secara aktif dalam permainan dan olahraga.

4) Permainan dan olahraga mengabaikan prinsip pengembangan

Pengajaran permainan dan olahraga seringkali berorientasi pada permainan dan olahraga itu sendiri (*subyek centered*). Pengejaran tersebut seringkali tidak sesuai dengan kemampuan siswa.

5) Permainan olahraga merupakan aktivitas “*Teachaer-cetered*”

6) Permainan dan olahraga seringkali membuat anak pasif

7) Permainan dan olahraga mengabaikan kemajuan belajar siswa

Pembelajaran dan olahraga seringkali menekankan pada belajar bagaimana bermain sesuai dengan aturannya dan bukan belajar tentang strategi dan skill yang mempunyai nilai transfer terhadap permainan olahraga yang sebenarnya.

Sehubungan dengan kritik terhadap permainan dan olahraga formal seperti yang diuraikan di atas, maka pembelajarn permainan dan olahraga harus dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP).

#### **2.4.1 Keuntungan Pengembangan Permainan dan Olahraga**

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000 : 15), beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari pengembangan permainan dan olahraga secara DAP dan di ungkapkan istilah "*Physically educated person*" (seorang yang terdidik fisiknya), diantaranya sebagai berikut :

- 1) Menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor dan non lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun orang lain.
- 2) Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktifitas jasmani.
- 3) Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktifitas jasmani.
- 4) Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari keterampilan baru.
- 5) Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.
- 6) Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas jasmani yang dipilih.
- 7) Memahami bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri sendiri dan berkomunikasi.

- 8) Menghargai hubungan dengan orang lain yang diperoleh dari partisipasi dalam aktivitas jasmani.

#### **2.4.2 Prinsip Dasar Pengembangan Modifikasi Permainan dan Olahraga**

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000 : 31), Dalam struktur modifikasi permainan olahraga, pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya hingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relative mudah oleh siswanya. Pengurangan struktur permainan untuk belajar permainan olahraga pada dasarnya sama dengan pengurangan struktur untuk belajar skill. Perbedaannya pembelajaran *skill* lebih ditekankan pada penguasaan *skill* sementara pembelajaran permainan lebih menekankan pada penguasaan strategi permainan. Pengurangan struktur permainan ini dapat dilakukan terhadap beberapa faktor yaitu : 1) Ukuran lapangan, 2) Jenis skill yang digunakan, 3) Aturan, 4) Jumlah pemain, 5) Organisasi pemain, 6) Tujuan permainan.

#### **2.4.3 Modifikasi**

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000 : 1), modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). DAP artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya.

Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis, maupun keterampilannya.

Tidak proporsionalnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang dikembangkan. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Dengan antusiasme tinggi siswa dalam mengikuti pembelajaran, maka akan meningkatkan hasil belajarnya.

#### ***2.4.3.1 Modifikasi Kondisi Lingkungan pembelajaran***

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajarannya. Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti yang diuraikan dibawah ini :

##### **1) Peralatan**

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan skill itu. Misalnya, besar-kecilnya, tinggi-rendahnya, dan panjang pendeknya peralatan yang digunakan.

##### **2) Penataan Ruang Gerak dalam Berlatih**

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara menata ruang gerak siswa dalam berlatih. Misal, dribbling, pas bawah, atau lempar-tangkap ditempat, dan bermain diruang kecil atau besar.

### 3) Jumlah Siswa yang Terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumlah siswa yang terlibat dalam tugas ajar. Misal: belajar pas bawah sendiri, berpasangan, bertiga, berempat, dst.

### 4) Organisasi atau formasi belajar

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi formasi tidak banyak menyita waktu, namun masih tetap memperhatikan produktivitas belajar dan tingkat perkembangan belajar siswanya. Formasi formal, kalau belum dikenal siswa biasanya cukup banyak menyita waktu sehingga waktu aktif belajarnya berkurang. Formasi berlatih ini sangat banyak ragamnya tergantung kreativitas guru.

## **2.5 Model Pengembangan Bola Basket dengan Tiga Ring**

Modifikasi struktur ukuran sarana dan prasarana permainan bola basket merujuk pada peraturan permainan PERBASI alat-alat perlengkapan dan lapangan. Peraturan ini dibuat untuk digunakan sebagai pedoman dalam memainkan permainan bola basket dengan tiga ring.

### **2.5.1 Peraturan**

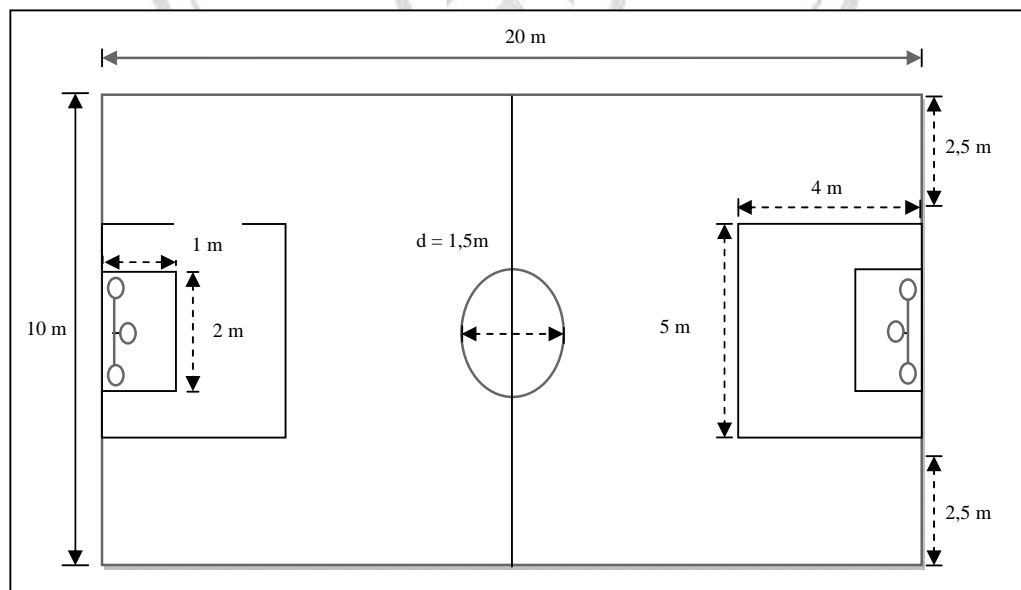
#### **2.5.1.1. Peraturan Umum**

Bola basket ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 7 pemain dan 1 pemain cadangan setiap tim. Tujuan dari masing-masing tim berusaha memasukan bola kedalam keranjang lawan dan berusaha mencegah tim

lawan memasukan bola ke keranjang timnya. Keranjang yang diserang adalah keranjang yang ada garis paling belakang bagian tengah pada masing-masing bagian lapangan pertandingan, berarti ada 2 buah tiang dengan jumlah keranjang ada 3 buah tiap 1 tiang, memiliki ketinggian yang berbeda-beda disesuaikan dengan tinggi rata-rata siswa yang akan bermain dan masing-masing tim berusaha memasukan bola kedalam keranjang tersebut. Tim yang mencetak angka lebih banyak pada akhir waktu permainan akan jadi pemenang.

### 2.5.2.2 Lapangan dan Perlengkapan

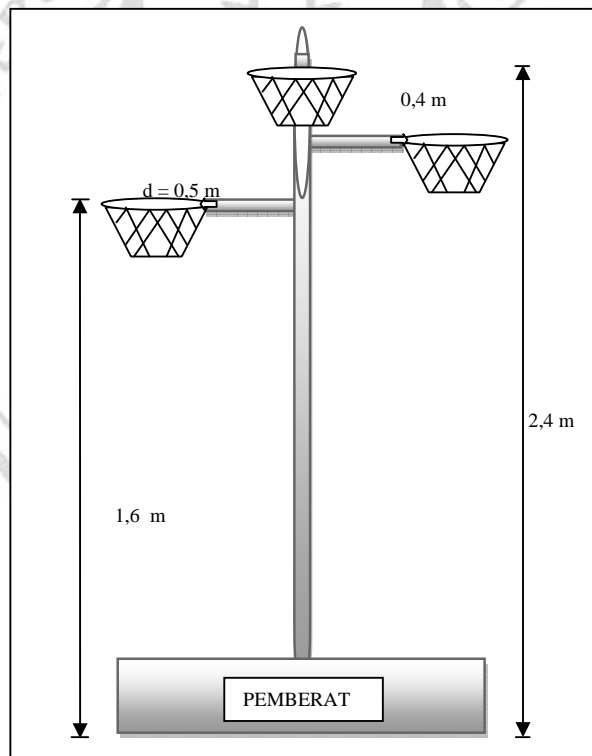
Lapangan berukuran panjang 20 x 10 meter yang di ukur dalam sisi garis batas. Terdapat sebuah lingkaran di tengah lapangan untuk permulaan permainan dan ada persegi setiap sisi bagian lapangan sebagai kotak serang. Lingkaran tengah mempunyai jari-jari 1,5 m. Pada tiap bagian sisi lapangan ada kotak serang yang berbentuk persegi dengan panjang 5 meter dan lebar 5 meter. Daerah untuk mendapatkan angka ganda berada di luar kotak serang.



Gambar 5. Lapangan Bola basket dengan tiga ring

Perlengkapan dalam bermain bola basket dengan tiga ring terdiri dari : keranjang yang terdiri dari 3 ring dan jaring, struktur penyangga ring (keranjang), bola basket ukuran 5, jam pertandingan (stopwatch) untuk mengukur waktu pertandingan, dan lapangan permainan.

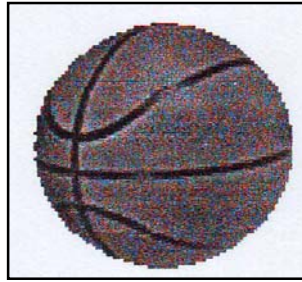
Tiang terbuat dari bambu dan di lengkapi ring terbuat dari kawat besi bangunan yang dibentuk bulat dan dilas dengan besi beralur. Ring dihubungkan ke tiang dengan di kunci menggunakan baut. Pada ring ada jarring yang menggantung terbuat dari tali rafia, jumlah ring 3 buah dengan diameter masing-masing 40 cm dan ketinggian ring A : 2,4 m, B : 2 m, C : 1,6 m.



Gambar 6. Tiang Ring Permainan Bola Basket dengan tiga ring

Untuk bola basket menggunakan bola basket ukuran 5, dengan ring basket yang sudah diperbesar, maka bola ukuran 5 akan mudah masuk ke ring.





Gambar 7. Bola yang digunakan

### **2.5.2.3 Peraturan Tim**

Satu tim yang terdiri dari 10 pemain yang terdiri dari 8 pemain yang berada di lapangan dan 2 cadangan yang berada di bangku cadangan. Dan Tiap pemain mengenakan seragam olahraga sekolah dan bersepatu.

### **2.5.2.4 Peraturan Pertandingan**

Waktu pertandingan akan terdiri dari 2 periode (15 menit x 2 ) di semua periode dipersilahkan menggunakan teknik operan lemparan bawah (*passing bound pass*); lemparan dada ( *chest pass*) dan lemparan atas (*passing overhead pass*), sedangkan untuk menyerang dengan menggunakan teknik menembak (shooting) dan teknik *lay-up*. Dan jika angkaimbang di akhir permainan babak ke 2, maka dilakukan 5 kali *free throw* pemain yang dipercaya oleh masing-masing tim.

Periode pertama dan kedua dimulai dengan jumpball di dalam lingkaran tengah lapangan dan pertandingan berakhir ketika jam pertandingan pada babak kedua sudah berakhir atau babak *free throw* berakhir. Selama pertandingan bola hanya dimainkan dengan tangan dan dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di *dribble* kesegala arah sesuai aturan permainan. Seorang pemain tidak boleh

berlari dengan bola tanpa di pantul-pantulkan atau *dribble*, dengan sengaja menedang, menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergeggam. Tetapi apabila tidak sengaja terjadi persinggungan ringan yang tidak mengganggu lawan maka bukan merupakan sebuah pelanggaran.

Angka untuk bola yang masuk ke ring 1 dengan letak ketinggian 1,6 m mendapatkan 1 angka, ring dua dengan letak ketinggian 2 m mendapatkan 2 angka dan ring tiga dengan letak ketinggian 2,4 m mendapatkan 3 angka. bila memasukkan bola dari dalam kotak serang maka mendapat 1 sampai 3 angka, tergantung letak ringnya, bila memasukkan bola dari luar garis lingkaran maka beri angka ganda yaitu 2- 6 angka, tergantung letak ringnya, Apabila terjadi *free throw* tembakan bebas maka di beri 1 sampai 3 angka, tergantung letak ringnya.

Setiap pemain tidak diperbolehkan mendorong, memukul, menarik, menjegal, dan yang hal lainnya yang merugikan pemain lawan. Jika terjadi pelanggaran maka bola akan diberika kepada tim lawan, dan apabila pemain yang dilanggar dalam posisi berusaha memasukkan bola ke ring dan berhasil masuk maka akan di beri hadiah, hadiah *free throw* atau tembakan bebas 1 kali dan apabila tembakan itu gagal maka akan dapat hadiah 1 kali *free throw*/tembakan lagi.

## 2.6. Kerangka Berpikir

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek

kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih dan direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan rekreasi merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari pendidikan dasar sampai menengah.

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dikembangkan yang sesuai yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes tidak merasa bosan dan terbebani. Karena dilihat dari karakter siswa sekolah menengah pertama, permainan bola basket yang dimainkan dengan aturan permainan yang standar, ukuran lapangan dan tinggi ring atau keranjang dengan ukuran standar tanpa adanya modifikasi tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah yang tidak tersedianya ring basket yang tingginya proporsional untuk proses pembelajaran bola basket pada siswa SMP juga menjadi kendala dalam memberi materi tentang olah raga bola basket, sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi olahraga permainan bola basket agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Modifikasi pembelajaran permainan bola basket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran bola basket melalui permainan bola basket dengan tiga ring diharapkan mampu membuat siswa

menjadi lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan bola basket.

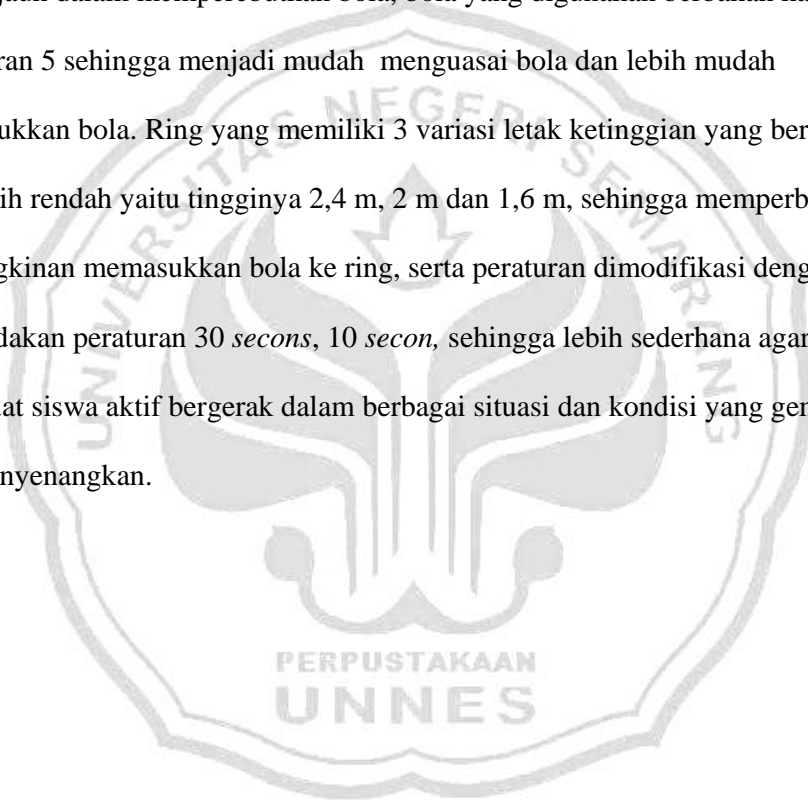
Berikut ini akan disajikan justifikasi pengembangan model pembelajaran bola basket memalalui permainan bola basket dengan tiga ring :

Tabel 2

## Model Pengembangan Bola basket dengan Tiga Ring

No	Kondisi faktual pembelajaran bola basket	Kesulitan yang dihadapi	Solusi yang ditawarkan
1.	Lapangan permainan bola basket yang digunakan menggunakan lapangan ukuran standar untuk orang dewasa.	Siswa tidak mampu bermain basket menggunakan lapangan standar yaitu 28 m x 15 m.	Lapangan permainan mempunyai ukuran yang sesuai dengan kemampuan siswa yaitu 20 m x 10 m.
2	Bola yang digunakan menggunakan bola ukuran standar untuk orang dewasa yaitu bola ukuran 7.	Siswa merasa kesulitan dalam mengusai bola karena bola yang digunakan terlalu besar.	Pemakaian bola basket ukuran 5 yang sesuai dengan karakteristik dan pertumbuhan siswa.
3	Peraturan permainan yang digunakan untuk bermain bola basket adalah peraturan resmi.	Siswa tidak bisa bermain dengan peraturan resmi karena sulit dipahami dan dipraktikkan di lapangan.	Peraturan permainan yang sederhana, mudah dipahami dan mudah untuk dipraktikkan di lapangan.
4	Tiang ring basket yang digunakan dalam permainan bola basket ukuran tinggi standar yaitu 3,05 meter.	Siswa yang memiliki postur tubuh relatif pendek menjadi kesulitan dalam memasukkan bola ke ring .	Sarana ring basket yang dipakai di ganti dengan tiga ring dalam satu tiang dari bahan bambu. Tinggi tiang 2,4 m, 2 m dan 1,6 m.

Adapun alasan saya memodifikasi permainan dengan permainan bola basket yang sebenarnya dengan sedemikian rupa yaitu sebagai tanggapan atas alasan-alasan murid yang telah diungkapkan di atas, sehingga mereka menjadi malas dan memiliki hasil belajar yang rendah dalam mengikuti materi bola basket. Yaitu lapangan dipersempit yaitu 28 m x 15 m menjadi 20 m x 10 m , agar murid tidak terlalu jauh dalam memperebutkan bola, bola yang digunakan berbahan karet dan berukuran 5 sehingga menjadi mudah menguasai bola dan lebih mudah memasukkan bola. Ring yang memiliki 3 variasi letak ketinggian yang berbeda dan lebih rendah yaitu tingginya 2,4 m, 2 m dan 1,6 m, sehingga memperbesar kemungkinan memasukkan bola ke ring, serta peraturan dimodifikasi dengan mentiadakan peraturan 30 *secons*, 10 *secon*, sehingga lebih sederhana agar membuat siswa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang gembira dan menyenangkan.



## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sering digunakan dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian. Utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada ( Nana Syaodih Sukmadinata:164 )

Pengertian Penelitian pengembangan menurut Brog & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan secara lengkap menurut Borg dan Gall (1989) ada delapan langkah pelaksanaan strategi penelitian pengembangan, Yaitu :

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information*)
- 2) Perencanaan (*planning*).
- 3) Pengembangan Draf Produk.
- 4) Uji coba lapangan awal (Uji coba skala kecil)
- 5) Revisi Uji coba skala kecil untuk memperbaiki hasil uji coba.
- 6) Uji coba lapangan skala besar dilakukan melalui angket, wawancara, dan analisis hasil.

7) Penyempurnaan produk akhir (final produk revesion).

Penyempurnaan didasarkan masukan dari pelaksanaan lapangan.

8) Implementasi (*Implementation*)

Melaporkan hasilnya dalam bentuk pengolahan data kuesioner atau angket.

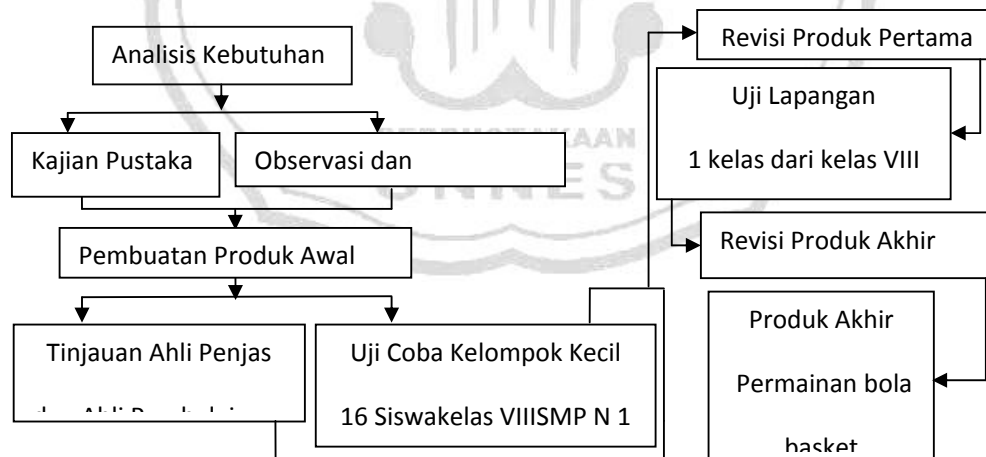
Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Martin S. (2010:79) penelitian dari pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pembelajaran pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk dan menguji keefektifan produk, (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Peneliti mengembangkan permainan bola basket disesuaikan dengan masa pertumbuhan dan perkembangan siswa. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk memodifikasi peraturan permainan bola basket dengan tiga ring ini adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan bola basket dengan tiga ring)
- 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 dan evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

- 5) Uji lapangan
- 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan yang telah direvisi sesuai dengan saran dan kritik dari ahli penjas dan pembelajaran sekaligus kepada para siswa yang melaksanakan uji coba.
- 7) Hasil akhir modifikasi permainan bola basket dengan tiga ring untuk pembelajaran penjasorkes di SMP N 1 Leksono yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan bola basket dengan tiga ring ini, dilakukan melalui beberapa tahap. Pada gambar 8 akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi peraturan permainan bola basket dengan tiga ring.



Gambar 8. Prosedur pengembangan permainan bola basket dengan tiga ring

#### 3.2.1 Analisis Kebutuhan



Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola basket dengan tiga ring ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo tentang pelaksanaan olahraga permainan bola basket dengan tiga ring dengan cara pengamatan lapangan tentang sarana prasarana dan aktifitas dan ditemukan ketidak proporsionalan sarana dan prasarana dengan tingkat pertumbuhan siswa.

### **3.2.2 Pembuatan Produk Awal**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan bola basket dengan tiga ring. Dapat dilihat pada halaman 47. Peneliti membuat produk berdasarkan kajian pustaka yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjasorkes dan dua guru pendidikan jasmani sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

### **3.2.3 Revisi Produk Pertama**

Setelah uji coba, maka dilakukan revisi produk pertama dari model pengembangan bola basket dengan tiga ring oleh satu ahli penjas yaitu Aris mulyono, M.Pd. dan dua ahli dua ahli pembelajaran yaitu Drs. Landung Sriyanto dan Adhi Triatmoko S.Si. Kualifikasi Aris mulyono, M.Pd. adalah dosen ahli bola basket di jurusan PJKR, UNNES dan Drs. Landung Sriyanto dan Adhi Triatmoko S.Si. adalah guru penjasorkes SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo. Hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diuji coba.

### **3.2.4 Uji coba lapangan**

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subyek uji coba siswa salah satu dari kelas VIII SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

### **3.2.5 Revisi Produk Akhir**

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan pada salah satu kelas dari siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

### **3.2.6 Hasil Akhir**

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

## **3.3 Uji Coba Produk**

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

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan berupa model pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo yang telah di revisi oleh oleh satu ahli penjas yaitu Aris mulyono, M.Pd. dan dua ahli dua ahli pembelajaran yaitu Drs. Landung Sriyanto dan Adhi Triatmoko S.Si dengan kualifikasi Aris mulyono, M.Pd. adalah dosen ahli bola basket di jurusan PJKR, UNNES dan Drs. Landung Sriyanto dan Adhi TriatmokoS.Si.adalah guru penjasorkes SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

### **3.3.1 Desain uji coba**

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari 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 yaitu Aris mulyono, M.Pd. dan dua ahli pembelajaran yaitu Drs. Landung Sriyanto dan Adhi Triatmoko S.Si dengan kualifikasi Aris mulyono, M.Pd. adalah dosen ahli bola basket di jurusan PJKR, UNNES dan Drs. Landung Sriyanto dan Adhi Triatmoko S.Si. adalah guru penjasorkes SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta cara memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktivitas siswa dalam bermain. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuisioner. Hasil 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 16 siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono Kabupaten Wonosobo. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan sampel secara random karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa berbeda.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola basket dengan tiga ring yang kemudian melakukan uji coba permainan bola basket dengan tiga

ring. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuisioner tentang bermain yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dan produk yang dikembangkan.

### **3.3.1.3 Revisi Produk Pertama**

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

### **3.3.1.4 Uji coba Lapangan**

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada salah satu kelas VIII ASMP N 1 Leksono Kabupaten Wonosobo. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola basket dengan tiga ring yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba siswa bermain bola basket dengan tiga ring. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuisioner tentang permainan yang telah dilakukan.

## **3.4 Subjek Coba**

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 16 siswa kelas VIII ASMP N 1 Leksono Kabupaten Wonosobo dipilih menggunakan sampel secara random.
- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 38 siswa kelas VIII ASMP N 1 Leksono Kabupaten Wonosobo dipilih menggunakan sampel secara random.

### 3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dari ahli pembelajaran penjasorkes yang berupa kritik dan saran sebagai masukan untuk bahan revisi produk.

### 3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam 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 subyek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner siswa, dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Yaitu dalam bermain bola basket dengan tiga ring, apakah siswa dapat bermain dengan ukuran lapangan, sarana dan peraturan yang berbeda dengan permainan bola basket pada umumnya.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari **“Sangat baik”** sampai dengan **“sangat kurang”** dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Tabel 3

Skor dan keterangan penilaian kualitas model pengembangan

No	Skor kuesioner	Skor rata-rata kuesioner	Keterangan
1	5	4,6 – 5,0	Sangat baik
2	4	3,6 – 4,5	Baik
3	3	2,6 – 3,5	Cukup
4	2	1,6 – 2,5	Kurang
5	1	1,0 – 1,5	Sangat kurang

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

Tabel 4

Faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner.

No	Faktor	Indikator	Skor					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	Kualitas Model	Kualitas Produk Terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono						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 Psikomotorik, kognitif dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

Tabel 5

Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”.

Alternatif Jawaban	Analisis Positif	Analisis Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

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

Tabel 6

Faktor Indikator, dan Jumlah butir kuesioner untuk siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktikkan keterampilan gerak dalam model pengembangan permainan bola basket dengan tiga ring	15
2	Kognitif	Kemampuan siswa mengetahui dan memahami peraturan tentang model pengembangan permainan bola basket dengan tiga ring dan manfaat olahraga bagi kesehatan.	15
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model pengembangan permainan bola basket dengan tiga ring	15

### 3.6 Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan dalam memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2004:879), 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 6 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 7

Klasifikasi Persentase

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

Sumber : Gilford (dalam martin, 2010:56)



## **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 atau kajian literatur.

Berdasarkan kompetensi penjasorkes saat ini maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang dikembangkan yang sesuai yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes tidak merasa bosan dan terbebani. Karena dilihat dari karakter siswa sekolah menengah pertama, permainan bola basket yang dimainkan dengan aturan permainan yang standar, ukuran lapangan dan tinggi ring atau keranjang dengan ukuran standar tanpa adanya modifikasi tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah yang tidak tersedianya ring basket yang tingginya proporsional untuk proses pembelajaran bola basket pada siswa SMP juga menjadi kendala dalam memberi materi tentang olah raga bola basket, sehingga perlu adanya

pengembangan atau modifikasi olahraga permainan bola basket agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran permainan bola basket yang diberikan masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak.

Dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran bola basket tersebut, maka peneliti mengambil langkah dalam mengembangkan model pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring yang sesuai bagi siswa SMP. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola basket, pembelajaran menjadi lebih menarik, sesuai dengan karakteristik siswa serta lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa dapat optimal. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjas dalam memberikan pembelajaran permainan bola basket lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

#### **4.1.2 Diskripsi Draf Produk**

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring yang sesuai bagi siswa sekolah menengah pertama. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Analisis tujuan dan karakteristik permainan bola basket di sekolah menengah pertama.
- 2) Analisis karakteristik siswa sekolah menengah pertama.

- 3) Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara mengembangkan modifikasi permainan bola basket.
- 4) Menetapkan prinsip-prinsip untuk pengembangan model modifikasi permainan bola basket.
- 5) Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.
- 6) Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
- 7) Menyusun produk awal model pembelajaran permainan bola basket yang telah dimodifikasi ring, bola dan peraturan.

Setelah melakukan proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring yang sesuai bagi siswa sekolah menengah pertama. Berikut ini adalah draf produk awal permainan bola basket dengan tiga ring yang sesuai bagi siswa sekolah menengah pertama sebelum divalidasi oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran:

#### ***4.1.2.1 Draf Awal Model Pengembangan Bola Basket dengan Tiga Ring***

Permainan bola basket dengan tiga ring adalah permainan dari modifikasi permainan basket pada umumnya dengan mengefektifkan waktu dan memproporsionalkan sarana dan prasarana. Setiap tim masing-masing terdiri dari 8 pemain, dimana 7 pemain berperan sebagai pemain di dalam lapangan dan 1 pemain sebagai cadangan. Bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket ukurannya lebih kecil dan mempunyai karakteristik yang sama dengan bola basket pada umumnya.

Permainan bola basket ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak banyaknya dengan cara memasukkan bola ke ring yang sudah tersedia

.Selain itu diharapkan agar siswa kelak menjadi siswa yang aktif, terampil, antusias, dan sportif. Serta diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi sosial dan pendidikan moral.

Suatu tim dinyatakan menang apabila tim tersebut dapat memasukkan bola terbanyak terbanyak, dan apabila sama, maka permainan harus dilakukan *free throw* sebanyak 5 kali. Permainan ini berlangsung selama 2 x 10 menit setiap tim.

Permainan bola basket dengan tiga ring merupakan salah satu upaya yang diwujudkan dengan harapan mampu membuat siswa lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi, membuat modifikasi sarana dan prasarana yang sesuai dengan perkembangan pertumbuhan anak dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran bola basket.

#### ***4.1.2.2. Peraturan Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring***

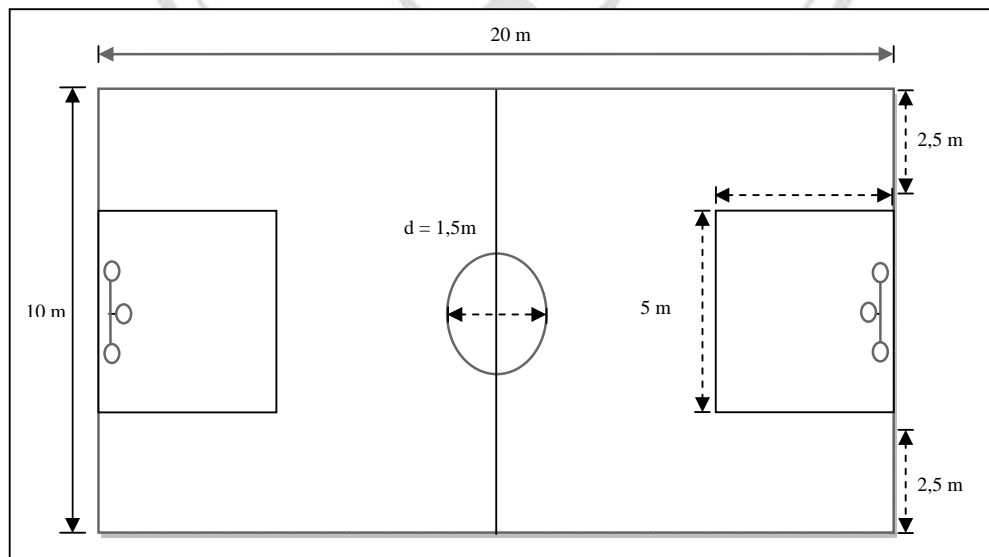
##### ***4.1.2.2.1 Peraturan Umum***

Dalam pertandingan bola basket dengan tiga ring ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 8 pemain dengan 7 pemain dilapangan dan 1 pemain menjadi cadangan. Tujuan dari masing-masing tim berusaha memasukan bola kedalam keranjang dan berusaha mencegah tim lawan memasukan bola. Untuk keranjang / ring yang diserang adalah keranjang yang ada garis paling belakang bagian tengah pada masing-masing bagian lapangan pertandingan, berarti ada 2 buah tiang dengan jumlah keranjang ada 3 buah tiap 1 tiang, memiliki ketinggian yang berbeda-beda disesuaikan dengan tinggi rata-rata siswa yang akan bermain dan masing-masing tim berusaha memasukan bola kedalam

keranjang tersebut. Pemenang pertandingan adalah tim yang mencetak angka lebih banyak pada akhir waktu permainan akan jadi pemenang.

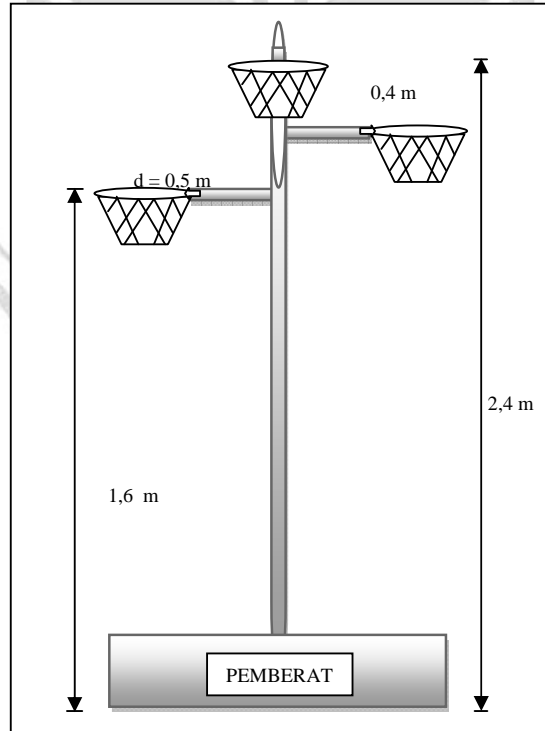
#### 4.1.2.2.2 Peraturan Lapangan dan Perlengkapan

Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi berbentuk persegi panjang dengan panjang sisi 20 meter dan lebar 10 meter yang di ukur dalam sisi garis batas. Garis lapangan permainan akan dibatasi dengan batas yang berbentuk persegi panjang, terdapat sebuah lingkaran di tengah lapangan untuk permulaan permainan dan ada persegi di setiap sisi bagian lapangan sebagai kotak serang. Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan dan mempunyai jari-jari 1,5 meter. Pada tiap bagian sisi lapangan ada kotak serang yang berbentuk persegi dengan panjang 5 meter dan lebar 4 meter. Daerah untuk mendapatkan angka ganda merupakan seluruh daerah lantai dari lapangan permainan yang berada di luar kotak serang dan angka yang didapat tergantung nilai ring yang dimasuki 2-6 angka.



Gambar 9. Lapangan Bola basket dengan tiga ring

Ring basket dengan tiang terbuat dari bambu dan di lengkapi ring terbuat dari kawat besibangunan yang dibentuk bulat dan dilas dengan besi beralur. Ring dihubungkan ke tiang dengan di kunci menggunakan baut, dan di perkuat dengan tali karet dari ban dalam. Pada ring ada jaringyang menggantung terbuat dari tali raffia dengan 3 warna yang berbeda agar lebih jelas dan menarik,jumlah ring ada 3 buah dengan diameter masing-masing 40 cm dan ketinggian ring A : 2,4 meter, B : 2 meter, C : 1,6 meter. Tiang terbuat dari bambu dan di cat menggunakan warna silver, dengan tiang menancap ke dalam beban yang terbuat dari ban mobil yang diisi dengan semen dan pasir sehingga memiliki berat yang bisa menahan tiang ring basket dan bisa menopang dengan baik sehingga keamanan siswa ketika bermain bisa dijamin.



Gambar 10. Tiang Ring Permainan Bola Basket dengan tiga ring

Untuk bola basket menggunakan bola basket ukuran 5, dengan ring basket yang sudah diperbesar, maka bola ukuran 5 akan mudah masuk ke dalam ring.



Gambar 11. Bola yang Digunakan

Beberapa perlengkapan yang dibutuhkan antara lain; Keranjang yang terdiri dari 3 ring dan jarring, struktur penyangga ring (keranjang), bola basket, jam pertandingan (stopwatch) untuk mengukur waktu pertandingan, lapangan permainan.

#### **4.1.2.2.3 Peraturan Tim**

Satu tim yang terdiri dari 7 pemain yang terdiri dari 5 pemain yang berada di lapangan dan 2 cadangan yang berada di bangku cadangan. Tiap pemain mengenakan seragam olahraga sekolah dan bersepatu.

#### **4.1.2.2.4 Peraturan Pertandingan**

Waktu pertandingan terdiri dari 2 periode (10 menit x 2). Pada periode 10 menit pertama dan kedua menggunakan teknik operan lemparan bawah (*passing bound pass*); lemparan dada (*chest pass*) dan lemparan atas (*passing overhead pass*), sedangkan untuk menyerang dengan menggunakan teknik menembak (*shooting*) dan teknik merayah (*lay-up*). Tidak ada jeda pertandingan dan jika angkaimbang di akhir permainan periode ke 2, maka dilakukan 5 kali free throw pemain yang dipercaya oleh masing-masing tim.

Permulaan suatu pertandingan dimulai dari periode pertama dan kedua yang dimulai dengan jumpball di dalam lingkaran tengah lapangan. Pertandingan berakhir ketika jam pertandingan pada babak kedua sudah berakhir atau babak *free throw* berakhir.

Selama pertandingan bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di *dribble* kesegala arah sesuai dengan batasan dalam aturan permainan. Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola tanpa di pantul-pantulkan atau *dribble*, dengan sengaja menedang, menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan terenggam. Tetapi apabila tidak sengaja terjadi persinggungan maka bukan merupakan sebuah pelanggaran.

Angka untuk bola yang masuk ke ring 1 dengan letak ketinggian 1,6 m mendapatkan 1 angka, ring dua dengan letak ketinggian 2 m mendapatkan 2 angka dan ring tiga dengan letak ketinggian 2,4 m mendapatkan 3 angka, jika memasukkan bola dari dalam kotak serang maka mendapat 1 sampai 3 angka, tergantung letak ringnya dan jika memasukkan bola dari luar garis lingkaran maka beri angka ganda yaitu 2/4/ 6 angka, tergantung letak ringnya. Apabila terjadi *free throw* tembakan bebas maka di beri 1 angka saja.

Setiap pemain tidak diperbolehkan mendorong, memukul, menarik, menjegal, dan yang hal lainnya yang merugikan pemain lawan. Apabila terjadi pelanggaran maka akan terjadi *foul* dan bola akan diberikan kepada tim lawan, dan apabila pemain yang dilanggar dalam posisi *shooting* atau berusaha memasukkan bola ke ring dan berhasil masuk maka akan di beri hadiah, hadiah *free throw* atau



tembakan bebas 1 kali dan apabila tembakan itu gagal maka akan dapat hadiah 1 kali *free throw*/tembakan lagi.

### **4.1.3 Validasi Ahli**

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

Produk awal pengembangan model pembelajaran bola basket dengan tiga ring bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan satu ahli penjas dari jurusan PJKR, UNNES yaitu Aris Mulyono S.Pd.,M.Pd. dan dua ahli pembelajaran, yaitu Drs. Landung Sriyanto dan Adhi Triatmoko S.Si.guru Penjaskes SMP Negeri 1 Leksono.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model pembelajaran bola basket, disertai dengan lembar evaluasi untuk ahli Penjas dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model pembelajaran, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran terhadap model pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan parameter 1 sampai 5. Caranya dengan menyontreng salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi. Lembar evaluasi untuk kualitas model pembelajaran bola basket dengan tiga ring dapat dilihat pada lampiran 3.

#### ***4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli***

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pembelajaran bola basket

dengan tiga ring dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran.

Tabel 8  
Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli

No	Ahli	Hasil rata-rata skor penilaian
1	Ahli Penjas	4,93
2	Ahli Pembelajaran I	4,80
3	Ahli Pembelajaran II	4,73

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “**sangat baik**”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket bagi siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas model pembelajaran bola basket dengan tiga ring dapat dilihat pada lampiran 5.

Masukan berupa saran dan komentar produk model pembelajaran bola basket sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model pembelajaran tersebut. Saran perbaikan model pembelajaran bola basket dengan tiga ring dapat dilihat pada lampiran 6.

#### ***4.1.3.3 Revisi Draft Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil***

Berdasarkan saran dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran 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 Menengah Pertama sebagai berikut:

- 1) Revisi produk yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat konstruksi tiga ring yang akan dipakai selain menarik harus kuat dan beban yang dipakai sebagai pemberat harus sesuai. Hal ini perlu dilakukan agar saat siswa bermain aspek keamanan sarana dan prasarana yang dipakai dapat dipertanggungjawabkan sehingga sarana keamanan siswa terjamin. Oleh karena itu dalam revisi produk, peneliti membuat konstruksi tiga ring yang menarik, kuat dan beban yang terukur agar kenyamanan dan keamanan dalam proses pembelajaran terjamin.
- 2) Revisi produk yang dilakukan oleh peneliti adalah jumlah pemain yang digunakan yaitu, 7 pemain setiap tim, 5 pemain dan 2 cadangan, sesuai dengan besar lapangan dan karakteristik siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.
- 3) Revisi produk yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat peraturan permainan yang fleksibel berdasarkan tingkat karakteristik siswa. Dan pengaruh pengembangan jumlah ring yang bertingkat dengan penentuan poin. Hal ini perlu dilakukan agar modifikasi peraturan dapat dimainkan oleh siswa yang memiliki karakter perkembangan dan pertumbuhan siswa yang beragam.

#### ***4.1.3.4 Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil Peraturan Model Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring***

##### ***4.1.3.4.1 Peraturan Umum***

Bola basket ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 7 pemain, dimana 5 pemain berperan sebagai pemain di dalam lapangan dan 2

pemain sebagai cadangan. Tujuan dari masing-masing tim berusaha memasukan bola kedalam keranjang dan berusaha mencegah tim lawan memasukan bola.

#### **4.1.3.4.2 Lapangan dan Perlengkapan**

Tiang terbuat dari bambu yang di cat dan di lengkapi ring terbuat dari besibangunan luk yang dibentuk bulat dan dilas dengan besi beralur. Ring dihubungkan ke tiang dengan di kunci menggunakan baut, dan di perkuat dengan tali karet dari ban dalam. Pada ring ada jaringyang menggantung terbuat dari tali rafia,jumlah ring ada 3 buah dengan diameter masing-masing 40 cm dan ketinggian ring A : 2,4 m, B : 2 m, C : 1,6 m.

Pemberat yang digunakan untuk menancapnya tiang bebannya telah dilipatgandakan agar bisa kuat menyangga ring basket ini demi keamanan siswa. Terbuat dari ban mobil yang diisi semen pasir dan batu kerikil.

#### **4.1.3.4.3 Peraturan Pertandingan**

Angka untuk bola yang masuk ke ring 1 dengan letak ketinggian 1,6 m mendapatkan 1 angka, ring dua dengan letak ketinggian 2 m mendapatkan 2 angka dan ring tiga dengan letak ketinggian 2,4 m mendapatkan 3 angka. Bila memasukkan bola dari dalam kotak serang maka mendapat 1 sampai 3 angka, tergantung letak ringnya. Bila memasukkan bola dari luar garis lingkaran maka beri angka ganda yaitu  $2/4$  /6 angka, tergantung letak ringnya Apabila terjadi *free throw* tembakan bebas maka di beri 1 angka saja.

#### **4.1.4 Data Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring divalidasi oleh ahli Penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 6

September 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas VIII A Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 kabupaten Wonosobodengan jumlah 16 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

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

Uji coba kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Data uji coba kelompok kecil model pembelajaran bola basket dengan tiga ring dapat dilihat pada lampiran 11.

Berdasarkan data pada lampiran 11 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 86,81 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bola basket ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

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

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model pembelajaran bola basket diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas VIII A , perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat perlu dilakukan

sebagai perbaikan terhadap model pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil:

- 1) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil siswa putra sering terlalu mendominasi permainan, dan menyebabkan siswa putri menjadi malas bermain.
- 2) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil salah satu dari tim yang bermain siswa kurang mempunyai kerjasama yang bagus sehingga tim agak sulit untuk mencetak angka.
- 3) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, jaring yang dibuat dari rafia untuk untuk ring putus dan menyebabkan jaring ring menjadi rusak dan tidak menarik lagi.
- 4) Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, ketika pemain melakukan tembakan dan lay up ke ring, ring sering digelayuti sehingga ring menjadi berputar dan menjadi miring ke kanan atau ke kiri.

#### ***4.1.4.1 Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil***

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

- 1) Dalam melaksanakan pembelajaran, peneliti menerapkan peraturan pertandingan tambahan dengan mewajibkan siswa putra ketika bermain hanya diperbolehkan mendribel bola hanya 3 langkah saja dan harus sudah oper ke

teman sehingga terjadi keseimbangan transfer bola ke siswa putri yang merupakan teman satu tim.

- 2) Dalam melaksanakan pembelajaran, siswa diharuskan melakukan umpan kepada teman agar terjalin kerja sama dalam tim, kalau terjadi skor tanpa dilakukan operan dahulu maka skor dianggap batal.
- 3) Jaring ring yang terbuat dari rafia terlalu lemah, sehingga diganti dengan jaring yang terbuat dari tambang yang memiliki 3 variasi warna, sehingga selain kuat dan tidak mudah putus diharapkan akan lebih memiliki kesan menarik.
- 4) Dalam melaksanakan pembelajaran, masing-masing tim dibedakan menjadi dua tim yaitu tim dengan baju masuk dan baju keluar agar ada perbedaan tim dan diharapkan permainan dapat berjalan dengan lancar dan lebih kompetitif.
- 5) Dalam peraturan permainan, di bagian dalam dekat dengan ring perlu di buat kotak larangan (*forbidden box*) dengan ukuran 1 x 2 meter, yang tidak boleh dimasuki oleh pemain yang akan mencetak angka, jika pemain melewati/masuk ke kotak ini maka angka akan hangus/ tidak dihitung.

#### ***4.1.4.2 Revisi Draf Produk Awal Setelah Uji Coba Skala Kecil Model***

##### ***Pengembangan Bola Basket dengan Tiga Ring***

Permainan bola basket dengan tiga ring adalah permainan dari modifikasi permainan basket pada umumnya dengan mengefektifkan waktu dan memproporsionalkan sarana prasarana. Setiap tim masing-masing terdiri dari 7 pemain, dimana 5 pemain berperan sebagai pemain di dalam lapangan dan 2 pemain sebagai cadangan. Bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan

bola basket ukurannya lebih kecil dan mempunyai karakteristik yang sama dengan bola basket pada umumnya.

Permulaan permainan bola basket kedua tim berjajar dan saling berhadapan di lapangan daerah permainan masing-masing setelah diberikan berbagai pengarahannya wasit akan memulai pertandingan dengan meniupkan peluit bersamaan melambungkan bola ke atas setelah itu melakukan permainan yang telah dipersiapkan.

Permainan bola basket ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak banyaknya dengan cara memasukkan bola ke ring yang sudah tersedia. Selain itu diharapkan agar siswa kelak menjadi siswa yang aktif, terampil, antusias, dan sportif. Serta diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi sosial dan pendidikan moral.

Pada saat berlangsungnya permainan diusahakan tidak bermain kasar. Pemain yang memasuki kotak larangan (*forbidden box*) pada saat shooting maka skor akan dianggap hangus. *Shooting* boleh dilakukan dari luar kotak serang atau dari dalam kotak serang asal tidak masuk di area kotak terlarang.

Suatu tim dinyatakan menang apabila tim tersebut dapat memasukkan bola terbanyak terbanyak, dan apabila sama, maka permainan harus dilakukan *free throw* sebanyak 5 kali. Permainan ini berlangsung selama 2 x 10 menit setiap tim.

Permainan bola basket dengan tiga ring merupakan salah satu upaya yang diwujudkan dengan harapan mampu membuat siswa lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi, membuatkan modifikasi sarana dan prasarana yang sesuai dengan



perkembangan pertumbuhan anak dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran bola basket.

#### ***4.1.4.3 Peraturan Permainan Bola Basket Dengan Tiga Ring***

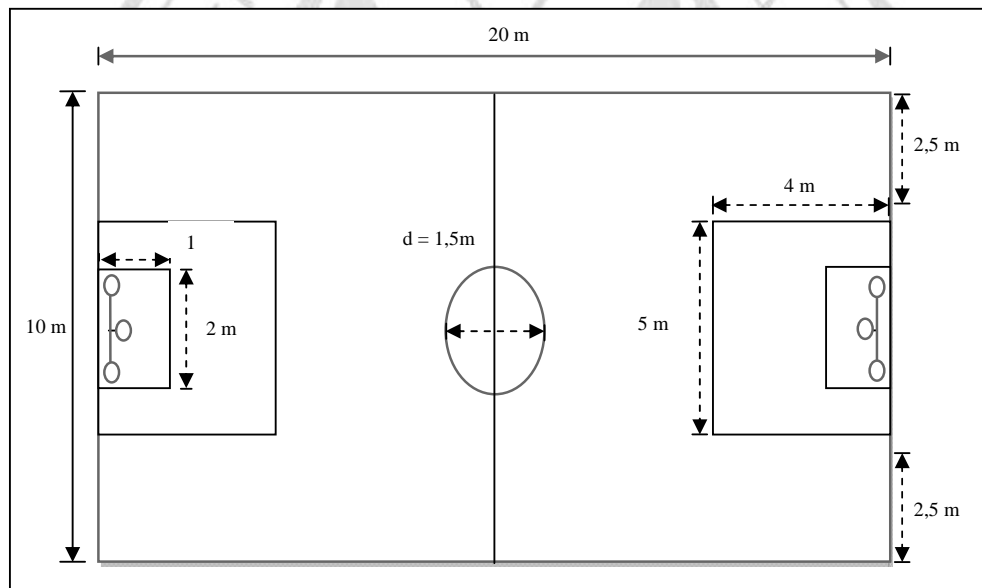
##### ***4.1.4.3.1 Peraturan Umum***

Bola basket ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 7 pemain, dimana 5 pemain di lapangan dan 2 pemain menjadi cadangan. Tujuan dari masing-masing tim berusaha memasukan bola kedalam keranjang dan berusaha mencegah tim lawan memasukan bola. Keranjang yang diserang adalah keranjang yang ada garis paling belakang bagian tengah pada masing-masing bagian lapangan pertandingan, berarti ada 2 buah tiang dengan jumlah keranjang ada 3 buah tiap 1 tiang, memiliki ketinggian yang berbeda-beda disesuaikan dengan tinggi rata-rata siswa yang akan bermain dan masing-masing tim berusaha memasukan bola kedalam keranjang tersebut. Tim yang mencetak angka lebih banyak pada akhir waktu permainan akan jadi pemenang.

##### ***4.1.4.3.2 Lapangan dan Perlengkapan***

Lapangan pemain harus rata, memiliki permukaan yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi berbentuk persegi panjang dengan panjang sisi 20 meter dan lebar 10 meter yang di ukur dalam sisi garis batas. Semua garis di buat dengan warna yang terang, lebar 5 cm dan di lihat dengan jelas. Lapangan permainan akan dibatasi dengan batas yang berbentuk persegi panjang, terdapat sebuah lingkaran di tengah lapangan untuk permulaan permainan dan ada persegi di setiap sisi bagian lapangan sebagai kotak serang. Lingkaran tengah dibuat di tengah-tengah lapangan dan mempunyai jari-jari 1,5 meter. Pada tiap bagian sisi

lapangan ada kotak serang yang berbentuk persegi dengan panjang 4 meter dan lebar 5 meter. Daerah untuk mendapatkan angka ganda merupakan seluruh daerah lantai dari lapangan permainan yang berada di luar kotak serang dan angka yang didapat tergantung nilai ring yang dimasuki (2-6 angka). Daerah yang berada di sekitar ring berbentuk persegi panjang dengan ukuran 1 x 2 m, pemain yang ingin mencetak angka dilarang melewati/ memasuki daerah ini. Jika pemain penyerang melewati ataupun masuk kedalam kotak larangan (*forbidden box*) maka angka yang didapat dinyatakan hangus dan bola kembali dimainkan oleh pihak bertahan dengan awal dari garis belakang lapangan.

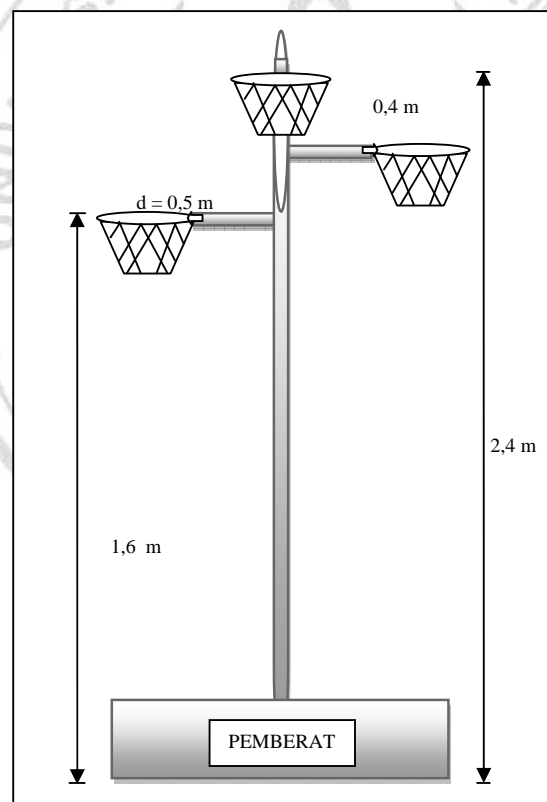


Gambar 12. Lapangan Bola basket dengan tiga ring

Tiang terbuat dari bambu yang di cat dan di lengkapi ring terbuat dari besibangunan beralur yang dibentuk bulat dan dilas dengan besi beralur. Ring dihubungkan ke tiang dengan di kunci menggunakan baut, dan di perkuat dengan tali karet dari ban dalam.

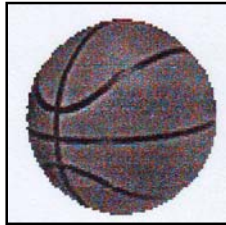
Pada ring ada jaring yang menggantung terbuat dari tambang yang dianyam ada 3 warna untuk 3 ring warnanya berbeda, jumlah ring ada 3 buah dengan diameter masing-masing 40 cm dan ketinggian ring A : 2,4 m, B : 2 m, C : 1,6 m.

Pemberat yang digunakan untuk menancapnya tiang bebannya telah dilipatgandakan agar bisa kuat menyangga ring basket ini demi keamanan siswa. Terbuat dari ban mobil yang diisi semen, pasir dan batu kerikil dengan komposisi yang padat dan kuat.



Gambar 13. Tiang Ring Permainan Bola Basket dengan tiga ring

Untuk bola basket menggunakan bola basket ukuran 5, dengan ring basket yang sudah diperbesar, maka bola ukuran 5 akan mudah masuk ke ring.



Gambar 14. Bola yang Digunakan

#### **4.1.4.3.3 Peraturan Tim**

Satu tim yang terdiri dari 7 pemain yang terdiri dari 5 pemain yang berada di lapangan dan 2 cadangan yang berada di bangku cadangan. Tiap pemain mengenakan seragam olahraga sekolah dan bersepatu dan untuk membedakan tim lawan dan kawan, 1 tim bajunya dikeluarkan dan 1 tim bajunya dimasukkan.

#### **4.1.4.3.4 Peraturan Pertandingan**

Waktu pertandingan akan terdiri dari 2 periode (10 menit x 2) terdiri dari : Pada periode pertama dan kedua menggunakan teknik operan lemparan bawah (*passing bound pass*); lemparan dada (*chest pass*), lemparan atas (*passing overhead pass*), teknik *lay-up* dan teknik menembak (*shooting*). Tidak ada jeda pertandingan dan jika angkaimbang di akhir permainan babak ke 2, maka dilakukan 5 kali free throw oleh masing-masing tim. Periode pertama dan kedua dimulai dengan jumpball di dalam lingkaran tengah lapangan. Pertandingan berakhir ketika jam pertandingan pada babak kedua sudah berakhir dan atau babak free throw berakhir. Selama pertandingan bola hanya dimainkan dengan tangan (kedua tangan) dan dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di *dribble* kesegala arah sesuai dengan batasan dalam aturan permainan. Seorang pemain tidak boleh berlari dengan bola tanpa di pantul-pantulkan atau *dribble*, dengan

sengaja menedang, menahan bola dengan bagian manapun dari kaki atau memukul bola dengan tangan tergegangam. Untuk tiap serangan pemain tim harus melakukan operan agar angka yang didapat bisa dinyatakan sah. Jika dalam satu tim terdiri dari siswa putra dan putri, maka siswa putra harus mengoper bola setelah menggiring paling banyak 3 langkah. Angka untuk bola yang masuk ke ring 1 dengan letak ketinggian 1,6 m mendapatkan 1 angka, ring dua dengan letak ketinggian 2m mendapatkan 2 angka dan ring tiga dengan letak ketinggian 2,4 m mendapatkan 3 angka. Bila memasukkan bola dari dalam kotak serang maka mendapat 1 sampai 3 angka, tergantung letak ringnya. Dan bila memasukkan bola dari luar garis lingkaran maka beri angka ganda yaitu 2/4 /6 angka, tergantung letak ringnya. Apabila terjadi *free throw* tembakan bebas maka di beri 1 angka saja. Pemain yang mencetak angka tapi memasuki kotak larangan (*forbidden box*), maka angka yang di dapat dinyatakan tidak sah. Jika poin terjadi tanpa diawali proses operan bola, hanya menggiring sendiri dari belakang sampai ke ring lawan, maka poin tidak sah. Setiap pemain tidak diperbolehkan *mendorong, memukul, menarik, menjegal*, dan yang hal lainnya yang merugikan pemain lawan. Jika pemain dilanggar dalam posisi *shooting* atau berusaha memasukkan bola ke ring dan berhasil masuk maka akan di beri hadiah, hadiah *free throw* atau tembakan bebas 1 kali dan apabila tembakan itu gagal maka akan dapat hadiah 1 kali *free throw*/tembakan lagi.

#### **4.1.5 Data Uji Coba Lapangan**

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk

mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas VIIIA. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data pada lampiran 15 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 91,46 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo

#### 4.1.6 Analisis Data

##### 4.1.6.1 Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada lampiran 11 akan disajikan data hasil uji coba kelompok kecil. Berdasarkan data pada lampiran 11 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 86,81 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bola basket ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Leksono kabupaten Wonosobo. Berikut diperoleh analisis berdasarkan data pada lampiran 11.

Tabel 9  
Analisis Data Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria	Makna
1	Menurutmu, apakah model permainan bola basket dengan tiga ring, dapat meningkatkan denyut nadi siswa.	93,75%	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu bisa memantul-mantulkan bola ( <i>dribble</i> ) dengan satu tangan kanan.	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah kamu bisa memantulkan bola ( <i>dribble</i> ) dengan satu tangan kiri.	68,75 %	Cukup Baik	Digunakan
4	Apakah kamu dapat melakukan operan			(Bersyarat)

	setinggi dada ( <i>chest pass</i> ) ke teman dengan baik.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
5	Apakah kamu dapat melakukan operan memantul ke bawah ( <i>bounce pass</i> ) ke teman dengan baik.	68,75 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
6	Apakah kamu dapat melakukan operan di atas kepala ( <i>overhead pass</i> ) dengan baik.	68,75 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
7	Apakah kamu dapat menembak bola ke ring ( <i>shooting</i> ) dengan satu tangan.	43,75 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
8	Apakah kamu dapat melakukan teknik <i>lay-up</i> bola ke ring.	56,25 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
9	Apakah pada saat bermain kamu merasa mudah dalam melakukan operan ( <i>passing</i> ).	81,25 %	Baik	Digunakan
10	Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam melakukan tembakan ( <i>shooting</i> ) bola ke ring.	56,25 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
11	Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam melakukan <i>lay-up</i> bola ke ring dengan mudah.	68,75 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
12	Apakah setelah bermain bola basket ini, kamu merasa capek/lelah.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
13	Apakah kamu merasa bisa bergerak dengan ukuran lapangan seperti yang kamu lihat dilapangan.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
14	Menurutmu, apakah dengan model permainan bola basket dengan tiga ring, menjadikan kamu malas bergerak.	62,50 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
15	Apakah permainan bola basket ini ketika dipraktekkan lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal biasanya.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
16	Apakah kamu suka bermain bola basket.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
17	Apakah kamu berani untuk mencoba memasukan bola ke dalam ring lawan.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
18	Apakah kamu merasa ragu dengan kemampuanmu untuk ikut berjuang membantu tim/regu agar memenangkan pertandingan.	68,75 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
19	Apakah kamu merasa bisa ikut berjuang untuk bertahan agar lawan tidak menambah skor dengan memasukan bola ke dalam ring tim kamu.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
20	Bisakah sebuah tim memenangkan permainan tanpa menaati peraturan.	81,25 %	Baik	Digunakan

21	Apakah kamu mematuhi setiap keputusan wasit (pemimpin pertandingan).	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah kamu bisa menerima apabila tim/regu kamu kalah dalam bermain di akhir pertandingan.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
23	Apakah kamu marah karena lawan berhasil memasukkan bola ke ring tim kamu.	68,75 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
24	Apakah kamu minta maaf jika melakukan pelanggaran kepada regu/tim lawan.	87,50 %	Baik	Digunakan
25	Apakah permainan bola basket membutuhkan tim yang kompak dan komunikatif.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
26	Apakah setiap pemain harus saling berkomunikasi dan bekerjasama untuk memenangkan permainan bola basket.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
27	Apakah kamu melakukan tugas kamu sebagai pemain dalam tim dengan disiplin.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
28	Apakah kamu setuju ketika berolahraga harus menggunakan seragam olahraga.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
29	Apa kamu bersedia untuk berbagi tempat dan lapangan dengan teman yang lain.	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
30	Apakah kamu bersedia jika kamu diganti oleh pemain lain dalam tim jika dilakukan pergantian pemain.	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
31	Apakah kamu tahu tentang manfaat olahraga bagi kesehatan.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
32	Apakah kamu mengetahui tentang olahraga bola basket.	62,50 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
33	Apakah kamu mengetahui bahwa dengan bermain bola basket bisa menjadikan sehat dan kuat.	87,50 %	Baik	Digunakan
34	Apakah kamu tahu tentang teknik dasar dalam permainan bola basket.	87,50 %	Baik	Digunakan
35	Apakah kamu mengetahui cara melakukan operan ( <i>passing</i> ) bola yang benar.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
36	Apakah kamu mengetahui cara melakukan menggiring ( <i>dribble</i> ) bola yang benar.	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
37	Apakah kamu mengetahui cara menembak ( <i>shooting</i> ) bola ke ring yang			



38	benar. Apakah kamu mengetahui cara melakukan <i>lay-up</i> bola ke ring yang benar.	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
39	Menurut pendapatmu, apakah permainan bola basket dengan tiga ring dapat meningkatkan teknik dasar bermain bola basket.	62,50 %	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
40	Menurut kamu, untuk bermain bola basket apakah perlu kerja sama dengan rekan satu tim.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
41	Jika pemain yang tidak menaati peraturan (tidak disiplin/melakukan pelanggaran), apakah seorang wasit (pemimpin pertandingan) harus memberikan peringatan atau teguran.	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
42	Apakah dengan jumlah ring yang banyak jadi mempermudah memasukkan bola ke ring.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
43	Apakah dengan tinggi ring yang berbeda-beda jadi mempermudah memasukkan bola ke ring.	87,5 %	Baik	Digunakan
44	Apakah menurut kamu, permainan bola basket ini merupakan permainan yang mudah.	87,5 %	Baik	Digunakan
45	Apakah model permainan bola basket ini menarik dan menyenangkan.	93,75 %	Sangat Baik	Digunakan
	Rata-rata	86.81 %	Baik	Digunakan

#### 4.1.6.2 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan

Pada lampiran 15 akan disajikan analisis data hasil uji coba lapangan. Analisis data uji coba lapangan model pembelajaran bola basket dapat dilihat pada lampiran 15. Berdasarkan data pada lampiran 15 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 91,46 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo. Berdasarkan tabel analisis data pada lampiran 15

hasil uji coba lapangan yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 10  
Analisis Data Kuesioner Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria	Makna
1	Menurutmu, apakah model permainan bola basket dengan tiga ring, dapat meningkatkan denyut nadi siswa.	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan
2	Apakah kamu bisa memantul-mantulkan bola ( <i>dribble</i> ) dengan satu tangan kanan.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
3	Apakah kamu terkadang bisa memantulkan bola ( <i>dribble</i> ) dengan satu tangan kiri.	84,21 %	Baik	Digunakan
4	Apakah kamu dapat melakukan operan setinggi dada ( <i>chest pass</i> ) ke teman dengan baik.	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan
5	Apakah kamu dapat melakukan operan memantul ke bawah ( <i>bounce pass</i> ) ke teman dengan cukup baik.	89,47 %	Baik	Digunakan
6	Apakah kamu dapat melakukan operan di atas kepala ( <i>overhead pass</i> ) dengan cukup baik.	92,11 %	Sangat Baik	Digunakan
7	Apakah kamu terkadang dapat menembak bola ke ring ( <i>shooting</i> ) dengan satu tangan.	84,21 %	Baik	Digunakan
8	Apakah kamu terkadang dapat melakukan teknik <i>lay-up</i> bola ke ring.	73,68 %	Baik	Digunakan
9	Apakah pada saat bermain kamu merasa mudah dalam melakukan operan ( <i>passing</i> ).	84,21 %	Baik	Digunakan
10	Apakah dalam model permainan ini kamu merasa lebih dimudahkan dalam melakukan tembakan ( <i>shooting</i> ) bola ke ring.	89,47 %	Baik	Digunakan
11	Apakah dalam model permainan ini kamu merasa lebih dimudahkan dalam melakukan <i>lay-up</i> bola ke ring.	73,68 %	Baik	Digunakan
12	Apakah setelah bermain bola basket ini, kamu merasa capek/lelah.	78,95 %	Baik	Digunakan
13	Apakah kamu merasa bisa bergerak dengan ukuran lapangan seperti yang kamu lihat dilapangan.	92,11 %	Sangat Baik	Digunakan

14	Menurutmu, apakah dengan model permainan bola basket dengan tiga ring, menjadikan kamu lebih malas bergerak.	92,11 %	Sangat Baik	Digunakan
15	Apakah permainan bola basket ini ketika dipraktekkan lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal biasanya.	76,32 %	Baik	Digunakan
16	Apakah kamu suka bermain bola basket.	97,37 %	Sangat Baik	Digunakan
17	Apakah kamu berani untuk mencoba memasukan bola ke dalam ring lawan.	97,37 %	Sangat Baik	Digunakan
18	Apakah kamu merasa tidak percaya diri dengan kemampuanmu untuk ikut berjuang membantu tim agar berpeluang memenangkan pertandingan.	89,47 %	Baik	Digunakan
19	Apakah kamu merasa bisa ikut berjuang untuk bertahan agar lawan tidak menambah skor dengan memasukan bola ke dalam ring tim kamu.	84,21 %	Baik	Digunakan
20	Apakah sebuah tim yang memenangkan permainan tanpa menaati peraturan bisa dianggap pemenang sejati.	86,84 %	Baik	Digunakan
21	Apakah kamu mematuhi setiap keputusan wasit (pemimpin pertandingan).	97,37 %	Sangat Baik	Digunakan
22	Apakah kamu bisa menerima apabila tim/regu kamu kalah dalam bermain di akhir pertandingan.	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan
23	Apakah kamu merasa sangat marah karena lawan berhasil memasukkan bola ke ring tim kamu.	89,47 %	Baik	Digunakan
24	Apakah kamu minta maaf jika melakukan pelanggaran kepada regu/tim lawan.	92,11 %	Sangat Baik	Digunakan
25	Apakah permainan bola basket membutuhkan tim yang kompak dan komunikatif.	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan
26	Apakah setiap pemain harus saling berkomunikasi dan bekerjasama untuk memenangkan permainan bola basket.	92,11 %	Sangat Baik	Digunakan
27	Apakah kamu melakukan tugas kamu sebagai pemain dalam tim dengan disiplin.	92,11 %	Sangat Baik	Digunakan
28	Apakah kamu setuju ketika berolahraga harus menggunakan seragam olahraga.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
29	Apa kamu bersedia untuk berbagi tempat dan lapangan dengan teman yang			

30	lain. Apakah kamu bersedia jika kamu diganti oleh pemain lain dalam tim jika dilakukan pergantian pemain.	89,47 %	Baik	Digunakan
31	Apakah kamu tahu tentang manfaat olahraga bagi kesehatan.	97,37 %	Sangat Baik	Digunakan
32	Apakah kamu pernah mendengar tentang olahraga bola basket.	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan
33	Apakah kamu mengetahui bahwa dengan bermain bola basket bisa menjadikan sehat dan kuat	78,95 %	Baik	Digunakan
34	Apakah kamu tahu tentang teknik dasar dalam permainan bola basket	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan
35	Apakah kamu mengetahui cara melakukan operan ( <i>passing</i> ) bola yang benar	86,84 %	Baik	Digunakan
36	Apakah kamu mengetahui cara melakukan menggiring ( <i>dribble</i> ) bola yang benar	89,47 %	Baik	Digunakan
37	Apakah kamu mengetahui cara menembak ( <i>shooting</i> ) bola ke ring yang benar	97,37 %	Sangat Baik	Digunakan
38	Apakah kamu mengetahui cara melakukan <i>lay-up</i> bola ke ring.	97,37 %	Sangat Baik	Digunakan
39	Menurut pendapatmu, apakah permainan bola basket dengan tiga ring dapat meningkatkan teknik dasar bermain bola basket.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
40	Menurut kamu, untuk bermain bola basket apakah perlu kerja sama dengan rekan satu tim.	97,37 %	Sangat Baik	Digunakan
41	Jika pemain yang tidak menaati peraturan (tidak disiplin/melakukan pelanggaran), apakah seorang wasit (pemimpin pertandingan) harus memberikan peringatan atau teguran.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
42	Apakah dengan jumlah ring yang banyak jadi mempermudah memasukkan bola ke ring.	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan
43	Apakah dengan tinggi ring yang berbeda-beda jadi mempermudah memasukkan bola ke ring.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
44	Apakah menurut kamu, permainan bola basket ini merupakan permainan yang mudah.	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan
45	Apakah model permainan bola basket ini	94,74 %	Sangat Baik	Digunakan

	menarik dan menyenangkan.	100 %	Sangat Baik	Digunakan
	Rata-rata	91,46 %	Sangat Baik	Digunakan

#### 4.2 Pembahasan

Hasil analisis dari data evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata persentase 98,60 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **sangatbaik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa SMP adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14, dan 15. Keempat belas aspek tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain itu, ada 1 aspek penilaian kualitas model pembelajaran yaitu pada aspek 1, telah memenuhi kriteria **baik** karena mendapat point 4.

Hasil analisis dari data evaluasi ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata persentase 96,00 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **sangatbaik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa SMP adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran I pada aspek 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, dan 15. Pada aspek tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut, ada 3 aspek penilaian kualitas

model pembelajaran yaitu 1, 2 dan 12 telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing mendapat point 4.

Hasil analisis dari data evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat rata-rata persentase 94,60 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa SMP adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran II pada aspek 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14 dan 15. Pada aspek tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut, ada 4 aspek penilaian kualitas model pembelajaran yaitu 1, 2, 7, dan 11 telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing mendapat point 4.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai 86,81 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan bola basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **baik**. Dari presentase keseluruhan didapatkan rincian dari aspek psikomotorik 77,50 % yang telah memenuhi kriteria **baik**, pada aspek afektif mendapatkan 92,92 % mendapatkan kriteria **sangat baik** dan aspek kognitif mendapatkan 90 % yang telah mendapat kriteria **baik**. Secara keseluruhan model pembelajaran bola basket dengan tiga ring dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai 91,46 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **sangatbaik**. Dari presentase keseluruhan didapatkan rincian dari aspek psikomotorik 86,67 % yang telah memenuhi kriteria **baik**, pada aspek afektif mendapatkan 92,98 % mendapatkan kriteria **sangat baik**, dan aspek kognitif mendapatkan 94.74 % yang telah medapat kriteria **sangatbaik**. Secara keseluruhan model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini dapat diterima dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

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

Tabel 11

Data Hasil Keseluruhan Dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan

No	Komponen	Hasil
1.	Evaluasi Ahli	Didapat persentase skala penilaian
	Hasil Evaluasi Ahli Bola Basket	98,60 %, sehingga produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran I	Didapat persentase skala penilaian 96.00 %, sehingga produk model pembelajaranbola basket dengan tiga ring dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajarn II	Didapat persentase skala penilaian 94.60 %, sehingga produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
2.	Uji coba kelompok kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 86,81 %, sehingga produk model pembelajaran dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
3.	Uji coba lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 91.46 %, sehingga produk model pembelajan bola basket dengan tiga ring dapat digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

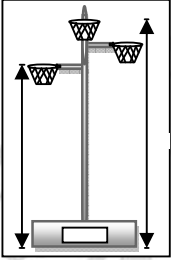
Beberapa perubahan struktur model yang dilakukan pada modifikasi permainan bola basket adalah sebagai berikut :

Tabel 12

#### Alasan Modifikasi Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring

NO	Modifikasi	Alasan dan tujuan modifikasi
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lapangan berbentuk persegi panjang dengan panjang 20 m dan lebar 10 m diameter lingkaran 2 m</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tujuan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan siswa tertarik untuk aktif bergerak</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bola Menggunakan bola dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tujuan mudah dipenggang oleh siswa, lebih mudah dimasukkan</li> </ul>



	ukuran 5, dan dengan warna lebih terang	ke dalam ring dan lebih menarik
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ring</li> </ul> <p>Jumlah 3 buah dengan tinggi ring bervariasi yaitu :2,4 m, 2,0 m dan 1,6 m, terletak disepanjang <i>end line</i> lapangan</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan peralatan yang disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan siswa Sekolah Menengah Pertama</li> <li>• Tujuan agar siswa lebih memiliki kesempatan memasukkan bola lebih banyak dan dengan tinggi ring bervariasi di sesuaikan dengan tinggi rata-rata anak kelas VIII SMP</li> </ul>
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>Aturan modifikasi</li> <li>Waktu permainan 2x10 menit bersih, terdiri dari 2 periode</li> <li>Menggunakan seragam olahraga yang ada</li> <li>Permulaan permainan dimulai dengan jump ball</li> <li>Jumlah pemain 5 orang/tim</li> <li>Jumlah wasit 1 orang</li> <li>Point : 1, 2, 3,4,5,6</li> <li>Dalam memainkan bola /mendribble dengan satu tangan</li> <li>Aturan pelanggaran tetap berjalan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi fisik anak SMP serta disesuaikan dengan waktu pembelajaran dan agar tidak melampui batas waktu pembelajaran</li> <li>• Sebagai strategi untuk modifikasi permainan basket agar lebih mudah dipraktikkan dan proporsional dengan pertumbuhan siswa, menyenangkan dan memungkinkan siswa lebih antusias dan berhasil</li> <li>• Peraturan yang tidak begitu ketat memudahkan siswa untuk bermain</li> <li>• Menerapkan prinsip kerjasama, saling percaya, dan menghargai lawan.</li> </ul>

### 4.3 Kelemahan Produk

Dalam sebuah penelitian tidaklah mungkin mendapatkan hasil yang sempurna pasti ada beberapa kelemahan pada penelitian sehingga perlu untuk dilakukan evaluasi dan perbaikan secara terus menerus (*ceck dan receck*) untuk bisa mencapai hasil produk pengembangan yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan siswa. Berikut ini adalah kendala pada saat pelaksanaan penelitian.

Kelemahannya terdapat pada sistem pertandingannya kurang efektif karena hanya menggunakan 1 objek lapangan sehingga siswa menunggu untuk mendapatkan giliran bermain berikutnya. Walaupun kelemahan ini telah ditutup dengan cara siswa yang menunggu diperintahkan untuk melakukan repetisi latihan teknik-teknik dasar dalam permainan bola basket, akan tetapi perhatian mereka selalu tertuju pada teman-teman yang sedang bertanding dalam bermain bola basket. Hal ini menyebabkan kurang fokusnya siswa dalam berlatih teknik dasar, sehingga proses belajar teknik dasar bola basket kurang optimal.

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **5.1 KAJIAN**

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran bola basket mini yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=16) dan uji coba lapangan (N=38).

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

- 1) Tanda untuk membedakan tiap regu yang bertanding diperjelas dengan karet.
- 2) Jaring ring yang menggunakan bahan yang lebih kuat agar tidak mudah putus yaitu yang tadinya dari raffia diganti dengan tambang.
- 3) Pada lapangan ditambah garis kotak larangan (*forbidden box*) agar siswa tidak menggelayuti ring basket dengan tiga ring.
- 4) Untuk siswa yang tidak bermain bisa diberi pembelajaran untuk merepetisi teknik dasar bermain bola basket dan mengisi kolom skor.

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

- 1) Produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba produk berdasarkan hasil analisa dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 98,60 %, hasil analisa data dari evaluasi Pembelajaran I didapat rata-rata 96,00 %, dan hasil analisa data dari evaluasi Pembelajaran II didapat rata-rata 94,60 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk model pembelajaran bola

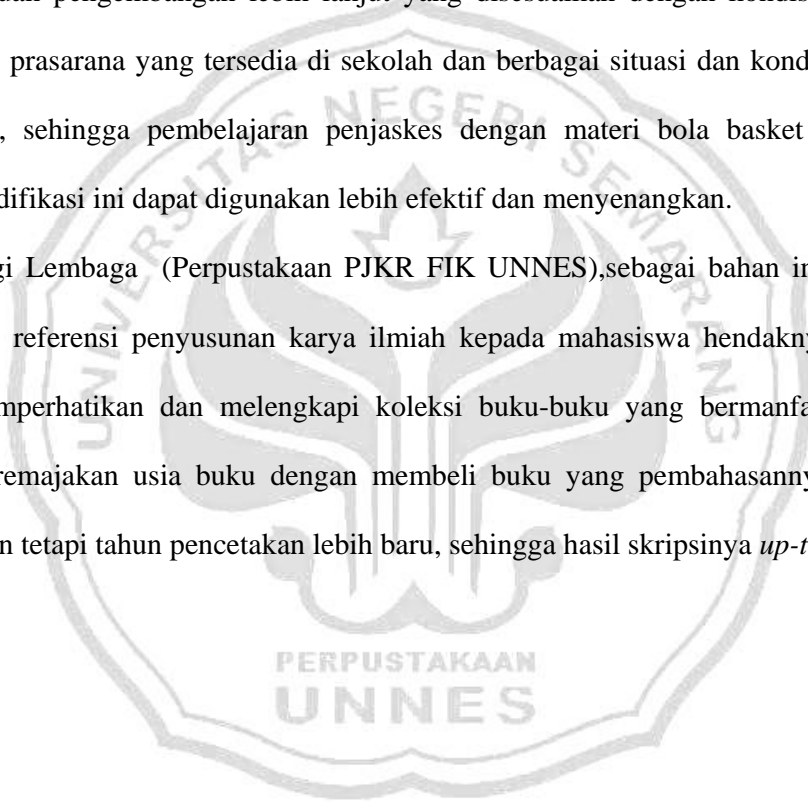
basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

- 2) Produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring sudah dapat digunakan bagi siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 86,81% dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 91,46%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini telah memenuhi kriteria **baik dan sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP N 1 Leksono kabupaten Wonosobo.

## 5.2 Saran

- 1) Bagi guru Penjas, diharapkan menggunakan model pembelajaran bola basket dengan tiga ring sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian yang dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran bola basket dan diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran bola basket yang lebih menarik dan variatif yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Bagi siswa, model pembelajaran bola basket dengan tiga ring ini dapat digunakan untuk pembelajaran bola basket karena sesuai dengan karakteristik dan pertumbuhan siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

- 3) Bagi pihak sekolah, agar berusaha memberi bantuan kepada guru Penjasorkes sesuai dengan kemampuan finansialnya dalam berinovasi membuat sarana dan prasarana yang tepat dan proporsional bagi siswa dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa berjalan lancar dengan hasil maksimal.
- 4) Bagi peneliti lain, dalam permainan ini tentu tidak sempurna dan perlu adanya sebuah pengembangan lebih lanjut yang disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah dan berbagai situasi dan kondisi yang ada, sehingga pembelajaran penjaskes dengan materi bola basket dengan modifikasi ini dapat digunakan lebih efektif dan menyenangkan.
- 5) Bagi Lembaga (Perpustakaan PJKR FIK UNNES), sebagai bahan informasi dan referensi penyusunan karya ilmiah kepada mahasiswa hendaknya lebih memperhatikan dan melengkapi koleksi buku-buku yang bermanfaat serta meremajakan usia buku dengan membeli buku yang pembahasannya sama akan tetapi tahun pencetakan lebih baru, sehingga hasil skripsinya *up-to-date*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1989. *Pengantar Asas-asas dan Landasan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Rekreasi*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIKBUD.
- \_\_\_\_\_. 1992. *Asas dan Landasan Penjas*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang : CV Aneka Ilmu.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Aip Syarifudin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta :DEPDIKBUD.
- Amung ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan gerak dan belajar gerak*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Husdarta, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Imam Sodikun. 1992. *Bola Basket*. Jakarta : DEPDIKBUD.
- PERBASI. 2004. *Casebook Basketball Rulle*. Yogyakarta.
- PERBASI. 2010. *Casebook Basketball Rulle*. Yogyakarta.
- Phill Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta : Dirjen Dikti.
- Prusak, A.K. 2007. *Permainan Bola Basket: 50 kegiatan membangun keterampilan bola basket*. Klaten: PT Intan Sejati.
- Machfud Irsyada. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda bagi Siswa SMP Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi. UNNES.
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Soegiyanto, dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan Belajar Gerak*. Jakarta :DEPDIKBUD.
- Sri Haryono. 2007. *Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Semarang : Fakultas Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono.2009.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:CV Alfa Beta.

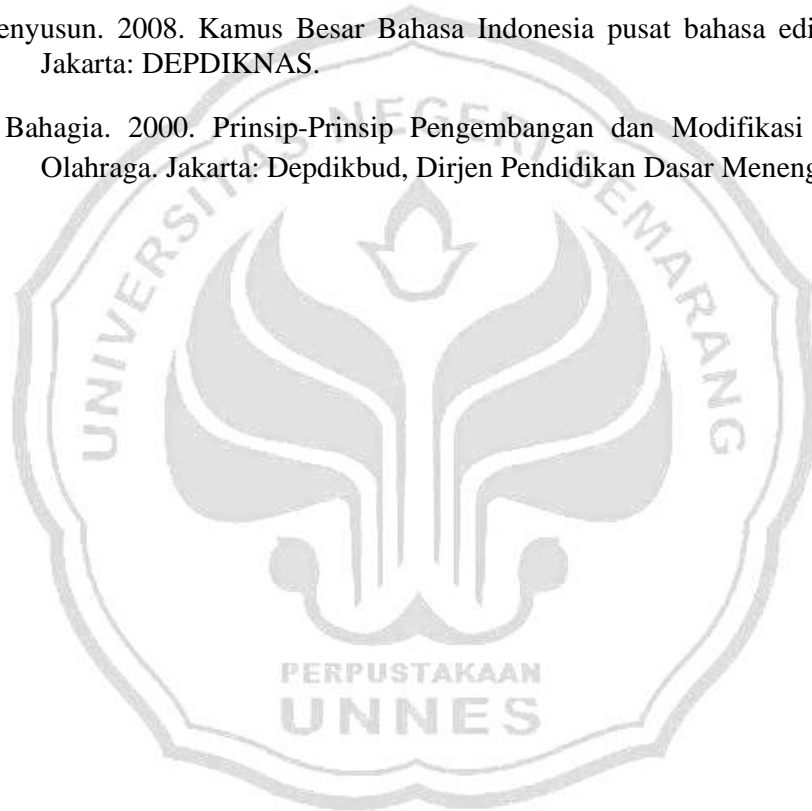
Suharsimi Arikunto. 2004. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sukirman,Dkk.2004.Matematika.Jakarta:UT

Tim Penyusun. 2011. *Panduan Penyusunan Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Tim Penyusun. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia pusat bahasa edisi ke 4. Jakarta: DEPDIKNAS.

Yoyo Bahagia. 2000. Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar Menengah.







## Lampiran 1

## LEMBAR PERSETUJUAN TOPIK SKRIPSI

	FORMULIR	FM-01-AKD-24rev.05
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG	USULAN TOPIK SKRIPSI	

---

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama	: IMAM ADI PERMONO
NIM	: 6101408209
Jurusan	: Jasmani Kes. & Rekreasi
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik	: MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN TIGA RING DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SMP N 1 LEKSONO KABUPATEN WONOSOBO TAHUN AJARAN 2011/2012

<p>Menyetujui Ketua Jurusan,</p>  <p>Drs. Mulyo Hartono, M.Pd. NIP. 196109031988001002</p>	<p>Semarang, 13 Januari 2012</p> <p>Yang Mengajukan,</p>  <p>IMAM ADI PERMONO NIM. 6101408209</p>
---	---

Pembimbing

1. Uen Hartawan
2. SUPRIYONO

13/1/2012





00112009

Kelompok 11

perangkat lunak ini adalah hak milik

**Lampiran 2****SURAT KEPUTUSAN DOSEN PEMBIMBING**

**Lampiran 3**

87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97

98





## Lampiran 4

### KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWAMODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN TIGA RING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANIOLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

---

#### Standar Kompetensi :

Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

#### Kompetensi Dasar :

Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Berdasarkan pengamatan kamu, jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada angka 1 atau 2 sesuai dengan pilihan saudara.
3. Selamat mengerjakan dan terima kasih.

#### I. Identitas Responden

Nama Sekolah : .....

Nama Siswa : .....

Umur : .....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : .....

#### II. Pertanyaan :

## A. PSIKOMOTORIK

1. Menurutmu, apakah model permainan bola basket dengan tiga ring, dapat meningkatkan denyut nadi siswa?
  1. Ya
  2. Tidak
2. Apakah kamu bisa memantul-mantulkan bola (*dribble*) dengan satu tangan kanan?
  1. Ya
  2. Tidak
3. Apakah kamu bisa memantulkan bola (*dribble*) dengan satu tangan kiri?
  1. Ya
  2. Tidak
4. Apakah kamu dapat melakukan operan setinggi dada (*chest pass*) ke teman dengan baik?
  1. Ya
  2. Tidak
5. Apakah kamu dapat melakukan operan memantul ke bawah (*bounce pass*) ke teman dengan baik?
  1. Ya
  2. Tidak
6. Apakah kamu dapat melakukan operan di atas kepala (*overhead pass*) dengan baik?
  1. Ya
  2. Tidak
7. Apakah kamu dapat menembak bola ke ring (*shooting*) dengan satu tangan?
  1. Ya
  2. Tidak
8. Apakah kamu dapat melakukan teknik *lay-up* bola ke ring?
  1. Ya
  2. Tidak
9. Apakah pada saat bermain kamu merasa mudah dalam melakukan operan (*passing*)?
  1. Ya
  2. Tidak
10. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam melakukan tembakan (*shooting*) bola ke ring?
  1. Ya
  2. Tidak
11. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam melakukan *lay-up* bola ke ring dengan mudah?
  1. Ya
  2. Tidak
12. Apakah setelah bermain bola basket ini, kamu merasa capek/lelah?
  1. Ya
  2. Tidak
13. Apakah kamu merasa bisa bergerak dengan ukuran lapangan seperti yang kamu lihat dilapangan tadi?
  1. Ya
  2. Tidak
14. Menurutmu, apakah dengan model permainan bola basket dengan tiga ring, menjadikan kamu malas bergerak?
  1. Ya
  2. Tidak

15. Apakah permainan bola basket ini ketika di praktekkan lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu mainkan biasanya?

1. Ya
2. Tidak

## **B. AFEKTIF**

1. Apakah kamu suka bermain bola basket?

1. Ya
2. Tidak

2. Apakah kamuberani untuk mencoba memasukan bola ke dalam ring lawan?

1. Ya
2. Tidak

3. Apakah kamumerasa ragu dengan kemampuanmu untuk ikut berjuang membantu tim/regu agar memenangkan pertandingan?

1. Ya
2. Tidak

4. Apakah kamu merasa bisa ikut berjuang untuk bertahan agar lawan tidak menambah skor dengan memasukan bola ke dalam ring tim kamu?

1. Ya
2. Tidak

5. Bisakah sebuah tim memenangkan permainan tanpa menaati peraturan?

1. Ya
2. Tidak

6. Apakah kamu mematuhi setiap keputusan wasit (pemimpin pertandingan)?

1. Ya
2. Tidak

7. Apakah kamu bisa menerima apabila tim/regu kamu kalah dalam bermain di akhir pertandingan?

1. Ya
2. Tidak

8. Apakah kamumarah karena lawan berhasil memasukkan bola ke ring tim kamu?

1. Ya
2. Tidak

9. Apakah kamuminta maaf jika melakukan pelanggaran kepada regu/tim lawan?

1. Ya
2. Tidak

10. Apakah permainan bola basket membutuhkan tim yang kompak dan komunikatif ?

1. Ya
2. Tidak

11. Apakahsetiap pemain harus saling berkomunikasi dan bekerjasama untuk memenangkan permainan bola basket?

1. Ya
2. Tidak

12. Apakah kamumelakukan tugas kamu sebagai pemain dalam tim dengan disiplin?

1. Ya
2. Tidak

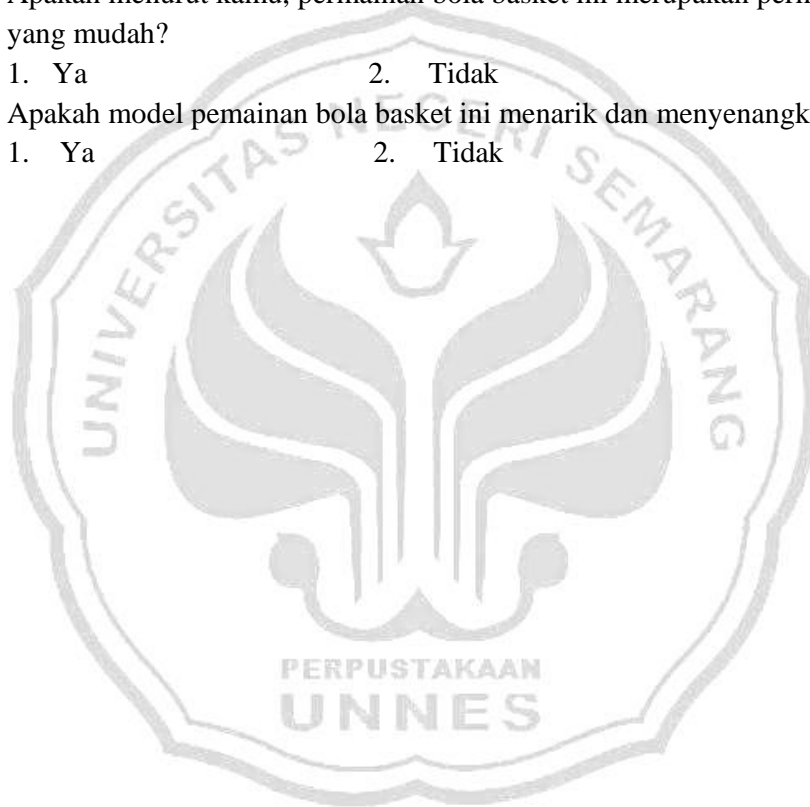
13. Apakah kamu setuju ketika berolahraga harus menggunakan seragam olahraga?
1. Ya
  2. Tidak
14. Apa kamubersedia untuk berbagi tempat dan lapangan dengan teman yang lain?
1. Ya
  2. Tidak
15. Apakah kamubersedia jika kamu diganti oleh pemain lain dalam tim jika dilakukan pergantian pemain?
1. Ya
  2. Tidak

### C. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu tentang manfaat olahragabagikesehatan?
1. Ya
  2. Tidak
2. Apakah kamu mengetahui tentang olahraga bola basket?
1. Ya
  2. Tidak
3. Apakah kamu mengetahui bahwa dengan bermain bola basket bisa menjadikan sehat dan kuat?
1. Ya
  2. Tidak
4. Apakah kamutahu tentang teknik dasar dalam permainan bola basket?
1. Ya
  2. Tidak
5. Apakah kamu mengetahui cara melakukan operan (*passing*)bola yang benar?
1. Ya
  2. Tidak
6. Apakah kamu mengetahui cara melakukan menggiring (*dribble*)bola yang benar?
1. Ya
  2. Tidak
7. Apakah kamu mengetahui cara menembak (*shooting*) bola ke ring yang benar?
1. Ya
  2. Tidak
8. Apakah kamu mengetahui cara melakukan *lay-up* bola ke ring yang benar?
1. Ya
  2. Tidak
9. Menurut pendapatmu, apakah permainan bola basket dengan tiga ring dapat meningkatkan teknik dasar bermain bola basket?
1. Ya
  2. Tidak
10. Menurut kamu, untuk bermain bola basket apakah perlu kerja sama dengan rekan satu tim?
1. Ya
  2. Tidak



11. Jika pemain yang tidak menaati peraturan (tidak disiplin/melakukan pelanggaran), apakah seorang wasit (pemimpin pertandingan) harus memberikan peringatan atau teguran?
  1. Ya
  2. Tidak
12. Apakah dengan jumlah ring yang banyak jadi mempermudah memasukkan bola ke ring?
  1. Ya
  2. Tidak
13. Apakah dengan tinggi ring yang berbeda-beda jadi mempermudah memasukkan bola ke ring?
  1. Ya
  2. Tidak
14. Apakah menurut kamu, permainan bola basket ini merupakan permainan yang mudah?
  1. Ya
  2. Tidak
15. Apakah model permainan bola basket ini menarik dan menyenangkan?
  1. Ya
  2. Tidak



## Lampiran 5

### HASIL KUESIONER AHLI PENJAS DAN AHLI PEMBELAJARAN

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli		
		A	A I	A II
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	4	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan.	5	4	4
3	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bola basket	5	5	5
4	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa.	5	5	5
5	Kemudahan bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa.	5	5	5
6	Dapat memenuhi tuntutan perbedaan kemampuan setiap individu siswa.	5	5	5
7	Mendorong perkembangan aspek kognitif atau pengetahuan siswa terhadap permainan bola basket.	5	5	4
8	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa atau keterampilan aspek gerak siswa.	5	5	5
9	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa, seperti komunikasi sosial, sportif, kerjasama, percaya diri, jujur, disiplin, dll.	5	5	5
10	Dapat dimainkan oleh siswa putra maupun putri.	5	5	5
11	Kesesuaian model permainan dengan karakteristik siswa.	5	5	4
12	Dapat mendorong siswa untuk belajar membuat strategi bermain bola basket.	5	4	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak.	5	5	5
14	Meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran bola basket.	5	5	5
15	Ketepatan memilih bentuk/ model permainan untuk siswa	5	5	5
Jumlah Skor		74	73	71
Rata-rata		<b>4,93</b>	<b>4,80</b>	<b>4,73</b>

Keterangan: A : Ahli Penjas,  
 A I : Ahli Pembelajaran I  
 A II : Ahli Pembelajaran II

## Lampiran 6

### SARAN PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN

No	Responden Ahli	Saran
1	Ahli Penjas	Konstruksi tiga ring yang akan dipakai selain menarik harus kuat dan beban yang dipakai sebagai pemberat harus sesuai. Hal ini perlu dilakukan agar saat siswa bermain aspek keamanan sarana dan prasarana yang dipakai dapat dipertanggungjawabkan sehingga keamanan siswa terjamin.
2	Ahli Pembelajaran I	Untuk jumlah pemain dalam 1 tim sebaiknya tidak terlalu banyak, karena jika lapangan terlalu padat maka anak akan sulit bergerak dan permainan tidak teratur.
3	Ahli Pembelajaran II	Modifikasi peraturan harus fleksibel sesuai tingkat karakteristik anak agar modifikasi peraturan dapat dimainkan oleh anak yang memiliki tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda.

### KOMENTAR DAN SARAN UMUM

No	Responden Ahli	Komentar dan Saran Umum
1	Ahli Penjas	Model pengembangan inibisa digunakan dalam pembelajaran Penjaskes pada materi pelajaran permainan bola basket.
2	Ahli Pembelajaran I	Secara keseluruhan model pengembangan permainan bola basket ini sudah baik, dan bisa dilaksanakan untuk pembelajaran.
3	Ahli Pembelajaran II	Dalam model pengembangan permainan ini menggunakan tiga ring yang letak ketinggiannya berbeda sesuai dengan tahap pertumbuhan siswa, sehingga siswa bisa lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran Penjaskes.

**Lampiran 7**

**SURAT IJIN MELAKUKAN PENELITIAN**



## Lampiran 8

### DAFTAR 16 SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 LEKSONO

#### (SAMPEL UJI COBA KELOMPOK KECIL)

No.	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Usia
1.	Ani Apriyani	VIII	P	13 tahun
2.	Fery Kristiyawati	VIII	P	13 tahun
3.	Hardiyanti Nuryana	VIII	P	13 tahun
4.	Imelda Natalia	VIII	P	13 tahun
5.	Irma Mentari	VIII	P	13 tahun
6.	Mustika Cahya P	VIII	P	14 tahun
7.	Ndariningrumsari	VIII	P	13 tahun
8.	Niken Mardiana H	VIII	P	13 tahun
9.	Nunik Afiyani	VIII	P	14 tahun
10.	Nur Fadillah	VIII	P	13 tahun
11	Okta Nur P	VIII	P	14 tahun
12	Rizki Dewi S	VIII	P	13 tahun
13	Sapto Bangkit N	VIII	L	14 tahun
14	Utami Dwi L	VIII	P	13 tahun
15	Zakiyatun Nikmah	VIII	P	13 tahun
16	Zulfa Khumairotul M	VIII	P	13 tahun

## Lampiran 9

### JAWABAN KUESIONER 16 SISWA KELAS VIII A (UJI COBA KELOMPOK KECIL)

#### A. ASPEK PSIKOMOTORIK

No	Siswa	Butir soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Ani A.	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
2	Fery K.	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1
3	Hardiyanti N.	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1
4	Imelda N.	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1
5	Irma Mentari	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1
6	Mustika C. P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Ndariningrumsari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
8	Niken M. H.	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Nur Fadillah	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1
11	Okta Nur P.	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1
12	Rizki Dewi S.	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1
13	Sapto Bangkit N.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1
14	Utami Dwi L.	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1
15	Zakiyatun N.	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1
16	Zulfa K. M.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1

#### B. ASPEK AFEKTIF

No	Siswa	Butir soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Ani A.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
2	Fery K.	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
3	Hardiyanti N.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
4	Imelda N.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
5	Irma Mentari	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1

6	Mustika C. P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Ndariningrumsari	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
8	Niken M. H.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
9	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Nur Fadillah	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1
11	Okta Nur P.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
12	Rizki Dewi S.	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Sapto Bangkit N.	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
14	Utami Dwi L.	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
15	Zakiyatun N.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
16	Zulfa K. M.	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1

### C. ASPEK KOGNITIF

No	Siswa	Butir soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Ani A.	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
2	Fery K.	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
3	Hardiyanti N.	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
4	Imelda N.	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
5	Irma Mentari	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
6	Mustika C. P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	Ndariningrumsari	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	Niken M. H.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	Nur Fadillah	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	Okta Nur P.	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
12	Rizki Dewi S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	Sapto Bangkit N.	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	
14	Utami Dwi L.	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	
15	Zakiyatun N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	Zulfa K. M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	

## Lampiran 10

### HASIL REKAPITULASI KUESIONER UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### 16 SISWA KELAS VIII A

#### A. ANGKET PSIKOMOTORIK

No	Siswa	Butir soal															B
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Ani A.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13
2	Fery K.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12
3	Hardiyanti	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12
4	Imelda N.	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	7
5	Irma Mentari	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	8
6	Mustika C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
7	Ndarining rum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	Niken M.	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11
9	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
10	Nur Fadillah	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	9
11	Okta Nur	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11
12	Rizki Dewi S.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13
13	Sapto B.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13
14	Utami Dwi L.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	11
15	Zakiyatun	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	11
16	Zulfa K.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
<b>JUMLAH</b>		<b>15</b>	<b>15</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>13</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>10</b>	<b>16</b>	





<b>5</b>	Irma Mentari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	<b>14</b>
<b>6</b>	Mustika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>
<b>7</b>	Ndarining rum	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>14</b>
<b>8</b>	Niken M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>
<b>9</b>	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>
<b>10</b>	Nur Fadillah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>14</b>
<b>11</b>	Okta Nur	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	<b>12</b>
<b>12</b>	Rizki Dewi S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>
<b>13</b>	Sapto B.	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	<b>10</b>
<b>14</b>	Utami Dwi L.	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	<b>9</b>
<b>15</b>	Zakiyatun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>
<b>16</b>	Zulfa K.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	<b>14</b>
<b>JUMLAH</b>		<b>16</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	<b>16</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	



## Lampiran 11

### DATA HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL

Aspek	Jawaban	Persentase
1. Menurutmu, apakah model permainan bola basket dengan tiga ring, dapat meningkatkan denyut nadi siswa	Ya	93,75%
2. Apakah kamu bisa memantul-mantulkan bola ( <i>dribble</i> ) dengan satu tangan kanan.	Ya	93,75 %
3. Apakah kamu bisa memantul bola ( <i>dribble</i> ) dengan satu tangan kiri.	Ya	68,75 %
4. Apakah kamu dapat melakukan operan setinggi dada ( <i>chest pass</i> ) ke teman dengan baik	Ya	100 %
5. Apakah kamu dapat melakukan operan memantul ke bawah ( <i>bounce pass</i> ) ke teman dengan baik	Ya	68,75 %
6. Apakah kamu dapat melakukan operan di atas kepala ( <i>overhead pass</i> ) dengan baik.	Ya	68,75 %
7. Apakah kamu dapat menembak bola ke ring ( <i>shooting</i> ) dengan satu tangan.	Ya	43,75 %
8. Apakah kamu dapat melakukan teknik <i>lay-up</i> bola ke ring	Ya	56,25 %
9. Apakah pada saat bermain kamu merasa mudah dalam melakukan operan ( <i>passing</i> )	Ya	81,25 %
10. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam melakukan tembakan ( <i>shooting</i> ) bola ke ring	Ya	56,25 %
11. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa mudah dalam melakukan <i>lay-up</i> bola ke ring dengan mudah	Ya	68,75 %
12. Apakah setelah bermain bola basket ini, kamu merasa capek/lelah	Ya	100 %
13. Apakah kamu merasa bisa bergerak dengan ukuran lapangan seperti yang kamu lihat dilapangan.	Ya	100 %
14. Menurutmu, apakah dengan model permainan bola basket dengan tiga ring, menjadikan kamu malas bergerak.	Tidak	62,50 %
15. Apakah permainan bola basket ini ketika dipraktikkan lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal biasanya.	Ya	100 %
16. Apakah kamu suka bermain bola basket.	Ya	100 %
17. Apakah kamu berani untuk mencoba memasukan		

bola ke dalam ring lawan.	Ya	100 %
18. Apakah kamu merasa ragu dengan kemampuanmu untuk ikut berjuang membantu tim/regu agar memenangkan pertandingan.	Tidak	68,75 %
19. Apakah kamu merasa bisa ikut berjuang untuk bertahan agar lawan tidak menambah skor dengan memasukan bola ke dalam ring tim kamu	Ya	100 %
20. Bisakah sebuah tim memenangkan permainan tanpa menaati peraturan.	Tidak	81,25 %
21. Apakah kamu mematuhi setiap keputusan wasit (pemimpin pertandingan).	Ya	93,75 %
22. Apakah kamu bisa menerima apabila tim/regu kamu kalah dalam bermain di akhir pertandingan.	Ya	100 %
23. Apakah kamu marah karena lawan berhasil memasukkan bola ke ring tim kamu.	Tidak	68,75 %
24. Apakah kamu minta maaf jika melakukan pelanggaran kepada regu/tim lawan.	Ya	87,50 %
25. Apakah permainan bola basket membutuhkan tim yang kompak dan komunikatif.	Ya	100 %
26. Apakah setiap pemain harus saling berkomunikasi dan bekerjasama untuk memenangkan permainan bola basket.	Ya	100 %
27. Apakah kamu melakukan tugas kamu sebagai pemain dalam tim dengan disiplin.	Ya	100 %
28. Apakah kamu setuju ketika berolahraga harus menggunakan seragam olahraga.	Ya	100 %
29. Apa kamu bersedia untuk berbagi tempat dan lapangan dengan teman yang lain	Ya	93,75 %
30. Apakah kamu bersedia jika kamu diganti oleh pemain lain dalam tim jika dilakukan pergantian pemain	Ya	93,75 %
31. Apakah kamu tahu tentang manfaat olahraga bagi kesehatan	Ya	100 %
32. Apakah kamu mengetahui tentang olahraga bola basket	Ya	62,50 %
33. Apakah kamu mengetahui bahwa dengan bermain bola basket bisa menjadikan sehat dan kuat	Ya	87,50 %
34. Apakah kamu tahu tentang teknik dasar dalam permainan bola basket	Ya	87,50 %
35. Apakah kamu mengetahui cara melakukan operan ( <i>passing</i> ) bola yang benar	Ya	100 %

36. Apakah kamu mengetahui cara melakukan menggiring ( <i>dribble</i> ) bola yang benar	Ya	93,75 %
37. Apakah kamu mengetahui cara menembak ( <i>shooting</i> ) bola ke ring yang benar	Ya	93,75 %
38. Apakah kamu mengetahui cara melakukan <i>lay-up</i> bola ke ring yang benar	Ya	62,50 %
39. Menurut pendapatmu, apakah permainan bola basket dengan tiga ring dapat meningkatkan teknik dasar bermain bola basket	Ya	100 %
40. Menurut kamu, untuk bermain bola basket apakah perlu kerja sama dengan rekan satu tim	Ya	93,75 %
41. Jika pemain yang tidak menaati peraturan (tidak disiplin/melakukan pelanggaran), apakah seorang wasit (pemimpin pertandingan) harus memberikan peringatan atau teguran	Ya	100 %
42. Apakah dengan jumlah ring yang banyak jadi mempermudah memasukkan bola ke ring	Ya	87,5 %
43. Apakah dengan tinggi ring yang berbeda-beda jadi mempermudah memasukkan bola ke ring	Ya	87,5 %
44. Apakah menurut kamu, permainan bola basket ini merupakan permainan yang mudah.	Ya	93,75 %
45. Apakah model permainan bola basket ini menarik dan menyenangkan	Ya	100 %
<b>RATA-RATA</b>		<b>86.81 %</b>

## Lampiran 12

### DAFTAR SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 LEKSONO (SAMPEL PENELITIAN SKALA BESAR)

No.	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Usia
1	Agnes Kristiawan	VIII A	P	13 tahun
2	Ani Apriyani	VIII A	P	13 tahun
3	Dedy Stiawan	VIII A	L	14 tahun
4	Dika Widiyanto	VIII A	L	14 tahun
5	Faisal Ariyanto	VIII A	L	14 tahun
6	Fery Kristiyawati	VIII A	P	13 tahun
7	Hardiyanti Nuryana	VIII A	P	13 tahun
8	Imelda Natalia	VIII A	P	13 tahun
9	Irfana Meika L.	VIII A	P	14 tahun
10	Irma Mentari	VIII A	P	13 tahun
11	Kevin Febriyanto	VIII A	L	13 tahun
12	Miftahudin	VIII A	L	13 tahun
13	M.Fikri Rifandi	VIII A	L	13 tahun
14	Mustika Cahya P.	VIII A	P	14 tahun
15	Ndariningrumsari	VIII A	P	13 tahun
16	Niken Mardiana H.	VIII A	P	13 tahun
17	Nunik Afiyani	VIII A	P	14 tahun
18	Nur Fadillah	VIII A	P	13 tahun
19	Okta Nur Pratiwi	VIII A	P	14 tahun
20	Pragesta Vigggy D.	VIII A	L	14 tahun
21	Prayogo	VIII A	L	13 tahun
22	Rendy Oktofa	VIII A	L	13 tahun
23	Riyan Setyawan	VIII A	L	13 tahun
24	Rizal Adi S.	VIII A	L	13 tahun
25	Rizki Dewi S.	VIII A	P	13 tahun
26	Sapto Bangkit N.	VIII A	L	14 tahun
27	Syaifudin B.	VIII A	L	13 tahun
28	Tri Antoro	VIII A	L	15 tahun
29	Tri Candra P. A.	VIII A	L	15 tahun
30	Tri Sadworo	VIII A	L	14 tahun
31	Utami Dwi L.	VIII A	P	13 tahun
32	Yeremia Bayu A.	VIII A	L	13 tahun
33	Yohan Agiel C.	VIII A	L	14 tahun
34	Yosef Erza M.	VIII A	L	13 tahun
35	Yosua Haryadi	VIII A	L	13 tahun
36	Zaid Mudhofar	VIII A	L	13 tahun
37	Zakiyatun N.	VIII A	P	13 tahun
38	Zulfa K. M.	VIII A	P	13 tahun

### Lampiran 13

#### JAWABAN KUESIONER SISWA (PENELITIAN SKALA BESAR)

##### A. ASPEK PSIKOMOTORIK

No	Siswa	Butir soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Agnes K.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
2	Ani A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
3	Dedy S.	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1
4	Dika W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
5	Faisal A.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	
6	Fery K.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	
7	Hardiyanti	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	
8	Imelda N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
9	Irfana M.	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	
10	Irma M.	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	
11	Kevin F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
12	Miftahudin	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	
13	M.Fikri R.	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	
14	Mustika C.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	Ndariningru	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	
16	Niken M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
17	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	
18	N. Fadillah	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	
19	Okta Nur P.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	
20	Pragesta V.	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	
21	Prayogo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
22	Rendy O.	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	
23	Riyan S.	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1
24	Rizal Adi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
25	Rizki Dewi	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
26	Sapto B..	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	
27	Syaifudin	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2
28	Tri Antoro	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2
29	Tri Candra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	
30	Tri S.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
31	Utami D.	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1
32	Yeremia B.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
33	Yohan A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
34	Yosef E.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	
35	Yosua H.	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	

36	Zaid M.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
37	Zakiyatun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
38	Zulfa K.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1

## B. ASPEK AFEKTIF

No	Siswa	Butir soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Agnes K.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
2	Ani A.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
3	Dedy S.	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
4	Dika W.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
5	Faisal A.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
6	Fery K.	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1
7	Hardiyanti	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
8	Imelda N.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
9	Irfana M.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
10	Irma M.	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
11	Kevin F.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
12	Miftahudin	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
13	M.Fikri R.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1
14	Mustika C.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Ndariningru	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
16	Niken M.	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1
17	Nunik A.	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
18	N. Fadillah	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
19	Okta Nur P.	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1
20	Pragesta V.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
21	Prayogo	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
22	Rendy O.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
23	Riyan S.	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
24	Rizal Adi	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
25	Rizki Dewi	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
26	Sapto B..	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
27	Syaifudin	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
28	Tri Antoro	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
29	Tri Candra	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
30	Tri S.	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
31	Utami D.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
32	Yeremia B.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
33	Yohan A.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
34	Yosef E.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
35	Yosua H.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
36	Zaid M.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
37	Zakiyatun	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
38	Zulfa K.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1





## Lampiran 14

### HASIL REKAPITULASI KUESIONER PENELITIAN SKALA BESAR SISWA KELAS VIII A

#### A. ANGGKET PSIKOMOTORIK

No	Siswa	Butir soal															B
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Agnes K.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
2	Ani A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
3	Dedy S.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	10
4	Dika W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	Faisal A.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
6	Fery K.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	12
7	Hardiyanti	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12
8	Imelda N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	Irfana M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	11
10	Irma M.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	12
11	Kevin F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12	Miftahudin	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12
13	M.Fikri R.	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	9
14	Mustika C.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
15	Ndarining	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
16	Niken M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13
17	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13
18	N. Fadillah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	11
19	Okta Nur P	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	12
20	Pragesta V	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	11
21	Prayogo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
22	Rendy O.	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	10
23	Riyan S.	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	11
24	Rizal Adi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
25	Rizki Dewi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
26	Sapto B..	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13
27	Syaifudin	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11
28	Tri Antoro	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	11
29	Tri Candra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
30	Tri S.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
31	Utami D.	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	11
32	Yeremia B.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
33	Yohan A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
34	Yosef E.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
35	Yosua H.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
36	Zaid M.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
37	Zakiyatun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
38	Zulfa K.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
<b>JUMLAH</b>		36	38	32	36	34	35	32	28	32	34	28	30	35	35	29	

**B. ANGGKET AFEKTIF**

No	Siswa	Butir soal															B
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Agnes K.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	Ani A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	Dedy S.	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
4	Dika W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	Faisal A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
6	Fery K.	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	11
7	Hardiyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	Imelda N.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	Irfana M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
10	Irma M.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
11	Kevin F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12	Miftahudin	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
13	M.Fikri R.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13
14	Mustika C	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
15	Ndarining	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
16	Niken M.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	12
17	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13
18	N. Fadillah	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	10
19	Okta Nur	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	12
20	Pragesta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
21	Prayogo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
22	Rendy O.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
23	Riyan S.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
24	Rizal Adi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
25	Rizki Dewi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
26	Sapto B..	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
27	Syaifudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
28	Tri Antoro	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
29	Tri Candra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
30	Tri S.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
31	Utami D.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
32	Yeremia	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
33	Yohan A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
34	Yosef E.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
35	Yosua H.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
36	Zaid M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
37	Zakiyatun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
38	Zulfa K.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
<b>JUMLAH</b>		37	37	34	32	33	37	36	34	35	36	35	35	38	34	37	

## C. ANKET KOGNITIF

No	Siswa	Butir soal															B
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Agnes K.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	Ani A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	Dedy S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
4	Dika W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	Faisal A.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
6	Fery K.	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
7	Hardiyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	Imelda N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	Irfana M.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	Irma M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
11	Kevin F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12	Miftahudin	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
13	M.Fikri R.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
14	Mustika C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
15	Ndarining	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
16	Niken M.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
17	Nunik A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
18	N. Fadillah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
19	Okta Nur	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
20	Pragesta	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
21	Prayogo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
22	Rendy O.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
23	Riyan S.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
24	Rizal Adi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
25	Rizki Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
26	Sapto B.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
27	Syaifudin	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
28	Tri Antoro	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
29	Tri Candra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
30	Tri S.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
31	Utami D.	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
32	Yeremia	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
33	Yohan A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
34	Yosef E.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
35	Yosua H.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
36	Zaid M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
37	Zakiyatun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
38	Zulfa K.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
<b>JUMLAH</b>		36	30	36	33	34	37	37	38	37	38	36	38	36	36	38	

## Lampiran 15

### DATA HASIL PENELITIAN SKALA BESAR (N=38)

Aspek	Jawaban	Persentase
1. Menurutmu, apakah model permainan bola basket dengan tiga ring, dapat meningkatkan denyut nadi siswa.	Ya	94,74 %
2. Apakah kamu bisa memantul-mantulkan bola ( <i>dribble</i> ) dengan satu tangan kanan.	Ya	100 %
3. Apakah kamu terkadang bisa memantulkan bola ( <i>dribble</i> ) dengan satu tangan kiri.	Ya	84,21 %
4. Apakah kamu dapat melakukan operan setinggi dada ( <i>chest pass</i> ) ke teman dengan baik.	Ya	94,74 %
5. Apakah kamu dapat melakukan operan memantul ke bawah ( <i>bounce pass</i> ) ke teman dengan cukup baik	Ya	89,47 %
6. Apakah kamu dapat melakukan operan di atas kepala ( <i>overhead pass</i> ) dengan cukup baik.	Ya	92,11 %
7. Apakah kamu terkadang dapat menembak bola ke ring ( <i>shooting</i> ) dengan satu tangan.	Ya	84,21 %
8. Apakah kamu terkadang dapat melakukan teknik <i>lay-up</i> bola ke ring.	Ya	73,68 %
9. Apakah pada saat bermain kamu merasa mudah dalam melakukan operan ( <i>passing</i> ).	Ya	84,21 %
10. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa lebih dimudahkan dalam melakukan tembakan ( <i>shooting</i> ) bola ke ring.	Ya	89,47 %
11. Apakah dalam model permainan ini kamu merasa lebih dimudahkan dalam melakukan <i>lay-up</i> bola ke ring dengan mudah.	Ya	73,68 %
12. Apakah setelah bermain bola basket ini, kamu merasa capek/lelah.	Ya	78,95 %
13. Apakah kamu merasa bisa bergerak dengan ukuran lapangan seperti yang kamu lihat dilapangan.	Ya	92,11 %
14. Menurutmu, apakah dengan model permainan bola basket dengan tiga ring, menjadikan kamu lebih malas bergerak.	Tidak	92,11 %
15. Apakah permainan bola basket ini ketika dipraktikkan lebih mudah dari permainan bola basket yang kamu kenal biasanya.	Ya	76,32 %
16. Apakah kamu suka bermain bola basket.	Ya	97,37 %
17. Apakah kamu berani untuk mencoba memasukan		

bola ke dalam ring lawan.	Ya	97,37 %
18. Apakah kamu merasa tidak percaya diri dengan kemampuanmu untuk ikut berjuang membantu tim agar berpeluang memenangkan pertandingan.	Tidak	89,47 %
19. Apakah kamu merasa bisa ikut berjuang untuk bertahan agar lawan tidak menambah skor dengan memasukan bola ke dalam ring tim kamu.	Ya	84,21 %
20. Apakah sebuah tim yang memenangkan permainan tanpa menaati peraturan bisa dianggap pemenang sejati.	Tidak	86,84 %
21. Apakah kamu mematuhi setiap keputusan wasit (pemimpin pertandingan).	Ya	97,37 %
22. Apakah kamu bisa menerima apabila tim/regu kamu kalah dalam bermain di akhir pertandingan.	Ya	94,74 %
23. Apakah kamu sangat marah karena lawan berhasil memasukkan bola ke ring tim kamu.	Tidak	89,47 %
24. Apakah kamu minta maaf jika melakukan pelanggaran kepada regu/tim lawan.	Ya	92,11 %
25. Apakah permainan bola basket membutuhkan tim yang kompak dan komunikatif.	Ya	94,74 %
26. Apakah setiap pemain harus saling berkomunikasi dan bekerjasama untuk memenangkan permainan bola basket.	Ya	92,11 %
27. Apakah kamu melakukan tugas kamu sebagai pemain dalam tim dengan disiplin.	Ya	92,11 %
28. Apakah kamu setuju ketika berolahraga harus menggunakan seragam olahraga.	Ya	100 %
29. Apa kamu bersedia untuk berbagi tempat dan lapangan dengan teman yang lain.	Ya	89,47 %
30. Apakah kamu bersedia jika kamu diganti oleh pemain lain dalam tim jika dilakukan pergantian pemain.	Ya	97,37 %
31. Apakah kamu tahu tentang manfaat olahraga bagi kesehatan.	Ya	94,74 %
32. Apakah kamu pernah mendengar tentang olahraga bola basket.	Ya	78,95 %
33. Apakah kamu mengetahui bahwa dengan bermain bola basket bisa menjadikan sehat dan kuat.	Ya	94,74 %
34. Apakah kamu tahu tentang teknik dasar dalam permainan bola basket.	Ya	86,84 %
35. Apakah kamu mengetahui cara melakukan operan		

( <i>passing</i> ) bola yang benar.	Ya	89,47 %
36. Apakah kamu mengetahui cara melakukan menggiring ( <i>dribble</i> ) bola yang benar.	Ya	97,37 %
37. Apakah kamu mengetahui cara menembak ( <i>shooting</i> ) bola ke ring yang benar.	Ya	97,37 %
38. Apakah kamu mengetahui cara melakukan <i>lay-up</i> bola ke ring.	Ya	100 %
39. Menurut pendapatmu, apakah permainan bola basket dengan tiga ring dapat meningkatkan teknik dasar bermain bola basket.	Ya	97,37 %
40. Menurut kamu, untuk bermain bola basket apakah perlu kerja sama dengan rekan satu tim.	Ya	100 %
41. Jika pemain yang tidak menaati peraturan (tidak disiplin/melakukan pelanggaran), apakah seorang wasit (pemimpin pertandingan) harus memberikan peringatan atau teguran.	Ya	94,74 %
42. Apakah dengan jumlah ring yang banyak jadi mempermudah memasukkan bola ke ring.	Ya	100 %
43. Apakah dengan tinggi ring yang berbeda-beda jadi mempermudah memasukkan bola ke ring.	Ya	94,74 %
44. Apakah menurut kamu, permainan bola basket ini merupakan permainan yang mudah.	Ya	94,74 %
45. Apakah model permainan bola basket ini menarik dan menyenangkan.	Ya	100 %
<b>RATA-RATA</b>		<b>91,46 %</b>

**RPP (o)**

- Penugasan
- Pendekatan CTL

**A. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :  
Pertemuan 1, 2 dan 3****a. Pendahuluan / motivasi dan apersepsi**

- Berbaris, berdoa, presensi dan pemanasan
- Memberi motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran

**b. Kegiatan Inti**

- *Eksplorasi*









Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi*	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia	• <b>Sepak Bola</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar menendang menghentikan bola dengan kaki bagian dalam, luar, telapak kaki, dan punggung kaki secara berpasangan atau kelompok</li> </ul>	<b>Aspek Psikomotor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar (menendang dan menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam dan luar) serta menahan bola dengan telapak kaki dengan koordinasi yang baik</li> <li>Bermain bola dengan peraturan yang dimodifikasi</li> </ul>	Tes praktik (Kinerja)	Tes Contoh Kinerja          Pilihan ganda/uraian	Lakukan variasi dan kombinasi menendang, menghentikan bola dengan kaki bagian dalam, luar, telapak kaki dan punggung kaki dengan koordinasi yang baik!          Posisi pergelangan kaki yang benar saat menendang bola menggunakan	3x2x40  menit	Buku teks,  Buku referensi, bola kaki, lapangan sepakbola

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi*	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
berbagi tempat dan peralatan**)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerja sama dan toleransi</li> </ul>	<p><b>Aspek Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui bentuk latihan variasi dan kombinasi teknik dasar(menendang dan menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam dan luar) serta menahan bola dengan telapak kakidengan koordinasi yang baik</li> </ul> <p><b>Aspek Afektif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kerjasama, toleransi, percaya</li> </ul>	<p>Tes tertulis</p> <p>Tes observasi</p>	<p>n singkat</p> <p>Lembar observasi</p>	<p>kaki bagian dalam, adalah ....</p> <p>Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi*	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan					
	<i>Bola voli</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing atas, bawah dan smash tanpa awalan dengan koordinasi yang baik</li> </ul>	<b>Aspek Psikomotor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing atas, bawah bola voli dan smash tanpa awalan dengan</li> </ul>	Tes praktik (Kinerja)	Tes Contoh Kinerja	Lakukan variasi dan kombinasi passing atas, bawah dan smash tanpa awalan dengan koordinasi yang baik	3x2x40 menit	Buku teks, Buku referensi, Bola voli, net, lapangan



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi*	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan</li> </ul>			peralatan		
	<i>Bola Basket</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing, menggiring, shooting, dan lay-up shoot dengan koordinasi yang baik secara berpasangan atau kelompok</li> <li>Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk</li> </ul>	<p><b>Aspek Psikomotor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing (dada, pantul dan dari atas kepala, menggiring, shooting dan lay-up shoot) dengan koordinasi yang baik</li> <li>Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi</li> </ul> <p><b>Aspek Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui bentuk latihan</li> </ul>	Tes praktik (Kinerja)	Tes Contoh Kinerja  Pilihan ganda/uraian	Lakukan variasi dan kombinasi passing, menggiring, shooting dan lay-up shoot dengan koordinasi yang baik !	3x2x40 menit	Buku teks, Buku referensi, Bolabasket, lapangan bolabasket


Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi*	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
		memupuk kerja sama	variasi dan kombinasi teknik dasar passing (dada, pantul dan dari atas kepala, menggiring, shooting dan lay-up dengan koordinasi yang baik <b>Aspek Afektif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kerjasama, toleransi, PD, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan</li> </ul>	Tes tertulis  Tes observasi	n singkat  Lembar observasi	Bentuk gerakan tangan saat melakukan teknik dasar menggiring bola, adalah ...  Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan		





## Lampiran 17

## SURAT KETERANGAN PENELITIAN (UJI COBA KECIL)

	<b>PEMERINTAH KABUPATEN WONOSOBO</b> <b>DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA</b> <b>SMP NEGERI 1 LEKSONO</b> Kelurahan Leksono, Kecamatan Leksono Telp. (0286)3320295 <b>LEKSONO</b>
	56362
<b><u>SURAT KETERANGAN</u></b> <b>Nomor : 423.6 /351</b>	
Yang bertanda tangan dibawah ini :	
➤ Nama	: <b>IRAWAN UJIYONO,S.Pd</b>
➤ NIP	: 19670320 199702 1 002
➤ Jabatan	: Kepala Sekolah
➤ Unit Kerja	: SMP Negeri 1 Leksono, Kecamatan Leksono Kabupaten Wonosobo
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :	
➤ Nama	: <b>IMAM ADI PERMONO</b>
➤ NIM	: 6101408209
➤ Asal Sekolah	: Universitas Negeri Semarang
➤ Prodi/Semester	: Pendidikan Jasmani,Kesehatan dan Rekreasi/9
Tersebut diatas benar - benar telah melaksanakan penelitian skala kecil dengan topik Model Pengembangan Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring dalam Pembelajaran Petjasorkes pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leksono Kabupaten Wonosobo Tahun 2012 , penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 September 2012.	
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.	
Leksono, 11 September 2012	
 Kepala Sekolah <i>Imam</i> <b>IRAWAN UJIYONO,S.Pd</b> <b>NIP. 196703201997021002</b>	

**Lampiran 18****SURAT KETERANGAN PENELITIAN (UJI SKALA BESAR)**

## Lampiran 19

TABEL HASIL REVISI

Validasi Ahli	Revisi Uji Coba Kecil	Revisi Uji Lapangan
Ahli Penjas	-Peneliti harus menerapkan peraturan pertandingan tambahan dengan mewajibkan siswa putra ketika bermain hanya diperbolehkan mendribel bola hanya 3 langkah saja dan harus sudah oper ke teman sehingga terjadi keseimbangan transfer bola ke siswa putri yang merupakan teman satu tim.	-Dalam peraturan permainan, di bagian dalam dekat dengan ring perlu di buat kotak larangan ( <i>forbidden box</i> ) yang tidak boleh dimasuki oleh pemain yang akan mencetak angka, jika pemain melewati/masuk ke kotak ini maka angka akan tidak dihitung.
Ahli Pembelajaran I	-Dalam melaksanakan pembelajaran, siswa diharuskan melakukan umpan kepada teman agar terjalin kerja sama dalam tim, kalau terjadi skor tanpa dilakukan operan dahulu maka skor dianggap hangus/ tidak dihitung.	- Untuk siswa yang tidak bermain bisa diberi pembelajaran repetisi teknik dasar bola basket secara mandiri.
Ahli Pembelajaran II	-Jaring ring yang terbuat dari rafia terlalu lemah, sehingga diganti dengan jaring yang terbuat dari tambang yang memiliki 3 variasi warna, sehingga selain kuat dan tidak mudah putus diharapkan akan lebih memiliki kesan menarik.	-Masing-masing tim dibedakan menjadi dua tim yaitu tim dengan baju masuk dan baju keluar agar ada pembedaan tim dan diharapkan permainan dapat berjalan dengan lancar dan lebih kompetitif.

**Lampiran 20****DOKUMENTASI PENELITIAN**

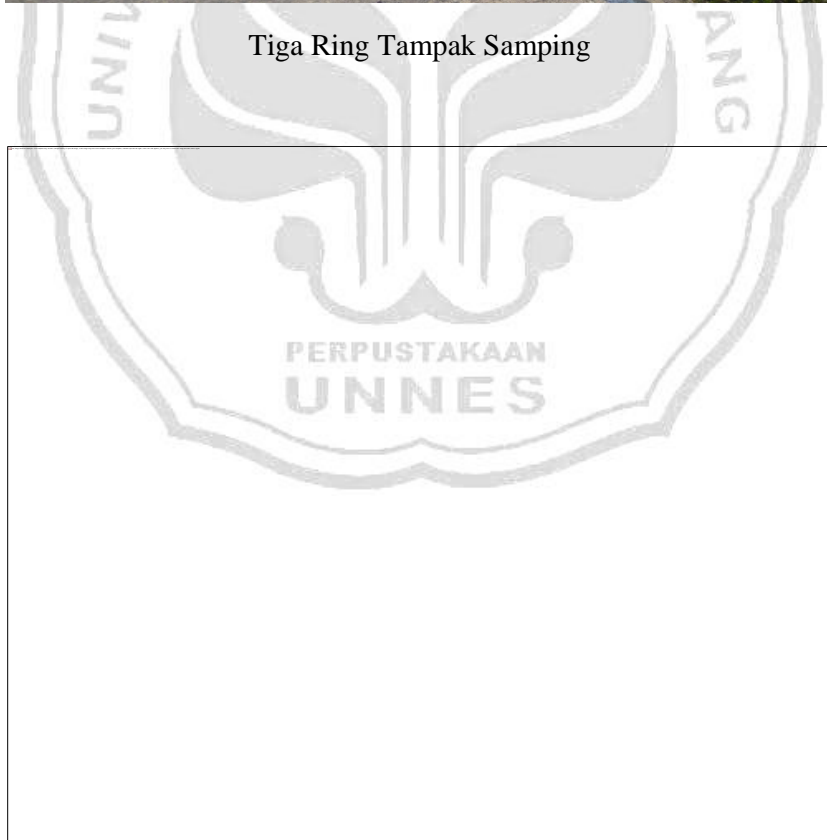
Lapangan Bola Basket dengan Tiga Ring



Tiga Ring Tampak Depan



Tiga Ring Tampak Samping

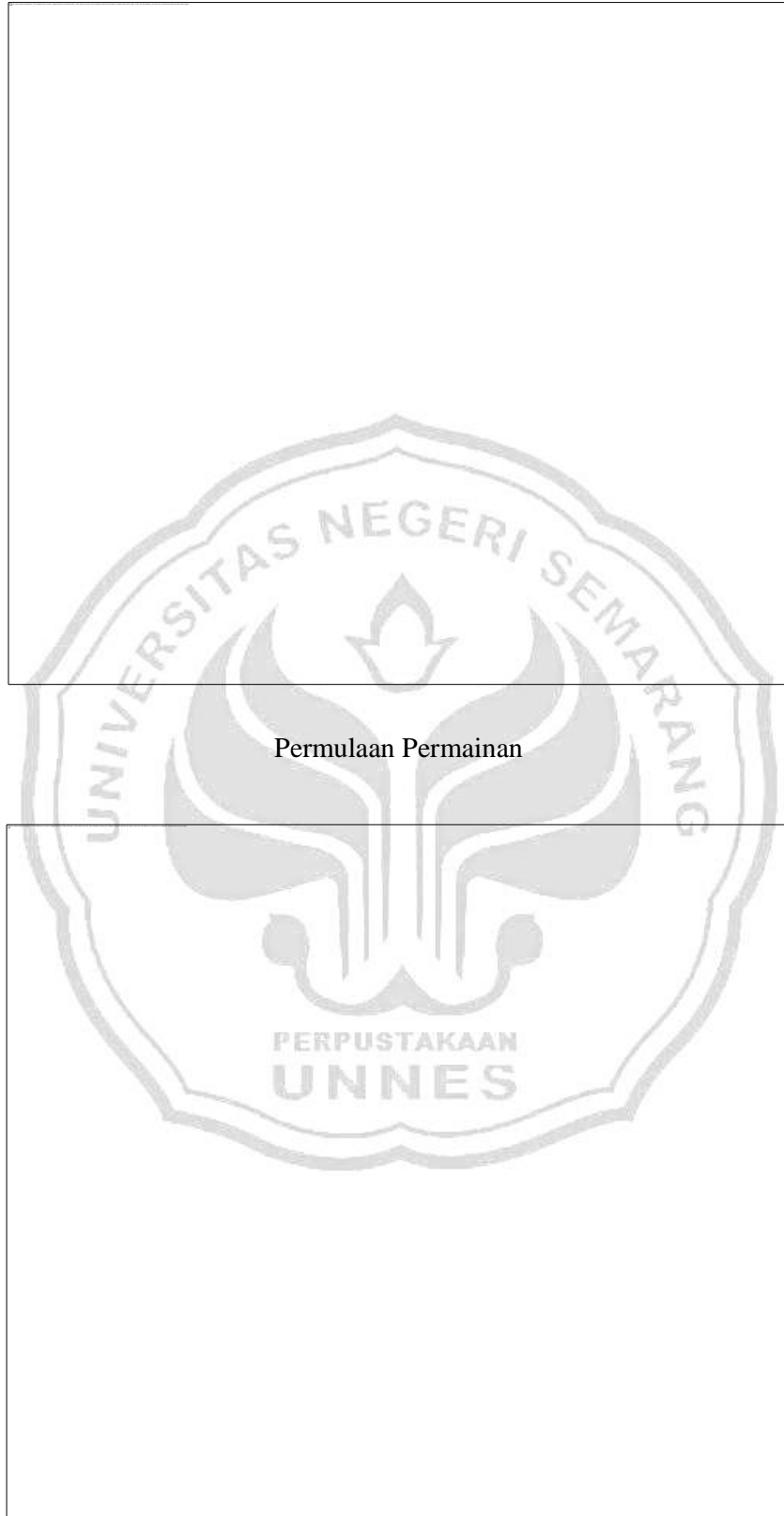


Perebutan Posisi Bola



Permulaan Permainan dengan *Jump Ball*

Pemain mencoba menekan pertahanan lawan



Permulaan Permainan

Strategi Penyerangan





Penutupan Pembelajaran



Pengisian Kuesioner oleh siswa

