



**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET
EMPAT SASARAN TEMBAK BERGERAK DALAM
PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI 1
KUTABANJARNEGARA 2012
KABUPATEN BANJARNEGARA**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

M. ANGGIT GUNAWAN
6101408213

Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

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

SARI

M. Anggit Gunawan, 2012. **Model Pengembangan Bola Basket Empat Sasaran Tembak Bergerak Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara**. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci: Pengembangan; Pembelajaran Bola Basket; Permainan Bola Basket Empat Sasaran Tembak Bergerak.

Permasalahan penelitian ini adalah apakah model pembelajaran Penjasorkes melalui modifikasi bola basket empat sasaran tembak bergerak dapat meningkatkan pembelajaran Penjasorkes. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil model pembelajaran Penjasorkes melalui permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak yang dimodifikasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat meningkatkan pembelajaran Penjasorkes.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) dengan langkah-langkah: 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, 2) Mengembangkan produk awal yang berupa peraturan permainan bola basket yang dimodifikasi, 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi ini digunakan sebagai perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, 5) Uji lapangan, 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, dan 7) Hasil akhir model modifikasi permainan bolabasket empat sasaran tembak bergerak untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Hasil penilaian ahli penjas dan ahli pembelajaran menunjukkan produk awal modifikasi permainan bolabasket empat sasaran tembak bergerak yang telah dibuat dinyatakan telah baik walaupun masih perlu direvisi pada bagian-bagian tertentu. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan tanggapan pada produk modifikasi permainan bolabasket empat sasaran tembak bergerak sudah baik (77%). Hasil uji coba lapangan menunjukkan tanggapan pada produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak yang meliputi aspek psikomotor, kognitif dan afektif sudah baik (88%).

Kajian dan saran penelitian ini yaitu pengembangan produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak layak digunakan untuk bahan pembelajaran karena mendapat penerimaan secara baik oleh siswa dan dapat meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu dapat diajukan saran: 1) Guru penjasorkes hendaknya mempertimbangkan penggunaan produk modifikasi permainan bolabasket empat sasaran tembak bergerak sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran bolabasket pada kelas V Sekolah Dasar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut akan tercapai, 2) Untuk peneliti selanjutnya dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini agar diperoleh hasil produk modifikasi permainan bolabasket untuk pembelajaran penjasorkes yang semakin baik.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 25 Maret 2013

M. Aggit Gunawan
NIM. 6101408213

LEMBAR PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Drs. Bambang Priyono, M.Pd.

NIP. 19600422 198601 1 001

Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19760905 200812 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan/Kaprodi PJKR

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

NIP. 19610903 198803 1 002

PENGESAHAN

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

Pada hari :

Tanggal :

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

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

Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 19810129 200312 1 001

Dewan Penguji

1. Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd (Ketua) _____
NIP. 19610903 198803 1 002
2. Drs. Bambang Priyono, M.Pd (Anggota) _____
NIP. 19600422 198601 1 001
3. Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd (Anggota) _____
NIP. 19760905 200812 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Sesungguhnya bersama kesulitan itu adalah kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap.

(Q.S Al-Insyirah : 6 – 8)

2. Apapun yang terjadi bersyukurlah. Dan berdoalah sebelum melakukan.
(M. Anggit Gunawan)

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- 1) Kedua orangtuaku tercinta dan adiku tersayang yang telah memberikan segala dukungan sepenuhnya baik material maupun spiritual.
- 2) Rekan-rekan yang telah memberikan bantuan.
- 3) Almamater FIK UNNES.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **“Model Pengembangan Permainan Bola Basket Empat Sasaran Tembak Bergerak Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara”**.

Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1) Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
- 2) Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 3) Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 4) Drs. Bambang Priyono, M.Pd., selaku Pembimbing Utama dan Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd., selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dalam memberikan petunjuk dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
- 5) Kepala SD Negeri Kutabanjarnegara 1 Kabupaten Banjarnegara yang telah berkenan memberikan izin penelitian.
- 6) Guru penjasorkes SD Negeri Kutabanjarnegara 1 Kabupaten Banjarnegara yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

- 7) Siswa kelas V SD Negeri Kutabanjarnegara 1 Kabupaten Banjarnegara yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
- 8) Bapak, ibu dan saudara-saudaraku tercinta yang telah memberikan dorongan sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
- 9) Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis doakan semoga amal dan bantuan saudara mendapat berkah yang melimpah dari Allah S.W.T.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, 25 Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
SARI	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk	5
1.5 Pentingnya Pengembangan	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Penegasan Istilah	7
1.7.1 Model Pengembangan	7
1.7.2 Permainan Bola Basket	8

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Model Pengembangan	9
2.2 Pengertian Penjasorkes	10
2.2.1 Tujuan Pendidikan Jasmani	10
2.2.2 Fungsi Penjas	12
2.2.2.1 Aspek Organik	12
2.2.2.2 Aspek Neuromaskular	13
2.2.2.3 Aspek Perseptual	14
2.2.2.4 Aspek Kognitif	14
2.2.2.5 Aspek Sosial	15
2.2.2.6 Aspek Emosional	16
2.2.3 Ruang Lingkup Penjas	16
2.3 Permainan	16
2.3.1 Permainan Dalam Penjas	17
2.3.2 Fungsi Bermain dalam Penjas	18
2.4 Karakteristik Peserta Didik	21
2.5 Modifikasi	23
2.5.1 Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes	23
2.5.2 Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran	24
2.6 Karakteristik Permainan Basket	26
2.6.1 Permainan Bola Basket	26
2.6.2 Tujuan Permainan Bola Basket	27
2.6.3 Teknik Dasar Permainan Bola Basket	28
2.6.3.1 Teknik Mengoper Bola (Pasing)	28
2.6.3.2 Teknik Menerima Bola	32
2.6.3.3 Teknik Menggiring Bola (dribbling)	33
2.6.3.4 Teknik Menembak (shooting)	34
2.6.3.5 Teknik Gerakan berporos (pivot)	37
2.6.3.6 Teknik Menjaga lawan (deffens)	37
2.6.4 Fasilitas, alat, dan perlengkapan	38
2.6.5 Peraturan Permainan Basket	40

2.7 Permainan basket modifikasi dengan 4 sasaran tembak bergerak ...	43
2.7.1 Peraturan permainan	45
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1 Model Pengembangan	51
3.2 Prosedur Pengembangan	51
3.2.1 Analisis Kebutuhan	54
3.2.2 Pembuatan Produk Awal	54
3.2.3 Uji Coba Kelompok Kecil	55
3.2.4 Revisi Produk pertama	55
3.2.5 Uji Coba Lapangan	55
3.2.6 Revisi Produk Akhir	55
3.2.7 Hasil Akhir	56
3.3 Uji Coba Produk	56
3.3.1 Desain Uji Coba	56
3.3.1.1 Evaluasi Ahli	56
3.3.1.2 Uji Coba Kel. Kecil	57
3.3.1.3 Revisi Produk Utama	57
3.3.1.4 Uji Coba Lapangan	57
3.3.2 Subjek Uji Coba	58
3.3.3 Jenis data	58
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	58
3.4 Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN KAJIAN	62
4.1 Hasil Penelitian	62
4.1.1 Analisis Kebutuhan	62
4.1.2 Draf Awal Modifikasi Bola Basket Empat Sasaran Tembak bergerak	63
4.1.2.1 Modifikasi Sarana dan Prasarana Permainan Bola Basket	63
4.1.2.2 Modifikasi Peraturan Permainan bola basket	66
4.1.3 Validasi Ahli	67
4.1.4 Validasi uji coba kelompok kecil	69

4.1.5	Revisi pertama modifikasi bola basket empat sasaran tembak bergerak	73
4.1.6	Uji coba lapangan	75
4.1.7	Revisi produk akhir modifikasi bola basket empat sasaran tembak bergerak	78
4.1.8	Draf produk akhir modifikasi bola basket empat sasaran tembak bergerak	79
4.2	Pembahasan	82
4.3	Kelemahan Penelitian	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Simpulan	87
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		89
Lampiran		90

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan bola basket biasa dengan bola basket modifikasi	44
Tabel 2 Faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner ahli	59
Tabel 3 Skor jawaban kuesioner siswa	59
Tabel 4 Faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner siswa	59
Tabel 5 Faktor dan indikator wawancara	60
Tabel 6 Klasifikasi persentase.....	61
Tabel 7 Data hasil Uji Coba Skala Kecil	70
Tabel 8 Data hasil Uji Coba Lapangan	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Lapangan awal permainan	46
Gambar 2 Bola voli	47
Gambar 3 keranjang sampah	47
Gambar 4 Prosedur pengembangan permainan	52
Gambar 5 Lapangan produk awal permainan	64
Gambar 6 Produk awal bola	65
Gambar 7 Produk awal ring	65
Gambar 8 Produk lapangan penelitian skala kecil	75
Gambar 9 Produk akhir lapangan permainan.....	79
Gambar 10 Produk akhir bola	80
Gambar 11 Produk akhir ring	80

DAFTAR LAMPIRAN

1. Formulir usulan topik skripsi	90
2. Surat keterangan pembimbing	91
3. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	92
4. Surat Keterangan Penelitian	93
5. Draft awal permainan	94
6. Lembar evaluasi ahli	98
7. Instrumen penelitian untuk siswa	103
8. Daftar siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara	107
9. Hasil penilaian ahli penjasorkes	108
10. Hasil penilaian siswa	110
11. Dokumentasi penelitian	112

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, tidak hanya mencakup pendidikan jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual (Adang Suherman, 2000:22). Namun pada dasarnya pendidikan jasmani itu sendiri merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani, dimana mencakup keterampilan dan perkembangan gerak dari berbagai cabang olahraga.

Dalam penjasorkes mempunyai unsur bermain dan olahraga, tetapi tidak semata-mata hanya bermain dan olahraga saja melainkan kombinasi keduanya. Dengan nama pendidikan jasmani yang mendidik siswa melalui aktivitas fisik untuk mencapai tujuan. Aktifitas fisik didapat dari berbagai macam permainan dalam olahraga. Salah satu permainan yang bisa digunakan untuk melakukan aktivitas fisik adalah Bola Basket.

Bola basket termasuk jenis permainan bola besar dalam kurikulum Penjasorkes. Cabang olahraga ini banyak digemari oleh para siswa hingga mahasiswa. Melalui kegiatan permainan yang mengandalkan tim ini siswa memperoleh banyak manfaat, khususnya dalam hal pertumbuhan fisik, mental, dan sosial yang baik. Siswa juga dapat memperoleh suatu kesenangan dan kegembiraan, sehingga permainan bola basket adalah permainan yang menarik dan menyenangkan.

Bola basket merupakan permainan yang menggunakan bola besar yang terbuat dari karet berbentuk bulat. Lapangan terdiri dari tanah/lantai semen/lantai papan yang keras, dibatasi dengan garis yang berbentuk persegi panjang berukuran 28 x 15 m. Permainan dilakukan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari 5 pemain. Permainan diawali dengan melambungkan bola ke atas di tengah lapangan dan setiap tim dalam posisinya masing-masing. Bola dimainkan dengan tangan, dengan cara melempar ke teman (*passing*), dipantulkan ke lantai ditempat atau sambil berjalan (*dribble*). Bola tidak boleh dibawa jalan dan lari tanpa dipantulkan ketanah karena termasuk pelanggaran yang disebut *traveling*. Permainan ini terdiri dari 4 *quarter* masing-masing *quarter* mempunyai waktu 10

menit. Untuk mendapatkan angka setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan regu yang bertahan menjaga keranjangnya sendiri agar tidak kemasukan bola. Regu dikatakan menang yang dapat memasukkan bola paling banyak.

Fasilitas pembelajaran pendidikan jasmani adalah berupa tersedianya sarana dan prasarana yang digunakan untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani. Permainan bola basket memerlukan fasilitas dan alat yang sangat lengkap dari lapangan, bola, ring basket. Namun tidak semua sekolah mempunyai sarana dan prasarana olahraga yang lengkap. Hal inilah yang menjadi kendala guru penjasorkes dalam melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga dengan keadaan tersebut menuntut guru untuk berfikir kreatif dan inovatif, dengan memodifikasi pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan karakteristik siswa dan keadaan fasilitas sekolah.

Modifikasi sangat diperlukan dalam penjasorkes karena dengan memodifikasi pembelajaran dengan memvariasi peralatan dan peraturan permainan kemudian menyesuaikannya dengan tahap-tahap perkembangan siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Sehingga melalui modifikasi permainan siswa akan mengikuti pembelajaran dengan senang dan aktif bergerak hingga dapat mengeksplorasi gerak siswa. Dengan memodifikasi, materi pembelajaran yang sulit dapat disajikan secara lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus kehilangan makna dari tujuan pembelajaran. Siswa akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi. Guru yang memegang peran penting untuk menyukseskan dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani di

sekolah. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memodifikasi dan berinovasi mutlak diperlukan guna terciptanya keberhasilan pembelajaran tersebut.

Sekolah Dasar Negeri Kutabanjarnegara 1, merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Banjarnegara yang mengajarkan mata pelajaran penjasorkes. Namun permainan bola basket di sekolah tersebut belum dapat dilakukan secara optimal. Hal ini disebabkan beberapa faktor yaitu pengetahuan siswa mengenai permainan bola basket sangat minim dan peraturan permainan yang sebenarnya sulit jika diterapkan bagi mereka.

Kemudian sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah kurang memadai. Untuk lapangan beralaskan paving yang tidak rata serta di tumbuh sedikit rumput membuat siswa susah dalam menggiring bola, sarana bola yang dimiliki oleh sekolah ini sangat minim, bahkan sekolah ini tidak memiliki lapangan basket.

Permasalahan tersebut yang menyebabkan pembelajaran Penjas khususnya permainan bola basket belum optimal dilakukan sehingga tujuan pendidikan belum tercapai. Apabila kondisi seperti diatas dibiarkan secara terus-menerus, maka akan mempengaruhi terhadap tingkat kebugaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak siswa yang mestinya dapat di kembangkan sesuai perkembangan seperti yang di harapkan.

Berdasarkan fenomena diatas perlu adanya pengembangan permainan bola basket dengan memodifikasi peralatan, alat yang digunakan dan peraturan permainannya, agar siswa lebih mudah dalam mengikuti permainan bola basket dengan catatan tanpa mengurangi kaidah-kaidah permainan bola basket.

Untuk itu penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Permainan Bola Basket Empat Sasaran Tembak Bergerak Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara Tahun 2012”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dibahas peneliti adalah “Bagaimana Model Pengembangan Permainan Bola Basket Modifikasi Melalui Permainan Bola Basket 4 Sasaran Tembak Bergerak Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara Tahun 2012?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Model Pengembangan Permainan Bola Basket Modifikasi Melalui Permainan Bola Basket 4 Sasaran Tembak Bergerak Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara Tahun 2012.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan bola basket yang dimodifikasi yaitu permainan bola basket dengan 4 sasaran tembak bergerak yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD Negeri 1 Kutabanjarnegara kelas V dan kondisi sarana dan prasarana sekolah. Dengan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor, dan komponen kondisi fisik) pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran permainan olahraga. Efektif yaitu

sesuai dengan produk yang diinginkan, dan efisien yaitu sesuai dengan yang seharusnya dilakukan/sesuai dengan ingin dicapai.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan bola basket yang dimodifikasi dengan menggunakan 4 sasaran tembak bergerak yang sesuai karakteristik siswa SD Negeri 1 Kutabanjarnegara kelas V.

Dengan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor, dan komponen kondisi fisik) pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran permainan olahraga. Efektif yaitu sesuai dengan produk yang diinginkan, dan efisien yaitu sesuai dengan yang seharusnya dilakukan/sesuai dengan ingin dicapai.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan pembelajaran penjas di sekolah.

2. Bagi Guru

Diharapkan memberi masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan pembelajaran penjasorkes dengan pendekatan modifikasi yang bervariasi serta menyenangkan berdasarkan karakteristik siswa.

3. Bagi Peneliti

- a. Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani.
- b. Dapat mengetahui dari hasil penelitian ini yaitu menerapkan suatu model pengembangan pembelajaran bola basket yang dimodifikasi.

1.7 Penegasan Istilah

Dengan dasar dari penyesuaian dari judul diatas untuk menghindari agar masalah yang dibicarakan tidak menyimpang dari tujuan, dan tidak menimbulkan kesulitan dalam penafsiran. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut :

1.7.1 Model Pengembangan

Model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan sebuah kegiatan. Model pada dasarnya berkaitan dengan rancangan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan suatu sarana agar mempermudah komunikasi. (Nana Saodih, 2008).

Sedangkan pengertian pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada (Sugiyono, 2010). Jadi dapat dijelaskan bahwa pengertian model pengembangan adalah proses rekayasa *desain* konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya.

1.7.2 Permainan bola basket

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing tim terdiri atas 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/*score*. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/*didribble* ke segala arah, sesuai dengan peraturan (Machfud Irsyada, 2000:39).

Sedangkan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak adalah permainan hasil modifikasi permainan bola basket pada umumnya. Permainan ini dilakukan oleh 7 orang pada setiap tim dimana 2 orang berperan sebagai pemegang ring dan 5 orang sebagai pemain. Secara peraturan dan cara bermain hampir sama dengan permainan bola basket pada umumnya. Peneliti mencoba mengembangkan permainan ini pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara. SD Negeri 1 Kutabanjarnegara adalah salah satu sekolah dasar yang berada di desa Kutabanjarnegara, kecamatan Banjarnegara, Kabupaten Banjarnegara. Sarana dan prasarana Penjasorkes di SD ini sangat minim dimana hanya ada 1 halaman luas yang digunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar Penjasorkes.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research and development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010:9) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: 1) pengembangan produk, 2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Model pengembangan ini bersifat deskriptif, hal ini disebabkan prosedur yang digunakan menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Wasis Dwiguno dalam skripsi Fandi Ahmad (2011:7) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

2.2 Pengertian Penjasorkes

Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perpetual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003:6).

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, kecerdasan dan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan alat untuk mencapai tujuan dari pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

2.2.1 Tujuan Pendidikan jasmani

Pada dasarnya tujuan pendidikan jasmani bermuara pada pengertian pendidikan jasmani itu sendiri. Bahwa pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kesegaran jasmani. Tujuan yang ingin

dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual (Adang Suherman, 2000:22).

Dalam buku Adang Suherman (2000:23) di jelaskan bahwa secara umum pendidikan jasmani diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu :

1. Perkembangan fisik

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

2. Perkembangan gerak

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*).

3. Perkembangan mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga kemungkinan 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.

Tujuan pendidikan jasmani setidaknya dipilih sesuai dengan pandangan yang mantap terhadap dorongan, ciri-ciri dan minat anak, serta potensi yang tersedia untuk mewujudkan tujuan tersebut. Sedangkan tujuan pendidikan jasmani, harus mampu menunjang tujuan sekolah dan tujuan pendidikan pada umumnya, misalnya, perkembangan pribadi anak yang utuh dan mandiri, setidaknya anak dirangsang mampu mengutarakan pendapat teman-temannya. Dilihat dari sudut pandang lain, mungkin tujuan tidak realistis dan idealis, tetapi demi untuk kualitas program yang akan mendorong anak untuk mencapai sesuatu yang setinggi-tingginya, maka tujuan tersebut dapat digunakan sebagai sasaran untuk dijangkau dan sekaligus memberi arahan bagi guru.

2.2.2 Fungsi Penjas

Menurut Samsudin (2008:3), ada beberapa aspek dalam fungsi pendidikan jasmani, yaitu :

2.2.2.1 Aspek Organik

1. Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
2. Meningkatkan kekuatan yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.
3. Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompok untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
4. Meningkatkan daya *cardiovaskuler*, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus menerus dalam waktu relatif lama.

5. Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

2.2.2.2 Aspek Neuromuskuler

1. Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot.
2. Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti : berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap, bergulir dan menarik.
3. Mengembangkan keterampilan non-lokomotor, seperti : mengayun, melenggok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok.
4. Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif seperti : memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli.
5. Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti : keterampilan, irama, rasa gerak, *power*, waktu reaksi, kelincahan.
6. Mengembangkan keterampilan olahraga seperti sepak bola, *softball*, bola voli, bola basket, *base ball*, atletik, tennis, dan bela diri.
7. Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti : menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

2.2.2.3 Aspek Perseptual

1. Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.

2. Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali obyek yang berada didepan, belakang, bawah, sebelah kanan atau sebelah kiri dari dirinya.
3. Mengembangkan gerak koordinasi visual, yaitu kemampuan mengkoordinasikan pandangan dengan keterampilan yang melibatkan tangan, tubuh, dan kaki.
4. Mengembangkan keseimbangan tubuh (*statis dan dinamis*), yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
5. Mengembangkan dominansi (*dominancy*), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan / kiri dalam melempar atau menendang.
6. Mengembangkan lateralitas (*laterality*), yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.
7. Mengembangkan *image* tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

2.2.2.4 Aspek Kognitif

1. Mengembangkan kemampuan menggali, menentukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan.
2. Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan keselamatan dan etika.
3. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.

4. Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
5. Menghargai kinerja tubuh: penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.
6. Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

2.2.2.5 Aspek Sosial

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

2.2.2.6 Aspek Emosional

1. Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani.
2. Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.

3. Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.
4. Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.
5. Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

2.2.3 Ruang Lingkup Penjas

Ruang lingkup pendidikan jasmani yang di kenal di indonesia pada saat ini seperti yang di jelaskan dalam SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 0413/U/1987 menyebutkan bahwa titik berat pelaksanaan pendidikan jasmani SD adalah senam, di SMP dan SMA adalah atletik. Dengan di sebutnya kedua cabang olahraga tersebut sebagai titik berat bukan berarti cabang olahraga lainnya di abaikan (Trisnowati Tamat dalam Skripsi Fandi Ahmad, 2011:10).

2.3 Permainan

Bermain adalah aktivitas yang di lakukan dengan suka rela dan di dasari oleh rasa senang untuk memperoleh kesenangan di permainan itu. Bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan semua lapisan masyarakat, tidak mengenal jenis kelamin, usia, dan tingkat ekonomi (Sukintaka, 1992:2).

Menurut Smith, W. R. dalam Soemitro (1992:2) bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Perilaku seseorang dapat merupakan ekspresi dari permainan, tetapi juga merupakan ekspresi dari pekerjaan.

Pada hakekatnya bermain adalah kegiatan yang di lakukan secara suka rela yang didasari oleh rasa senang untuk memperoleh kesenangan dari permainan itu. Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap individu.

Kegiatan bermain dapat dilakukan oleh siapapun, dimanapun pada semua lapisan masyarakat tidak memandang jenis kelamin, usia, tingkat kesejahteraan ekonomi, dan pekerjaan. Melalui permainan dapat meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia seutuhnya dengan segala aspek pribadi manusia adalah tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai.

2.3.1 Permainan dalam pendidikan jasmani

Permainan dalam pendidikan jasmani adalah segala aktivitas jasmani yang dilakukan secara sukarela atas dasar senang. Bermain dengan rasa senang untuk menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih. Memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan lawan, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya (Sukintaka, 1992:7).

Menurut Theodore Roosevelt dalam Soemitro (1992:3) bahwa keinginan bermain bagi anak-anak itu ada hubungannya dengan naluri bergerak, yang merupakan kodrat bagi anak-anak. Naluri atau dorongan bergerak ini harus dipuaskan dengan hal-hal yang menggembirakan dan menarik bagi anak.

Adanya naluri untuk bergerak inilah yang menjelma menjadi perbuatan yang disebut bermain yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Anak akan merasa senang jika dalam pelajaran pendidikan jasmani di berikan permainan. Dengan rasa senang

tersebut maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan bermain anak dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, perilaku, dan meningkatnya kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

2.3.2 Fungsi bermain dalam pendidikan jasmani

Menurut Sukintaka fungsi bermain dalam usaha pendidikan jasmani adalah sebagai berikut :

1. Pertumbuhan dan perkembangan anak

Menurut Papalia dan Olds dalam Sukintaka (1992:12) mengatakan yang dimaksud dengan pertumbuhan adalah perubahan kuantitatif dari organ tubuh yang dapat di ukur dalam cm (sentimeter), atau dalam kg (kilogram). Sedangkan perkembangan merupakan proses perubahan menuju kearah yang lebih baik, berupa perubahan jasmaniah maupun rohaniah atau semakin baiknya fungsi organ tubuh untuk melakukan tugas gerak.

2. Kemampuan Gerak

Kemampuan gerak biasa disebut kemampuan gerak umum (*general motor ability*) yaitu Kemampuan seseorang dalam melakukan gerak, baik gerak untuk keperluan sehari-hari, maupun gerak yang mendasari gerak berolahraga.

Kemampuan gerak dalam berolahraga akan memberi pengaruh pada sikap gerak sehari-hari. Dengan bermain gerak dasar anak akan berkembang, kemudian di ikuti adanya perkembangan kemampuan gerak (Sukintaka, 1922:16).

3. Kesegaran Jasmani

Menurut Clarke dalam Sukintaka (1992:27) kesegaran jasmani merupakan kemampuan melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti, dengan energi yang besar mendapatkan kesenangan dalam menggunakan waktu luang, dan dapat mengatasi bila menjumpai keadaan darurat yang tidak di sangka-sangka. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kesegaran jasmani itu merupakan kemampuan untuk kuat menahan beban, melawan tekanan, dan dapat mengatasi dalam keadaan yang sulit, tidak akan menjadi orang yang tidak segar.

4. Kesehatan

Kegiatan jasmani yang dilakukan anak dengan rasa senang dan terarah akan menjadikan anak lebih tahan terhadap beberapa penyakit, anak akan sehat rohaninya, anak akan merasa senang menjadi terbebas dari tekanan batin, berusaha menghargai orang lain, dan mengetahui kemampuan dirinya. Serta anak dibimbing untuk membiasakan hidup sehat (Sukintaka, 1992:28).

Menurut Soemitro di dalam dunia pendidikan permainan mempunyai nilai-nilai positif yang ditinjau dari berbagai aspek. Tinjauan nilai tersebut :

1. Nilai Mental

Nilai mental merupakan nilai-nilai yang menyangkut kejiwaan masing-masing individu. Sebuah permainan berkelompok melibatkan pertemuan berbagai individu yang berbeda-beda. Setiap individu akan mengukur dan membandingkan

tingkat kepandaiannya, ketangkasannya, tanggung jawabnya dan kerjasamanya. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri pada masing-masing individu.

Rasa percaya diri yang timbul selanjutnya akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik dalam permainan ataupun dalam masyarakat. Melihat betapa pentingnya permainan dalam menumbuhkan dan mengembangkan nilai mental pada diri individu, maka seorang guru pendidikan jasmani sewaktu menyajikan permainan harus mengusahakan agar setiap anak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensinya (Soemitro, 1992:4).

2. Nilai Fisik

Nilai fisik berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani individu. Nilai-nilai fisik ini banyak terkandung dalam sebuah permainan. Ketika anak bermain hampir seluruh anggota badannya bergerak. Gerakan-gerakan dalam sebuah permainan akan berpengaruh terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat yang berarti kerja jantung menjadi tambah kuat dan frekuensinya makin cepat. Disamping itu, pernapasan menjadi lebih dalam dan cepat.

Hal ini mengakibatkan paru-paru yang berhubungan dengan udara menjadi semakin luas sehingga memungkinkan pengambilan oksigen yang lebih banyak (Soemitro, 1992:5).

3. Nilai Sosial

Nilai sosial berkaitan dengan suatu cara individu dalam bergaul atau berhubungan dalam masyarakat. Dalam sebuah permainan, seorang individu akan berhadapan dengan berbagai individu lain yang berbeda-beda. Ketika seorang

anak bermain, mereka belajar mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan dirinya dan orang lain. Keunggulan lawan dan kekurangan diri sendiri diakui mereka secara sadar ketika maupun setelah bermain (Soemitro, 1992:7).

Pada hakekatnya fungsi permainan dalam pendidikan jasmani yaitu meningkatkan pertumbuhan badan dan perkembangan anak, memperluas kemampuan gerak anak, membentuk kesegaran jasmani, dan menuju hidup yang lebih sehat. Kemudian nilai-nilai yang terkandung dalam permainan dalam usaha pendidikan jasmani adalah nilai mental, fisik dan sosial.

2.4 Karakteristik Peserta Didik

Menurut Samsudin (2008:108) untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, guru pendidikan jasmani harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan memahami karakteristik dan perkembangan siswa, guru akan mampu membantu siswa belajar secara efektif. Siswa SD mengalami masa transisi dari anak-anak menuju ke remaja. Selama itu seluruh aspek perkembangan manusia (psikomotor, kognitif, dan afektif) mengalami perubahan yang luar biasa.

Rincian perkembangan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan Aspek Psikomotor

Wuest dan Lombardo dalam Samsudin (2008:108) menyatakan bahwa perkembangan aspek psikomotor siswa di tandai dengan perkembangan jasmani dan fisiologis secara luar biasa. Dengan betumbuhnya tinggi badan yang diikuti perkembangan berat badan dan perubahan sistem fisiologis yaitu perubahan

ukuran dan berat jantung-paru dan lainnya. Perubahan lain pada masa remaja yaitu masa pubertas atau pematangan seksual/organ reproduksi dan perkembangan keterampilan motorik. Kinerja motorik siswa mengalami penghalusan untuk diarahkan pada salah satu cabang olahraga.

2. Perkembangan Aspek Kognitif

Perkembangan kognitif yang terjadi pada siswa meliputi peningkatan fungsi intelektual, kapabilitas memori dan bahasa, dan pemikiran konseptual. Kemampuan intelektual siswa beragam, memori remaja ekuivalen dengan memori orang dewasa dalam hal kemampuan untuk menyerap, memproses, dan mengungkapkan informasi. Siswa mengalami peningkatan kemampuan mengekspresikan diri, kemampuan berbahasa menjadi lebih baik dan canggih, perbendaharaan kata menjadi lebih banyak.

3. Perkembangan Aspek Afektif

Perkembangan afektif siswa mencakup proses belajar perilaku yang layak pada budaya tertentu seperti bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain, disebut proses sosialisai. Proses sosialisai berlangsung lewat pemodelan dan peniruan perilaku orang lain. Yang mempengaruhi pada tahap sosialisai adalah keluarga, sekolah, dan teman sebaya.

Siswa mengalami kondisi egosentris, yaitu kondisi yang hanya mementingkan pendapatnya sendiri dan mengabaikan pandangan orang lain.

2.5 Modifikasi

2.5.1 Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:1) penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu “*Develomentally Appropriate Praticce*” (DAP).

Artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar.

Menurut Samsudin (2008:58) modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat tercermin *Develomentally Appropriate Praticce* (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya

Lutan (1988) dalam Samsudin (2008:59) menyatakan modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan :

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi.
3. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena pendekatan mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak. Sehingga anak akan merasa senang dan gembira.

2.5.2 Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2007:8) modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran. Modifikasi pembelajaran ini dapat diklasifikasikan menjadi :

1. Peralatan

Peralatan adalah sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa untuk melakukan kegiatan/aktivitas di atasnya, di bawahnya, di dalam/di antaranya. Misal : gawang, *start block*, mistar, bola, alat pemukul, dan lain sebagainya.

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksifitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk aktivitas pendidikan jasmani. Misalnya : memodifikasi berat-ringannya, besar-kecilnya, tinggi-rendahnya, panjang-pendeknya, maupun menggantinya dengan peralatan lain sehingga dapat di gunakan untuk berbagai bentuk kegiatan pendidikan jasmani (Samsudin, 2008:64).

2. Penata Ruang Gerak Dalam Berlatih

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksifitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara menata tugas ruang gerak siswa dalam

kegiatannya. Misalnya : *dribbling*, *passing*, lempar tangkap ditempat, bermain di ruang 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 melakukan tugas ajar. Misalnya : belajar menggiring bola sendiri atau berpasangan.

4. Organisasi atau Formasi Belajar

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi tidak banyak menyita waktu, namun masih tetap memperhatikan produktivitas belajar dan tingkat perkembangan belajar siswa.

Formasi formal, jika belum dikenal siswa biasanya banyak menyita waktu sehingga waktu aktif belajar berkurang. Formasi berlatih ini sangat banyak ragamnya tergantung kreatifitas guru.

2.6 Karakteristik Permainan Bola Basket

2.6.1 Permainan Bola Basket

Permainan Bola Basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing tim terdiri atas 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola kedalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/*score*. Bola boleh dioper, dilempar,

ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/*didribble* kesegala arah, sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan (Machfud Irsyada, 2000:39).

Permainan bola basket pertama kali di perkenalkan oleh *James A. Naismith* pada tahun 1891. *James A. Naismith* adalah seorang guru pendidikan jasmani di *Young Mens Christian Association (YMCA)* di *springfield, Massachusetts (Amerika Serikat)*. Permainan ini mulai berkembang dan dimainkan pada banyak sekolah di Amerika Serikat. Pertandingan – pertandingan rutin, mulai di lakukan antar sekolah. Federasi bola basket tingkat dunia di bentuk di Jenewa (swiss) pada tahun 1932. Nama organisasi tersebut adalah FIBA (*Federation Internationale de Basketball Amateur*), dengan Leon Bouffard sebagai Presiden pertama FIBA dan William Jones sebagai Sekretaris Jenderal (Nuril Ahmadi, 2007:2).

Permainan bola basket adalah permainan yang diciptakan oleh James A. Naismith di Young Mens Christian Association (YMCA) di springfield, Massachusetts (Amerika Serikat). Federasi bola basket tingkat dunia dengan nama FIBA (*Federation Internationale de Basketball Amateur*) di bentuk di Jenewa (Swiss). Permainan bola basket berkembang dengan pesat dan banyak dipertandingkan antar sekolah. Permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing tim terdiri atas 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola kedalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/ *score*. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/ *didribble* kesegala arah, sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan.

2.6.2 Tujuan Permainan Bola Basket

Setiap orang dalam melakukan aktivitas jasmani atau berolahraga mempunyai tujuan yang berbeda-beda. Kesenangan ataupun keinginan dari seseorang untuk bermain bola basket tidak selalu sama tujuannya, ada orang-orang yang ingin berolahraga dengan bermain bola basket untuk rekreasi mengisi waktu luang, tetapi ada pula mereka yang sejak mulai bermain bola basket bertujuan untuk menjadi pemain yang mahir. Bagi lingkungan pelajar, mahasiswa dan masyarakat yang dalam memainkan bola basket dengan tujuan untuk mencari kegembiraan dengan mengaktifkan gerak dan kegiatan jasmaninya.

Menurut Abduk Rohim (2008:3) mengatakan tujuan dari olahraga bola basket adalah memasukkan bola basket ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha memasukkan bola ke basket kita. Untuk memainkan bola tersebut boleh dilemparkan, digiring, didorong, atau dipukul dengan tangan terbuka ke segala penjuru arah lapangan.

Adapun tujuan utama dari permainan bola basket adalah berusaha untuk memasukkan bola kekeranjang lawan sebanyak-banyaknya dengan cara sportif sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Hal itu disebabkan karena tim yang dapat mencatat atau mencetak angka (*score*) paling tinggi adalah sebagai pemenang. Dengan demikian ketrampilan gerak dasar menembak (*shooting*) dalam permainan bola basket sangat penting untuk dikuasai secara baik, akan tetapi tidak boleh mengesampingkan keterampilan gerak dasar yang lain seperti *passing*, *dribble*, menerima bola dan *pivot* (Machfud Irsyada, 2000:9).

Jadi pada intinya tujuan dari permainan bola basket adalah memasukkan bola ke dalam ring lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha untuk menjaga ring sendiri agar tidak kemasukan bola.

2.6.3 Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Teknik – teknik dasar dalam permainan bola basket menurut (Nuril Ahmadi, 2007:13), adalah sebagai berikut : *Passing* (mengoper bola), menerima bola, *dribbling* (menggiring bola), *shooting* (menembak bola), *pivot* (gerakan berporos) dan *deffens* (menjaga lawan).

2.6.3.1 Teknik Mengoper Bola (*passing*)

Mengoper bola (*passing*) adalah melempar bola keteman satu tim dengan menggunakan satu tangan ataupun dua tangan. Cara yang sering dilakukan oleh pemain basket dengan menggunakan dua tangan dari depan dada (Abdul Rohim, 2008:11).

Menurut Nuril Ahmadi (2007:12) *passing* adalah cara tercepat memindahkan bola dari suatu pemain ke pemain lain dalam satu tim. Dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian ditembakkan.

Hakekatnya mengoper bola (*passing*) adalah cara memindahkan bola dari satu pemain ke pemain satu timnya dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan bergantung pada situasi pemain. Arah operan bola mendekati ring basket. Operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras dengan menyesuaikan kedudukan teman, situasi teman, waktu, dan taktik yang digunakan pemain.

Teknik Dasar *Passing* (mengoper bola) adalah sebagai berikut :

1. Teknik mengoper bola setinggi dada (*chest pass*)

Operan dengan menggunakan dua tangan didepan dada sering digunakan dalam permainan. Operan ini berguna untuk jarak pendek. Mengoper bola dengan cara ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan. Jarak lemparan adalah 5-7 m (Nuril Ahmadi, 2007:13).

Menurut Abdul Rohim (2008:13) operan dada merupakan lemparan yang sangat banyak dilakukan dalam bermain. Lemparan ini sangat bermanfaat untuk operan jarak pendek dengan perhitungan demi kecepatan dengan kecermatan, kepada kawan penerima bola tidak dijaga dengan ketat. Jarak lemparan ini di antara 6-7 m.

Chest Pass atau yang biasa disebut operan dada adalah operan yang dilakukan dengan posisi bola dan tangan didepan dada. *Chest pass* sering digunakan dalam permainan karena lemparan ini yang sangat bermanfaat untuk operan jarak pendek. Hasil lemparan yang cepat, tepat dan cermat untuk kawan yang tidak dijaga. Jarak lemparan ini diantara 5-7 m.

Cara melakukannya :

- a. Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang bola basket.
- b. Siku dibengkokkan ke samping sehingga bola dekat dengan dada.
- c. Sikap kaki dapat dilakukan sejajar atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu.
- d. Lutut ditekuk, badan condong kedepan, dan jaga keseimbangan.
- e. Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar diikuti melangkahkan salah satu kaki ke depan.

- f. Arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima.
 - g. Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.
2. Teknik mengoper bola dari atas kepala (*Overhead Pass*)

Lemparan ini biasa dilakukan oleh pemain-pemain yang berbadan tinggi sehingga melampaui daya raih lawan. Lemparan ini juga bisa digunakan untuk operan cepat (Nuril Ahmadi, 2007:14).

Menurut Abdul Rohim (2008:14) operan ini biasanya digunakan oleh pemain-pemain jangkung untuk menggerakkan bola diatas sehingga melampaui daya raih lawan. Operan ini juga sangat berguna untuk operan cepat, bila pengoper itu sebelumnya menerima bola di atas kepala.

Over Head Pass atau operan dari atas kepala adalah operan yang digunakan untuk pemain-pemain yang berbadan tinggi sehingga bola melampaui daya raih lawan. Operan ini menggunakan dua tangan dari atas kepala menghasilkan lemparan bola yang jauh dan cepat.

Cara melakukannya :

- a. Cara memegang bola sama dengan lemparan dari dada, hanya saja posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan siku agak di tekuk.
 - b. Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya agak menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.
 - c. Lepasnya bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.
 - d. Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku.
3. Teknik mengoper bola pantulan (*Bounce Pass*)

Operan ini sangat baik di lakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Bola dipantulkan di samping kiri atau kanan lawan dan teman sudah siap menerimanya di belakang lawan (Nuril Ahmadi, 2007:15).

Menurut Abdul Rohim (2008:14) operan ini dilaksanakan bila penjaga berdiri agak renggang dari si pelempar, digunakan untuk operan terobosan kepala pemain *pivot* dan penembak mahir dengan melangkah putar.

Bounce pass atau operan pantulan adalah operan yang dilakukan dengan memantulkan bola ketanah kesamping kiri atau samping kanan lawan dan teman satu tim sudah siap menerimanya. Operan ini digunakan untuk menghindari lawan yang bertubuh tinggi agar bola bisa melewati hadangan lawan.

Cara melakukannya :

- a. Sikap permulaan sama dengan operan dada.
- b. Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira $\frac{1}{3}$ dari penerima.
- c. Pandangan mata ke arah bola yang dipantulkan ke penerima.
- d. Bila beradaban dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri kaki lawan.

2.6.3.2 Teknik Menerima Bola

Untuk dapat menerima bola dengan baik dalam berbagai posisi dan situasi, pemain harus menguasai teknik dasar menerima bola dengan baik (Nuril Ahmadi, 2007:16).

Menurut Abdul Rohim (2008:17), menangkap bola (*catching*) dapat dilakukan dengan satu tangan atau dua tangan, baik dalam keadaan berhenti, berjalan maupun dalam keadaan berlari.

Catching teknik menangkap bola dapat dilakukan dengan satu tangan atau dua tangan, baik dalam keadaan berhenti, berjalan maupun dalam keadaan berlari. Bola ditangkap dengan sedikit menarik kearah dalam atau bola diredam, posisi tangan lemas agar saat menerima bola tidak terasa sakit.

Teknik menerima bola :

- a. Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola.
- b. Ke dua lengan dijulurkan ke depan menyongsong arah datangnya bola dengan sikap telapak tangan menghadap arah datangnya bola.
- c. Berat badan bertumpu pada kaki depan.
- d. Setelah bola menyentuh telapak tangan, tariklah kaki depan ke belakang, siku kedua lengan ditekuk hingga ditarik mendekati dada/badan.
- e. Badan agak condong ke depan.
- f. Berat badan bertumpu pada kaki belakang.
- g. Posisi bola dipegang di depan badan.

2.6.3.3 Teknik Menggiring Bola (*Dribbling*)

Menggiring bola adalah membawa bola kesegala arah, menggunakan satu tangan dengan cara dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. Fungsi menggiring bola untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan.

Bentuk-bentuk menggiring bola yang sering dilakukan :

a. Menggiring bola tinggi

Menggiring bola dengan pantulan tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat (kecepatan).

b. Menggiring bola rendah

Menggiring bola dengan pantulan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai bola, terutama dalam melakukan terobosan ke dalam pertahanan lawan (Nuril Ahmadi, 2007:17).

Menurut Abdul Rohim (2008:18) *dribble* atau memantul-mantulkan bola dilakukan bila ingin lebih dekat kekeranjang, atau menunggu teman sampai pada posisi yang tepat untuk menerima operan. *Dribble* dapat dilakukan dengan sikap berhenti, berjalan, atau berlari. Pelaksanaannya dapat dilakukan dengan tangan kanan atau tangan kiri.

Dribble atau menggiring bola atau memantul-mantulkan bola dengan menggunakan tangan kanan atau tangan kiri. Dengan tujuan untuk mencari peluang menyerang, menerobos daerah lawan, memperlambat tempo permainan. *Dribble* dapat dilakukan dalam keadaan berhenti, berjalan, atau berlari dengan menggiring bola tinggi atau rendah sesuai kebutuhan pemain.

Cara menggiring bola :

- a. Pegang bola dengan kedua tangan. Lakukan secara rileks dengan posisi tangan kanan di atas bola dan tangan kiri di bawah bola.
- b. Salah satu kaki melangkah ke depan berlawanan dengan tangan yang melakukan giringan, dan lutut sedikit di tekuk.
- c. Condongkan badan ke depan, berat badan di antara dua kaki.

- d. Bola dipantul-pantulkan, dengan pandangan mata ke depan.

2.6.3.4 Teknik Menembak (*Shooting*)

Menembak atau *shooting* adalah usaha memasukkan bola ke keranjang diistilahkan dengan menembak. Menembak dilakukan untuk mendapatkan angka. Menembak dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan, dan *lay-up* (Nuril Ahmadi, 2007:18).

Menurut Abdul Rohim (2008:20) menembak adalah cara untuk memasukkan bola ke dalam keranjang dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan.

Jadi *shooting* atau menembak adalah suatu usaha dalam permainan bola basket yang dilakukan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang sehingga mendapatkan angka atau nilai. Memasukkan bola dapat dilakukan dengan menggunakan satu tangan, dua tangan, dan *lay-up*.

Teknik dasar menembak (*shooting*) :

1. Tembakan satu tangan

- a. Sikap badan berdiri tegak.
- b. Kaki sejajar atau kaki kanan di depan (bagi yang tidak kidal) dan kaki kiri di belakang, lutut sedikit di tekuk.
- c. Bola dipegang dengan tangan kanan di atas kepala dan di depan dahi, siku tangan kanan ditekuk ke depan, tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh.
- d. Pandangan ke arah ring basket.

- e. Tembakan bola, gerakan siku, badan, dan lutut diluruskan secara serempak
- f. Waktu tangan lurus, bola dilepaskan, jari-jari dan pergelangan tangan diaktifkan.

2. Tembakan dua tangan

- a. Sikap badan berdiri tegak.
- b. Kedua kaki dibuka sejajar dan kedua lutut ditekuk.
- c. Bola dipegang dengan kedua belah tangan di atas dan di depan dahi. Kedua siku di tekuk.
- d. Pandangan ke arah ring basket.
- e. Tembakan bola dengan bantuan dorongan, siku, badan, dan lutut diluruskan serempak.
- f. Waktu pelepasan bola, jari-jari tangan dan pergelangan tangan diaktifkan.

3. Tembakan *Lay-up*

Tembakan *lay-up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, sehingga seolah-olah bola diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah. Pemain menerima bola dalam keadaan melayang kemudian langkah pertama lebar untuk mendapatkan jarak maju sejauh mungkin, langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan, melepaskan bola ke dalam ring dengan kekuatan kecil (Nuril Ahmadi, 2007:20).

Menurut Abdul Rohim (2008:24) *Lay up shoot* adalah tembakan yang dilakukan dari jarak dekat sekali dengan keranjang, sehingga seolah-olah bola itu diletakkan kedalam keranjang yang di dahului dengan gerakan melangkah lebar dan melompat setinggi-tingginya. *Lay up shoot* salah satu teknik yang sering dipraktikkan selama bermain.

Lay-up shoot adalah salah satu usaha mencetak angka dilakukan dari jarak yang dekat sekali dengan ring basket. Sehingga seolah-olah bola itu diletakkan kedalam keranjang yang didahului dengan gerak dua langkah. Pemain menerima bola dalam keadaan melayang kemudian melangkah kearah ring dengan lebar dan langkah kedua pendek untuk mendapatkan tolakan setelah itu meletakkan bola ke dalam keranjang.

2.6.3.5 Teknik Gerakan Berporos (*pivot*)

Pivot adalah menggerakkan salah satu kaki kesegala arah dengan kaki yang lainnya tetap di tempat sebagai poros. Tujuannya untuk berputar agar lawan tertipu atau menghindari lawan yang berusaha merebut bola (Nuril Ahmadi, 2007:21).

Menurut Abdul Rohim (2008:28) *pivot* merupakan salah satu teknik yang terdapat pada permainan bola basket. Teknik ini dilakukan dengan cara memutar badan ke segala arah dengan satu kaki dijadikan sebagai poros. Hal ini dilakukan pada saat pemain tersebut menghindarkan diri dari sergapan lawan saat menguasai bola.

Pivot atau gerakan berporos dalam permainan bola basket adalah memutar badan kesegala arah dengan salah satu kaki menjadi poros. Tujuannya untuk mengamankan bola dari sergapan lawan dan gerakan untuk menipu lawan.

2.6.3.6. Teknik Menjaga Lawan (*deffens*)

Menurut Nuril ahmadi (2007:21) teknik menjaga lawan atau olahan kaki (*footwork*) adalah gerak kaki yang baik dapat difungsikan untuk menghadang/mencegah operan atau menggiring bola. Ini dapat dilatih dengan menggerakkan kaki bertukar arah.

Menurut Abdul Rohim (2008:32) menjaga lawan dalam permainan bola basket mutlak perlu dilakukan karena untuk menghambat lawan dalam melakukan serangan sekaligus berusaha untuk merebut bola. Pada waktu menjaga lawan, tangan tidak boleh menyinggung badan lawan apalagi sampai menarik atau mendorong lawan karena itu merupakan kesalahan.

Deffens atau bertahan menjaga lawan adalah gerak dasar dalam permainan bola basket yang perlu di kuasai oleh setiap pemain, *deffens* dilakukan dengan cara menghadang/mencegah lawan yang membawa bola menerobos daerah serang sekaligus merebut bola lawan. *Deffens* dilakukan dengan cara olahan kaki maju, mundur, kesamping kanan atau kiri, dan serong.

Sikap badan waktu menjaga lawan :

- a. Berdiri dengan kedua kaki terbuka, lutut agak ditekuk.
- b. Badan agak condong ke depan, kedua tangan direntangkan, telapak tangan dibuka.
- c. Pandangan kearah bola sambil mengawasi gerakan lawan.

- d. Dengan sikap badan tersebut, kaki bergeser ke kiri, ke kanan, ke depan, dan ke belakang sesuai dengan situasinya.

2.6.4 Fasilitas, Alat, dan Perlengkapan

Menurut Abdul Rohim (2008:4) dalam setiap cabang olahraga memang secara khusus mempunyai fasilitas, alat-alat, dan perlengkapan tertentu. Oleh karena itu perlu disajikan macam-macam alat perlengkapan yang telah diatur dalam peraturan permainan bola basket.

Alat perlengkapan tersebut meliputi : Lapangan, Bola, Peralatan Teknis, Pakaian.

1. Lapangan

Lapangan olahraga bola basket Dalam permainan yang sebenarnya permainan bola basket dilakukan di sebuah lapangan empat persegi panjang dengan ukuran :

- | | | |
|----|---|-------------------|
| a. | Panjang garis samping lapangan | : 28 m |
| b. | Lebar lapangan | : 15 m |
| c. | Garis tengah lingkaran di tengah lapangan | : 3,6 m |
| d. | Tinggi ring basket | : 2,75 m |
| e. | Diameter ring basket | : 0,45 m |
| f. | Ukuran papan pantul panjang x lebar | : 1,80 m x 1,20 m |

2. Bola

Bola harus terbuat dari karet yang dilapisi kulit atau bahan sintetis lainnya. Untuk putra bola ukuran 7 (keliling lingkaran 749-780 mm dan berat 567-650

gram) dan untuk putri bola ukuran 6 (keliling lingkaran 724-737 mm dan berat 510-567 gram). Bola dapat digunakan untuk bermain setelah dipompa sedemikian rupa sehingga bila dipantulkan ke lantai yang keras dari tempat setinggi 1.80 m diukur dari dasar, bola akan memantul setinggi tidak kurang 1.20 m dan tidak lebih 1.40 m bila diukur dari puncak bola (Abdul Rohim, 2008:8).

3. Alat-alat Teknis

Alat-alat ini digunakan untuk memperlancar dalam pertandingan bola basket. Keberadaannya sangat penting karena sebagai petunjuk dalam peraturan permainan (Abdul Rohim, 2008:9).

Alat-alat teknik tersebut diantaranya sebagai berikut :

- a. Jam pertandingan (*Stopwacth*)
- b. Daftar angka (*score sheet*)
- c. Papan pencatat angka (*score board*)
- d. Alat petunjuk kesalahan

4. Pakaian

Pakaian pemain disesuaikan dengan kebutuhan. Pakaian olahraga yang tidak mengganggu gerakan, juga saling berbeda antara regu yang bertanding. Pada umumnya para pemain memakai kaos tanpa lengan dengan celana pendek dan sepatu karet untuk memudahkan gerakan.

Setiap regu memakai warna yang sama dan memakai nomor punggung antar 4-15. Dalam satu tim tidak boleh memakai nomor yang sama (Abdul Rohim, 2008:8).

2.6.5 Peraturan Permainan Bola Basket

Menurut Abdul Rohim (2008:47) peraturan dalam bola basket yaitu :

1. Jumlah Pemain

Permainan bola basket dapat dimainkan oleh putra dan putri. Jumlah pemainnya 5 orang dari masing-masing regu, sedangkan pemain cadangannya maksimal 7 orang.

2. Waktu Permainan

Permainan bola basket dibagi menjadi 4 *quarter* yang masing-masing berlangsung selama 10 menit atau dibagi menjadi 2 babak yang masing-masing berlangsung 20 menit.

3. Bola Lompat (*Jump Ball*)

Jump Ball dilakukan untuk mengawali permainan bola basket. Cara melakukannya adalah bola dilempar ke atas oleh wasit di lingkaran tengah yang terdapat dalam lapangan bola basket. Diantara dua pemain yang berlawanan.

4. Peraturan 3 detik (*Three Second*)

Peraturan 3 detik terjadi apabila seorang pemain atau lebih berada di daerah bersyarat lawan lebih dari 3 detik dan bola berada di tangan regunya.

5. Peraturan 5 detik

- a. Apabila dua orang pemain yang berlawanan saling berebutan bola dalam waktu 5 detik belum dikuasai oleh salah seorang pemain.
- b. Apabila salah seorang pemain sedang memegang bola yang menjaga sangat dekat, tidak mengoperkan, menembak, atau menggiring bola dalam jangka waktu 5 detik.

- c. Apabila seorang pemain dalam upayanya melemparkan bola ke dalam lapangan (*throw in*) setelah menguasai bola, dalam waktu maksimal 5 detik bola harus sudah dilemparkan.

6. Peraturan 8 detik

Setiap regu dalam upayanya menyerang ke daerah lawan atau melewati garis tengah dalam kurun waktu kurang dari 8 detik. Dalam waktu 8 detik harus berada di daerah lawan.

7. Peraturan 24 detik

Suatu regu dalam upayanya memainkan bola maksimal dalam waktu 24 detik, harus sudah berusaha melakukan tembakan ke keranjang (ring) lawan.

8. Pelanggaran

Pelanggaran adalah suatu kejadian yang dilakukan seorang pemain atau lebih dimana kejadian tersebut sifatnya tidak merugikan pihak lawan bahkan merugikan dirinya/regunya sendiri, dan setiap kejadian itu tidak dicatat dalam daftar angka (*scoring sheet*).

Menurut Hal Wissel, (2000:4) pelanggaran memegang bola yaitu :

- a. *Out of bounds* yaitu menyebabkan bola keluar lapangan.
- b. *Back ball* yaitu menyebabkan bola kembali ke daerah pertahanan setelah melewati garis tengah tanpa mempertahankan.
- c. *Travelling* yaitu ketika mulai mendribble melangkah lebih dari satu langkah, atau melangkah dua atau lebih sebelum mengoper atau menembakkan bola.

- d. *Double dribble* yaitu kembali mendribble bola setelah berhenti mendribble, atau mendribble dengan kedua tangan secara bersamaan.
- e. *Charging* yaitu mendorong lawan yang dalam keadaan diam.

9. Kesalahan

Kesalahan adalah suatu kejadian yang dilakukan oleh seorang pemain atau lebih di mana kejadian tersebut sifatnya merugikan pihak lawan, dan setiap kejadiannya selama dicatat dalam daftar angka (*scoring sheet*). Apabila salah seorang pemain melakukan lima kali kesalahan, maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari lapangan pertandingan. Contohnya : menarik, mendorong, memukul, menendang, dan menabrak badan/anggota badan pemain lainnya.

2.7 Permainan Basket Modifikasi Dengan 4 Sasaran Tembak Bergerak

Permainan basket dengan menggunakan 4 sasaran tembak bergerak adalah permainan bola basket yang di modifikasi dimainkan dalam lapangan terbuka yang menggunakan ukuran lapangan yang lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 14 orang masing-masing tim 7 orang, menggunakan bola basket yang sebenarnya (bisa diganti), ring yang dipakai adalah keranjang plastik dengan jumlah 4 buah.

Ring yang digunakan dalam permainan bola basket ini menggunakan keranjang plastik yang diameternya hampir sama dengan ring bola basket yang sebenarnya. Didalam permainan ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak mungkin dengan memasukkan bola kedalam keranjang plastik. Ring yang berjumlah 4 buah dan dapat bergerak memberikan kesempatan pada siswa agar lebih mudah dalam mencetak angka. Setiap tim melakukan pertahanan dan

penyerangan secara bersamaan, sehingga tidak ada posisi pemain yang tetap di dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak.

Cara permainannya hampir sama dengan permainan bola basket yang resmi, akan tetapi cara yang digunakan dalam permainan ini telah dimodifikasi sendiri karena keterbatasan pengetahuan siswa mengenai permainan bola basket dan kurang tersediannya sarana dan prasarana yang diperlukan. Cara *dribbling*, *passing*, dan *shooting* masih digunakan dalam permainan ini. Akan tetapi cara *dribbling* ini tidak ada aturan khusus yang penting siswa mengetahui bagaimana cara mendribbling bola dengan baik dan benar. Begitu juga dengan *passing* dan *shooting* tidak menggunakan peraturan yang resmi. Kesalahan *foul* dan pelanggaran seperti *traveling*, *double ball* tetap berlaku dalam permainan ini. Peraturan 3, 5, 8, 24 detik tidak berlaku berguna untuk memudahkan siswa dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak ini.

Tabel 1. Perbedaan Bola Basket dengan Bola Basket Modifikasi 4 Ring

Bola Basket Resmi	Bola Basket Modifikasi	Keterangan
Ukuran lapangan Panjang : 28 m Lebar : 15 m	Ukuran Lapangan Panjang : 14 m Lebar : 8 m Terdapat 2 area lapangan.	1. Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemain dan keterbatasan tempat. 2 area lapangan digunakan agar siswa dapat bergerak semua tanpa harus menunggu giliran bermain.
Jumlah pemain 5 dalam setiap tim.	Jumlah pemain 7 dalam setiap tim.	Jumlah pemain disesuaikan dengan luas lapangan dan siswa dapat bergerak secara bebas dan aktif.
Memakai bola standar ukuran 7.	Memakai bola standar ukuran 4.	Meringankan siswa dalam mendribble, passing, dan

		menerima bola.
Memakai 2 buah ring basket.	Memakai 4 buah keranjang plastik sebagai pengganti ring.	Ring berjumlah 4 ini memudahkan siswa dalam memasukkan bola. Posisi ring diatur sesuai dengan lebar dan panjang lapangan. Ring dipegang oleh dua anak dari setiap tim dan dapat digerakan.
Lama permainan 4 x 10 menit.	Lama permainan 2 x 10 menit.	Pemain menjadi lebih aktif bergerak dengan waktu yang tersedia.
Terdapat peraturan pelanggaran bola.	Peraturan yang digunakan hanya <i>traveling</i> dan <i>double ball</i> .	Memudahkan siswa dalam <i>mendribble</i> . Peraturan dipermudah agar siswa tidak kesulitan dalam melakukan permainan.
Terdapat peraturan 3, 5, 8, dan 24 detik.	Tidak adanya peraturan 3, 5, 8, dan 24 detik.	Memudahkan siswa dalam bermain bola basket.

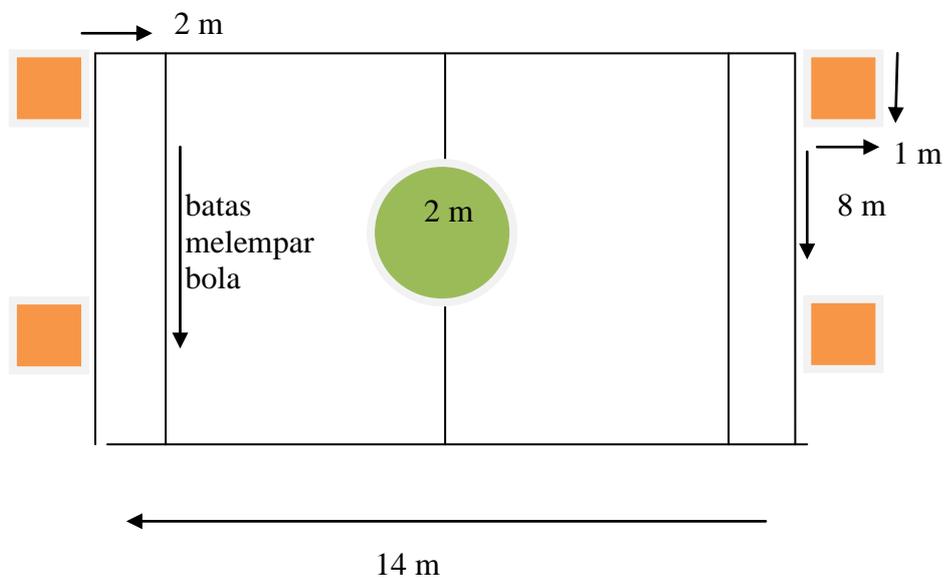
Permainan bola basket yang di modifikasi dengan 4 sasaran tembak bergerak ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif bergerak dari berbagai situasi, mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik, berdasarkan perkembangan siswa. Siswa smenjadi senang, gembira dan menikmati dalam pembelajaran bola basket.

2.7.1 Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan bola basket yang sudah dimodifikasi disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan, keadaan siswa, dan lingkungan sekolah. Peraturan permainan bola basket ini dimodifikasi untuk mempermudah siswa dalam melakukan permainan bola basket akan tetapi

tidak mengurangi kaidah-kaidahnya. Peraturan dan permainan bola basket modifikasi ini terdiri dari beberapa hal antara lain :

1. Lapangan
 - a. Seperti permainan bola basket sebenarnya. Akan tetapi diperkecil dengan ukuran panjang 14 m dan lebar 8 m.
 - b. Lapangan ditandai dengan garis sebagai pembatas area lapangan.
 - c. Daerah tembakan bebas berjarak 3 m dari ring.
 - d. Titik awal permainan berada di garis tengah lapangan.



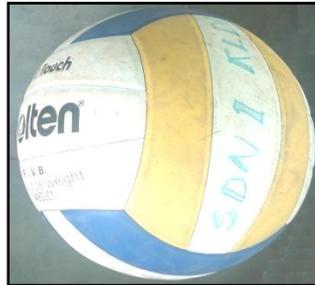
Gambar 1 . Prodak Awal Lapangan Permainan

Keterangan : ● = titik permulaan (*jump ball*)

■ = area ring

2. Bola

- a. Bola terbuat dari bahan karet yang dilapisi kulit atau sintetis.
- b. Bola yang digunakan adalah bola basket standar ukuran 4.



Gambar 2. Bola Voli

3. Ring

- a. Ring yang digunakan dalam permainan bola basket menggunakan 4 buah keranjang plastik yang dipegang siswa sebagai pengganti ring sesungguhnya.
- b. Ring di letakkan pada 4 sisi lapangan pada dibelakang garis *baseline*.



Gambar 3. Keranjang sampah

4. Perlengkapan pemain

- a. Memakai pakaian atau seragam olahraga sekolah.
- b. Memakai kaos kaki.

- c. Memakai sepatu olahraga.
5. Jumlah Pemain
- a. Permainan ini dimainkan oleh 2 tim.
 - b. Setiap tim terdiri dari 7 orang pemain.
6. Wasit
- a. Permainan bola basket 4 Ring dipimpin oleh satu orang wasit.
 - b. Wasit bertugas untuk mengawasi jalannya permainan selama permainan berlangsung.
7. Lama permainan dan lemparan permulaan
- a. Lama Permainan
 - 1. Lama permainan 10 menit dibagi menjadi 2 babak.
 - 2. Waktu istirahat adalah 5 menit.
 - b. Lemparan permulaan (*jump ball*)
 - 1. Untuk memulai permainan dilakukan lemparan *jump ball* di tengah garis lapangan. Bola di lempar oleh seorang wasit.
 - 2. Posisi pemain bebas berada dimana saja.
 - 3. Jika terjadi gol atau bola masuk di ring, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali dari garis belakang *baseline*.
8. Cara memainkan bola
- a. Jika terjadi gol, maka permainan dimulai dari belakang garis *baseline*.
 - b. Jika bola dapat direbut oleh tim bertahan maka tim tersebut langsung menyerang dan mencoba untuk menyetak angka.

- c. Semua lemparan ke dalam (*throw-in*) akibat suatu kesalahan, pelanggaran, bola keluar lapangan, dilakukan diluar garis lapangan terdekat dengan kesalahan.
9. Cara mencetak gol atau poin
 - a. Suatu gol dicetak jika bola seluruhnya masuk ke dalam keranjang plastik.
 - b. Dalam permainan Bola Basket 4 Ring ini bertujuan mencetak poin sebanyak-banyaknya. Setiap bola masuk ke dalam ring mendapat nilai 1.
 - c. Tim yang mencetak poin terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan.
10. Tembakan bebas
 - a. Tembakan bebas berjarak 3 m dari keranjang plastik/ ring.
 - b. Tembakan bebas dilakukan karena tim bertahan melakukan *foul* atau kesalahan.
 - c. Tembakan bebas dilakukan tanpa hadangan atau gangguan dari lawan.
 - d. Tembakan bebas nilainya 1.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan

. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010:9) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : 1) pengembangan produk, dan 2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Peneliti mengembangkan permainan Bola Basket yang dimodifikasi disesuaikan dengan pertimbangan keadaan atau luas lapangan yang tersedia, bola, peraturan permainan, serta dari jumlah pemain yang terlibat. Dan penelitian ini juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek besar.

Produk pengembangan berupa permainan bola basket dengan 4 sasaran tembak bergerak. Yang dikembangkan dari prosuk ini adalah lapangan yang ukurannya lebih kecil karena menyesuaikan sarana yang tersedia. Ring yang digunakan dari keranjang plastik berjumlah 4 buah. Ring yang berjumlah banyak akan mempermudah siswa dalam mencetak angka sehingga membuat siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam bermain.

Peraturan permainan yang dimodifikasi menyesuaikan kemampuan dan pengetahuan siswa agar siswa lebih mudah dalam melakukan permainan. Diharapkan siswa senang, tidak kesulitan dan dapat aktif bergerak dalam permainan ini.

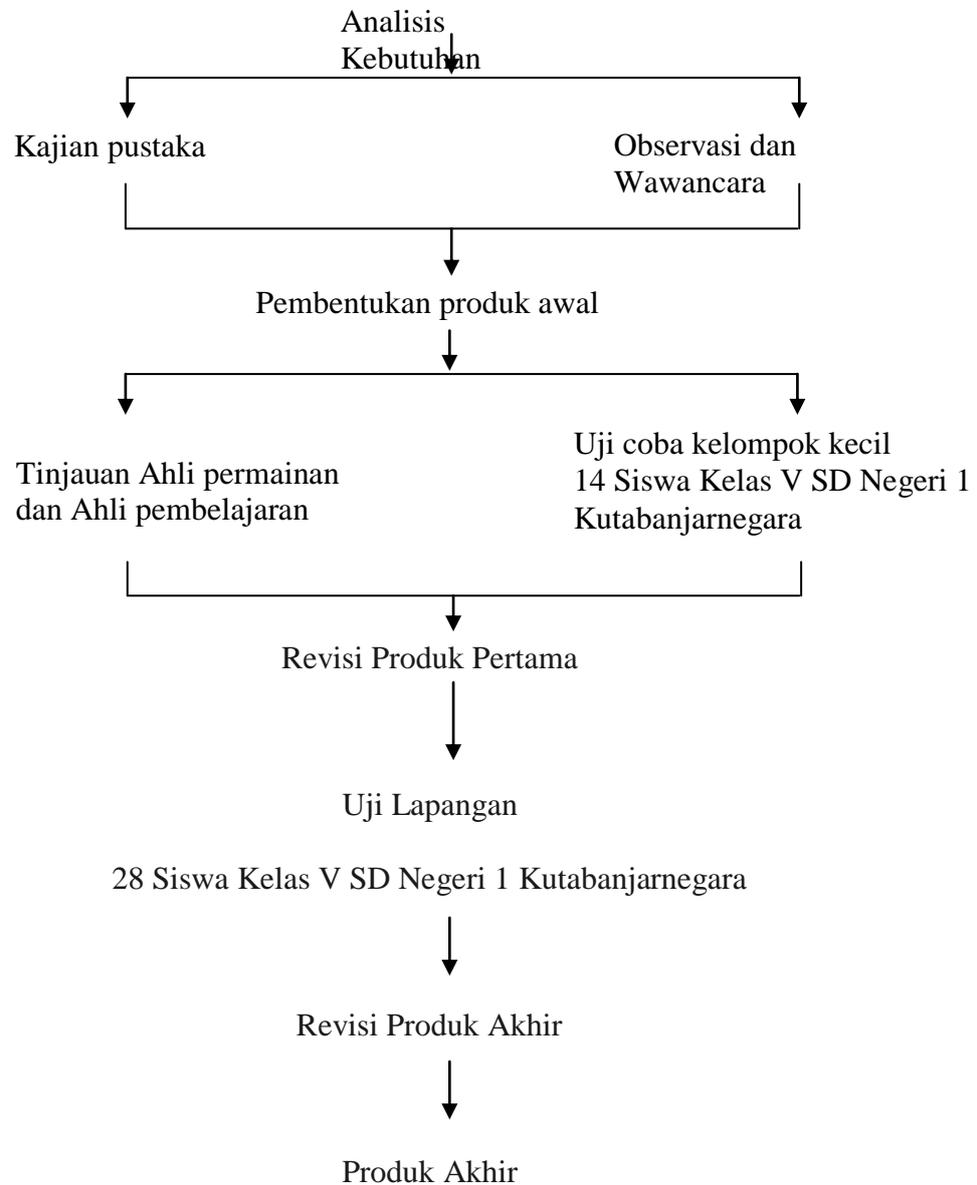
Keunggulan dari produk yang dikembangkan adalah permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak disesuaikan berdasar perkembangan dan karakteristik siswa, dapat dimainkan dimana saja misalnya pada tanah lapang atau lahan kosong, lebih efektif dimainkan karena peraturan yang dipermudah dan efisien karena tidak membutuhkan fasilitas, alat dan perlengkapan permainan bola basket yang semestinya.

3.2 Prosedur Pengembangan

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010:9) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Adapun prosedur pengembangan peraturan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak pada gambar 4 disajikan tahap-tahap pengembangan peraturan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak.

Gambar 4.
Prosedur Pengembangan Permainan Bola Basket 4 Sasaran Tembak Bergerak



Peraturan Permainan Bola Basket 4 Sasaran Tembak Bergerak

Keterangan prosedur pengembangan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
2. Mengembangkan produk awal yaitu (yang berupa sarana dan prasarana, dan peraturan permainan bola basket yang dimodifikasi).
3. Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan dua ahli orang guru penjasorkes. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis secara mendalam.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi ini digunakan sebagai perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan dalam kelompok besar di lapangan dengan menggunakan modifikasi permainan bola basket dalam penjasorkes yang sudah direvisi atas hasil uji coba pada kelompok kecil.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi model permainan bola basket modifikasi melalui 4 sasaran tembak bergerak untuk siswa kelas V SD Negeri 1

Kutabanjarnegara Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola basket yang dimodifikasi dibutuhkan atau tidak.

Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi pembelajaran penjas di SD Negeri 1 Kutabanjarnegara Kabupaten Banjarnegara bagaimana kondisi lapangan, bola, lingkungan sekolah, kemudian aktivitas siswa ketika pembelajaran penjas, dan metode mengajar yang digunakan guru. Berdasarkan observasi lapangan digunakan sebagai bahan acuan untuk melakukan pengembangan permainan bola basket.

3.2.2. Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk pembuatan model pengembangan permainan bola basket modifikasi melalui permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan satu guru penjas sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil. Dalam produk awal saya menggunakan 4 sasaran tembak bergerak dari keranjang plastik karena kondisi lapangan yang tidak memungkinkan, memudahkan siswa dalam

mencetak angka. Peraturan permainan yang dipermudah agar siswa tidak kesulitan dalam mempraktikkan permainan bola basket.

3.2.3. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara Kabupaten Banjarnegara yang berjumlah 14 siswa, yang diambil secara acak.

3.2.4. Revisi Produk Pertama

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

3.2.5. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba semua siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara.

3.2.6. Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak.

3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.1 Desain Uji Coba

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

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subyek, produk yang dibuat di evaluasi (divalidasi) terlebih dahulu oleh satu ahli penjas, dan ahli pembelajaran.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas peralatan, jumlah pemain, perlengkapan pemain, lama permainan, dan aktivitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberi draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 14 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan secara acak.

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

3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil dari evaluasi satu ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba analisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.4 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta survey produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada semua siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara.

Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak. Sama seperti saat uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan ini juga dilakukan sebanyak empat kali.

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

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 14 siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara. 14 sampel ini diambil dari 35 anak secara acak.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari semua siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara. Sampel yang di pilih secara total sampling.

3.3.3 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif . Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa yang berpengaruh terhadap penggunaan produk.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh wawancara, observasi dan lembar evaluasi. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli Penjas dan ahli pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa yang berpengaruh terhadap penggunaan produk.

Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “v” pada kolom yang tersedia.

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

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

Tabel 2. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli

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

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner ini meliputi aspek psikomotor, kognitif, dan afektif.

Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Skor Jawaban Kuesioner Siswa

Alternative Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Adapun faktor dan indikator kuesioner adalah :

Tabel 4. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa :

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan variasi gerak dalam pembelajaran permainan bola basket	15
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model pembelajaran permainan bola basket	15
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam melakukan model pembelajaran permainan bola basket serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran	15

Faktor dan indikator yang digunakan untuk wawancara :

Tabel 5. Faktor dan Indikator Wawancara

No.	Faktor	Indikator
1	Sarana dan prasarana penjas	Kelayakan sarana dan prasarana olahraga meliputi lapangan, bola dan ring basket
2	Sumber daya manusia	1. Guru penjas 2. Siswa
3	Kurikulum	Proses pembelajaran penjas, khususnya permainan bola basket

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali (1987:184) yaitu :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai dalam %

n : Nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh data

100% : konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

Tabel 6. Klasifikasi Persentase

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

(Sumber Muhamad Ali, 1987 : 184)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN KAJIAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil yang disajikan dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis kebutuhan, produk awal modifikasi permainan bola basket, revisi produk awal modifikasi permainan bola basket, revisi produk akhir modifikasi permainan bola basket, dan hasil produk akhir modifikasi permainan bola basket.

4.1.1 Analisis Kebutuhan

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

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

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SD Negeri Kutabanjarnegara 1 Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara, guru

penjasorkes sampai saat ini mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan bola basket karena belum tersedianya sarana prasarana yang memadai. Oleh karena itu diperlukan langkah kreatif dari guru penjasorkes untuk memodifikasi permainan bola basket menggunakan sarana dan prasana yang telah ada di sekolah agar semua kompetensi dasar dalam pembelajaran penjasorkes dapat diajarkan pada siswa.

Penelitian pengembangan permainan bola basket pada siswa SD Negeri Kutabanjarnegara 1 Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara dilakukan dengan memberikan model baru permainan bola basket pada pembelajaran penjasorkes siswa Sekolah Dasar. Model baru dalam pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola basket yang dikembangkan yaitu berkaitan dengan sarana prasaran dan peraturan yang digunakan dalam permainan bola basket.

Mengingat waktu yang dimiliki untuk melakukan praktek penjasorkes relatif pendek, paling tidak penjasorkes diarahkan agar siswa memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktivitas fisik dan olahraga (gaya hidup yang aktif dan sehat), serta memperoleh nilai-nilai pendidikan yang diperlukan bagi siswa untuk bekal kehidupan sekarang maupun dimasa yang akan datang.

4.1.2 Draf Awal Modifikasi Bolabasket Empat Sasaran Tembak Bergerak

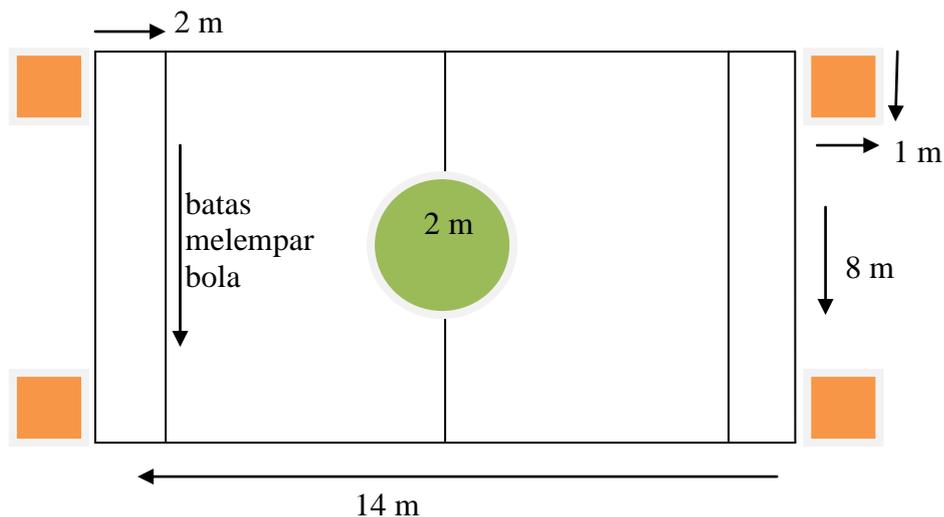
Produk awal yang buat dalam memodifikasi permainan bola basket ini terdiri dari modifikasi sarana dan prasarana permainan bola basket serta modifikasi peraturan permainan bola basket.

4.1.2.1 Modifikasi Sarana dan Prasana Permainan Bolabasket

Sarana prasana permainan bola basket yang dimodifikasi diantaranya adalah: lapangan, bola, ring, perlengkapan permainan, dan wasit.

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan yaitu dengan panjang lapangan 14 meter, lebar 8 meter. Lingkaran tengah berdiameter 2 meter.



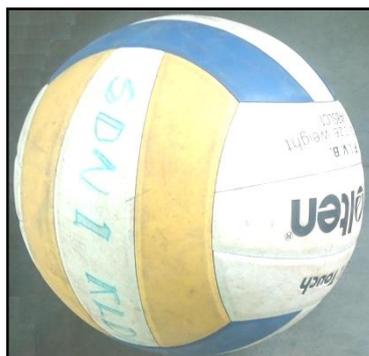
Gambar 5. Prodak Awal Lapangan Permainan

Keterangan :  = titik permulaan (*jump ball*)

 = area ring

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan bolabasket empat sasaran tembak bergerak ini dibuat lebih kecil dan lebih ringan yaitu menggunakan bola voli.



Gambar 6. Prodak Awal Bola

3. Ring

Ring yang digunakan dalam permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak ini berbentuk lingkaran berupa keranjang sampah. Setiap tim mempunyai dua ring dan dipegang oleh siswa di atas kepala atau dipegang di depan dada pada sudut lapangan.



Gambar 7. Produk Awal Ring

4. Perlengkapan pemain

Pemain menggunakan perlengkapan seperti permainan bola basket pada umumnya, yaitu: kaos dan celana olahraga, kaos kaki dan sepatu olahraga dengan sol terbuat dari bahan karet.

5. Wasit

Wasit yang bertugas memimpin jalannya pertandingan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak ini berjumlah 1 orang dan berada di luar lapangan.

4.1.2.2 Modifikasi Peraturan Permainan Bola basket

Peraturan permainan bola basket yang dimodifikasi dalam hal ini meliputi jumlah pemain, waktu permainan, aturan permainan, cara memulai permainan, cara mencetak poin dan hukuman untuk pelanggaran.

1. Jumlah pemain

Permainan bola basket dengan empat sasaran tembak bergerak dimainkan oleh 2 tim dengan pemain masing-masing tim 7 orang dengan pembagian 5 orang sebagai pemain dan 2 orang pemegang ring yang dilakukan bergantian lain yang sedang bermain.

2. Lama permainan

Permainan dilakukan selama 2 x 10 menit dengan waktu istirahat 5 menit.

3. Cara memulai permainan

Untuk memulai permainan dilakukan dengan *jump ball* di daerah permulaan permainan yang terletak di tengah-tengah lapangan. Permulaan permainan dilakukan oleh dua orang pemain di mana setiap tim diwakili 1 orang pemain untuk melakukan permulaan *jump ball* dan pemain yang lain berada di daerah masing-masing. Jika terjadi poin, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali melalui *jump ball*.

4. Cara mencetak poin

Poin dicetak dengan cara memasukkan bola ke dalam ring (keranjang) dari belakang garis batas melempar yang berada di depan ring. Tim yang mendapat poin terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan.

5. Hukuman

Pemain yang melakukan pelanggaran di daerah mana saja, timnya langsung diberikan *free throw* (lemparan ke dalam) yang dilakukan dari luar lapangan.

4.1.3 Validasi Ahli

4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran bola basket bagi siswa Sekolah Dasar sebelum diujicobakan dalam kelompok kecil, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan satu orang ahli bola basket, yaitu Priyono, S.Pd. M.Pd. dengan spesifikasi dosen mata kuliah bola basket di FIK UNNES dan satu orang ahli pembelajaran Sekolah Dasar, Djaenuri, S.Pd. dengan spesifikasi guru penjasorkes SD Negeri Kutabanjar 1 Kabupaten Banjarnegara.

Validasi draf produk awal oleh ahli dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli bola basket dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model permainan, saran, serta komentar dari ahli bola basket dan ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar terhadap model permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala *Likert* 1 sampai 5. Caranya dengan menyontren salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner dari ahli bola basket dan ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar dapat dilihat pada lampiran

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli bola basket dan ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “baik”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model pembelajaran tersebut. Hasil evaluasi ahli untuk kualitas modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan saran dari ahli bolabasket dan ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka akan dilaksanakan revisi terhadap draf produk awal sebagai berikut:

1. Membuat alternatif ukuran lapangan permainan dengan jumlah pemain yang terlibat dalam permainan.
2. Memperjelas posisi pemain masing-masing tim dalam lapangan permainan.

3. Menyusun alternatif lama permainan yang disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar.

4.1.4 Uji Coba Kelompok Kecil

Ujicoba produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak kepada siswa kelompok kecil dilakukan dengan tujuan tujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan bersama-sama dengan data masukan ahli permainan bola basket dan ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Uji kelompok kecil ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Kutabanjarnegara 1 Kabupaten Banjarnegara yang berjumlah 14 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

Selama melakukan uji kelompok kecil, penyampaian materi pengembangan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak belum berjalan dengan lancar. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa bingung dan canggung pada saat melakukan *shooting* karena ada dua ring basket. Setelah beberapa lama berjalan serta diberikan pengarahan maka mereka dapat melakukan permainan dengan senang dan tanpa rasa takut. Jika dibandingkan pada saat sebelum adanya pengembangan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak, siswa putri tidak menginginkan jika bermain bersama dengan siswa putra. Hal ini

dikarenakan siswa putri merasa takut dan malu jika tidak dapat bermain bola basket bersama. Kemudian setelah adanya pengembangan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak, siswa puteri merasa mampu dan tidak takut hal ini dikarenakan faktor dari modifikasi dari lapangan, bola, ring serta jumlah pemain yang membuat suasana ramai dan tetap terkendali.

Efektifitas dari pengembangan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak pada saat uji kelompok kecil yaitu ditandai dengan indikator peningkatan intensitas bermain siswa di mana siswa putri bersedia bermain bersama siswa putra. Selain itu peneliti melakukan penilaian dari aspek psikomotorik, kognitif dan afektif yaitu dengan kuesioner yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 7. Data hasil uji coba skala kecil (N=14)

NO	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Apakah kamu tahu permainan bola basket ?	100%	Sangat Baik
2	Apakah kamu tahu cara bermain bola basket ?	100%	Sangat Baik
3	Apakah kamu tahu apa itu passing (mengoper bola) dan jenis-jenisnya ?	71%	Baik
4	Apakah kamu tahu apa itu dribble (menggiring bola) ?	71%	Baik
5	Apakah kamu tahu apa itu shooting (mencetak angka) ke sasaran/ring ?	71%	Baik
6	Apakah kamu tahu apa itu deffens ?	43%	Cukup Baik
7	Apakah kamu tahu pelanggaran traveling ?	36%	Kurang Baik
8	Apakah materi permainan bola basket yang diajarkan oleh guru dapat dilakukan semua siswa?	100%	Sangat Baik
9	Apakah permainan bola basket dapat dilakukan secara individu maupun beregu/kelompok?	86%	Baik
10	Apakah guru dalam mengajar permainan bola basket dari yang mudah ke yang sulit?	86%	Baik
11	Apakah permainan bola basket dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?	86%	Baik
12	Apakah permainan bola basket dapat meningkatkan keterampilan gerak ?	93%	Sangat Baik
13	Apakah sebelum melakukan permainan bola basket perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	100%	Sangat Baik

14	Apakah peraturan permainan bola basket mudah dipahami?	79%	Baik
15	Apakah dalam permainan bola basket setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan ?	93%	Sangat Baik
16	Apakah kamu dapat menggiring bola?	93%	Sangat Baik
17	Apakah kamu dapat mengoper bola ke temanmu ?	93%	Sangat Baik
18	Apakah dapat menerima bola dari teman satu timmu?	100%	Sangat Baik
19	Apakah kamu dapat melakukan shooting ?	21%	Kurang Baik
20	Apakah kamu dapat melakukan pivot / gerakan tipuan ?	29%	Kurang Baik
21	Apakah kamu dapat melakukan deffens dengan mudah ?	57%	Cukup Baik
22	Apakah menurut kamu, model permainan bola basket 6 ring adalah permainan yang sulit?	43%	Cukup Baik
23	Apakah kamu bisa melakukan model permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	71%	Baik
24	Apakah permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak ini lebih mudah dari permainan bola basket yang sebenarnya?	79%	Baik
25	Apakah kamu dapat melakukan permainan bola basket secara lincah ?	43%	Cukup Baik
26	Apakah kamu merasa kesulitan ketika mencetak angka / shooting ?	79%	Baik
27	Apakah dengan ring yang dimodifikasi memudahkan kamu dalam mencetak angka ?	64%	Cukup Baik
28	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	50%	Cukup Baik
29	Apabila kamu merasa sulit saat bertahan dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	64%	Cukup Baik
30	Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	36%	Kurang Baik
31	Apakah kamu menyukai permainan bola 4 sasaran tembak bergerak?	100%	Sangat Baik
32	Apakah kamu tahu perbedaan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak dan bola basket sebenarnya ?	71%	Baik
33	Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	79%	Baik
34	Apakah kamu merasa tertarik dengan model-model pembelajaran yang belum pernah kamu ketahui (seperti permainan bola basket dengan 4 sasaran tembak bergerak) ?	93%	Sangat Baik
35	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	79%	Baik
36	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka ?	100%	Sangat Baik
37	Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran?	93%	Sangat Baik
38	Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	64%	Cukup Baik

39	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak??	93%	Sangat Baik
40	Apakah setiap siswa harus melaksanakan peraturan permainan ?	100%	Sangat Baik
41	Apakah dalam melakukan permainan bola 4 sasaran tembak bergerak dapat bersikap sportif ?	86%	Baik
42	Apakah dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak dapat melatih kerjasama ?	79%	Baik
43	Apakah dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak harus selalu kompak ?	93%	Sangat Baik
44	Apakah kamu merasa senang setelah melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	100%	Sangat Baik
45	Apakah kamu ingin bermain bola basket 4 sasaran tembak bergerak lagi ?	100%	Sangat Baik
Rata-rata		77%	Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa secara umum tanggapan siswa terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak yang diujicobakan kepada kelompok kecil adalah baik dengan bobot persentase skor 77%. Jika ditinjau dari tiap-tiap aspek penilaian siswa terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak tersebut diperoleh gambaran bahwa pada aspek kognitif (81%) yang diukur dengan 15 pertanyaan dari nomor 1 sampai nomor 15. Aspek psikomotorik (61%) yang diukur dengan 15 pertanyaan dari nomor 16 sampai nomor 30. Aspek afektif (89%) yang diukur dengan 15 pertanyaan dari nomor 31 sampai nomor 45.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka untuk selanjutnya perlu dilakukan perbaikan terhadap aspek psikomotor yang masih kurang yaitu kemampuan menerima operan teman, kemampuan mencetak angka dan kemampuan menyerang.

4.1.5 Revisi Pertama Modifikasi Bola basket Empat Sasaran Tembak

Bergerak

Revisi pertama terhadap draf produk awal modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak dilakukan berdasarkan penilaian ahli dan hasil pengamatan lapangan saat uji coba kelompok kecil. Perubahan produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak berdasarkan saran dari ahli bola basket dan ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar pada draf produk awal modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak dilakukan sebagai berikut:

1. Membuat alternatif ukuran lapangan permainan dengan jumlah pemain yang terlibat dalam permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak.
2. Memperjelas posisi pemain masing-masing tim dalam lapangan permainan.
3. Menyusun alternatif lama permainan yang disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar.

Sedangkan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dilakukan dilakukan revisi terhadap metode pembelajaran permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak guna meningkatkan aspek psikomotor dan kognitif siswa selama pembelajar yang masih kurang baik. Pada aspek psikomotor yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan teknik dasar permainan bola basket siswa terutama kemampuan menerima operan, kemampuan shooting dan kemampuan menyerang sedangkan pada aspek kognitif yang perlu ditingkatkan adalah pengetahuan perbedaan permainan bola basket dengan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak.

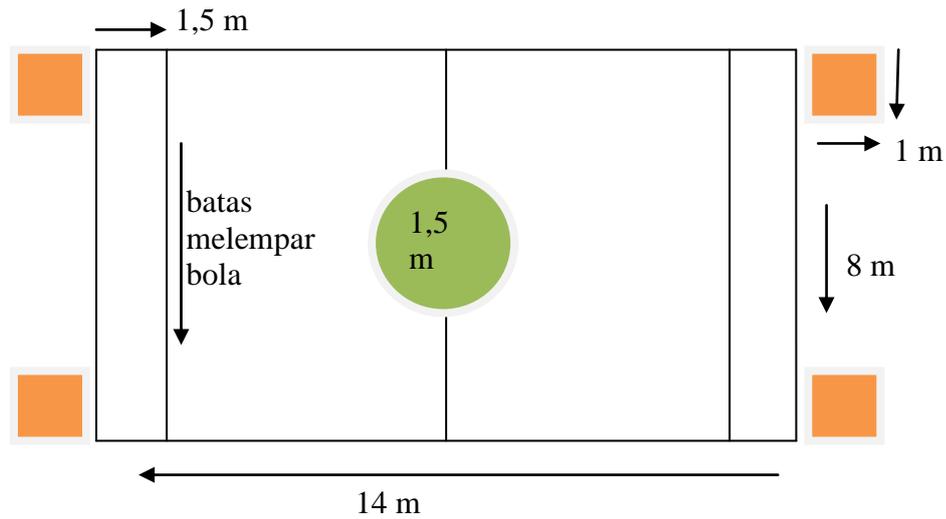
Usaha-usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain bola basket empat sasaran tembak bergerak khususnya pada aspek psikomotor dan kognitif yang masih kurang adalah dengan merencanakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik terkait dengan strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran.

Metode pengajaran yang dapat digunakan adalah metode ceramahan dengan pendekatan taktis, dimana penggunaan metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa mengenai hakekat permainan bola basket dan cara pelaksanaan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak, sedangkan pendekatan taktis digunakan untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan masalah dengan bermain bermain bola basket empat sasaran tembak bergerak dari siswa. Pendekatan taktis dapat merangsang siswa melalui teknik yang dikuasai untuk mampu mengembangkan taktik dan strategi yang tepat dan sesuai dengan regu, situasi dan kondisi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak.

Draf hasil revisi produk pertama berdasarkan masukan ahli dan uji coba kelompok kecil meliputi lapangan, jumlah pemain dan lama permainan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran yaitu dengan lapangan untuk 14 orang pemain panjang lapangan 14 meter, lebar 8 meter, lingkaran tengah berdiameter 1,5 meter dan jari-jari daerah batas *shooting* 1,5 meter.



Gambar 8. Prodak Awal Lapangan Permainan

Keterangan :  = titik permulaan (*jump ball*)

 = area ring

2. Jumlah pemain

Permainan bola basket dengan empat sasaran tembak bergerak dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah pemain pertama masing-masing tim 7 orang, dimana 5 orang sebagai pemain dan 2 orang pemegang ring yang dilakukan bergantian dengan pemain lain yang.

3. Lama permainan

Lama permainan disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar dalam dalah hal ini perpanjang menjadi 2 x 10 menit dengan waktu instirahat 5 menit.

4.1.6 Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan revisi pertama terhadap produk modifikasi permainan bola basket ring ganda berdasarkan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba lapangan terhadap produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak yang dihasilkan dengan menggunakan sampel 35 siswa. Data yang dikumpulkan dalam uji coba lapangan ini sama dengan data saat uji coba kelompok kecil, yaitu data hasil penilaian aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa dengan kuesioner.

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa uji coba lapangan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Kuesioner Uji Coba Lapangan (N=35)

NO	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Apakah kamu tahu permainan bola basket ?	86%	Baik
2	Apakah kamu tahu cara bermain bola basket ?	97%	Sangat Baik
3	Apakah kamu tahu apa itu passing (mengoper bola) dan jenis-jenisnya ?	89%	Baik
4	Apakah kamu tahu apa itu dribble (menggiring bola) ?	94%	Sangat Baik
5	Apakah kamu tahu apa itu shooting (mencetak angka) ke sasaran/ring ?	91%	Sangat Baik
6	Apakah kamu tahu apa itu deffens ?	97%	Sangat Baik
7	Apakah kamu tahu pelanggaran traveling ?	89%	Baik
8	Apakah materi permainan bola basket yang diajarkan oleh guru dapat dilakukan semua siswa?	91%	sangat Baik
9	Apakah permainan bola basket dapat dilakukan secara individu maupun beregu/kelompok?	77%	Baik
10	Apakah guru dalam mengajar permainan bola basket dari yang mudah ke yang sulit?	86%	Baik
11	Apakah permainan bola basket dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?	77%	Baik
12	Apakah permainan bola basket dapat meningkatkan keterampilan gerak ?	80%	Baik
13	Apakah sebelum melakukan permainan bola basket perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?	91%	Sangat Baik

14	Apakah peraturan permainan bola basket mudah dipahami?	83%	Baik
15	Apakah dalam permainan bola basket setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan ?	94%	Sangat Baik
16	Apakah kamu dapat menggiring bola?	94%	Sangat Baik
17	Apakah kamu dapat mengoper bola ke temanmu ?	94%	Sangat Baik
18	Apakah dapat menerima bola dari teman satu timmu?	86%	Baik
19	Apakah kamu dapat melakukan shooting ?	77%	Baik
20	Apakah kamu dapat melakukan pivot / gerakan tipuan ?	77%	Baik
21	Apakah kamu dapat melakukan deffens dengan mudah ?	83%	Baik
22	Apakah menurut kamu, model permainan bola basket 6 ring adalah permainan yang sulit?	86%	Baik
23	Apakah kamu bisa melakukan model permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	91%	Sangat Baik
24	Apakah permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak ini lebih mudah dari permainan bola basket yang sebenarnya?	80%	Baik
25	Apakah kamu dapat melakukan permainan bola basket secara lincah ?	86%	Baik
26	Apakah kamu merasa kesulitan ketika mencetak angka / shooting ?	97%	Baik
27	Apakah dengan ring yang dimodifikasi memudahkan kamu dalam mencetak angka ?	94%	Sangat Baik
28	Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	86%	Baik
29	Apabila kamu merasa sulit saat bertahan dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	77%	Baik
30	Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	77%	Baik
31	Apakah kamu menyukai permainan bola 4 sasaran tembak bergerak?	91%	Sangat Baik
32	Apakah kamu tahu perbedaan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak dan bola basket sebenarnya ?	91%	Sangat Baik
33	Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	91%	Sangat Baik
34	Apakah kamu merasa tertarik dengan model-model pembelajaran yang belum pernah kamu ketahui (seperti permainan bola basket dengan 4 sasaran tembak bergerak) ?	91%	Sangat Baik
35	Apakah kamu merasa senang melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	89%	Baik
36	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka ?	91%	Sangat Baik
37	Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran?	86%	Baik
38	Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	91%	Sangat Baik

39	Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak??	89%	Baik
40	Apakah setiap siswa harus melaksanakan peraturan permainan ?	94%	Sangat Baik
41	Apakah dalam melakukan permainan bola 4 sasaran tembak bergerak dapat bersikap sportif ?	86%	Baik
42	Apakah dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak dapat melatih kerjasama ?	89%	Baik
43	Apakah dalam permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak harus selalu kompak ?	100%	Sangat Baik
44	Apakah kamu merasa senang setelah melakukan permainan bola basket 4 sasaran tembak bergerak?	77%	Baik
45	Apakah kamu ingin bermain bola basket 4 sasaran tembak bergerak lagi ?	86%	Baik
Rata-rata		88%	Baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa secara umum tanggapan siswa kelompok uji coba lapangan terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan bola basket ring ganda sudah **“baik”** dengan bobot persentase skor 88%.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa secara umum produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak dapat mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik dan afektif siswa dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran permainan bola basket pada siswa kelas V sekolah Dasar.

4.1.7 Revisi Produk Akhir Modifikasi Bola basket Empat Sasaran Tembak Bergerak

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan menunjukkan secara umum produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak yang

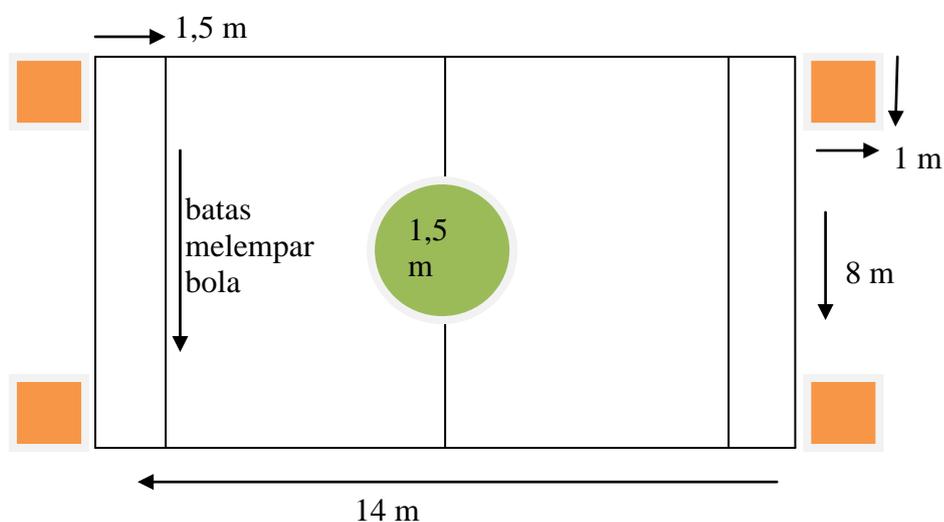
disusun dapat dikategorikan telah baik untuk mengembangkan semua aspek belajar siswa yaitu aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Namun demikian masih ditemukan sedikit kekurangan terhadap produk tersebut ditunjukkan dari penilaian siswa pada aspek psikomotor yang masih kesulitan dalam melakukan penyerangan untuk mencetak angka.

4.1.8 Draf Produk Akhir Modifikasi Bola basket Empat Sasaran Tembak Bergerak

Draf produk akhir modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak berdasarkan revisi atas kekurangan yang terjadi dalam uji coba lapangan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan untuk 14 orang pemain panjang 14 meter, lebar 8 meter, lingkaran tengah berdiameter 1,5 meter dan jari-jari daerah batas *shooting* 1,5 meter.



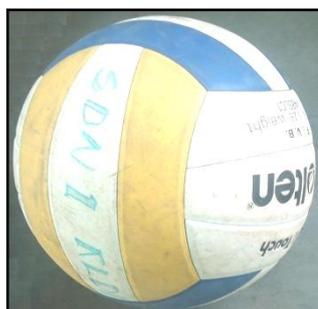
Gambar 9. Produk Akhir Lapangan Permainan

Keterangan :  = titik permulaan (*jump ball*)

 = area ring

2. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak ini dibuat lebih kecil dan lebih ringan yaitu menggunakan bola voli.



Gambar 10. Produk Akhir Bola

3. Ring

Ring yang digunakan dalam permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak ini berbentuk lingkaran berupa keranjang. Setiap tim mempunyai dua ring dan dipegang oleh siswa di atas kepala atau dipegang di depan dada pada sudut lapangan.



Gambar 11. Produk Akhir Ring

4. Perlengkapan pemain

Pemain menggunakan perlengkapan seperti permainan bola basket pada umumnya, yaitu: kaos dan celana olahraga, kaos kaki dan sepatu olahraga dengan sol terbuat dari bahan karet.

5. Wasit

Wasit yang bertugas memimpin jalannya pertandingan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak ini berjumlah 1 orang dan berada di luar lapangan.

6. Jumlah pemain

Permainan bola basket dengan empat sasaran tembak bergerak dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah pemain masing-masing tim 7 orang, dimana 5 orang sebagai pemain dan 2 orang pemegang ring yang dilakukan bergantian dengan pemain lain.

7. Lama permainan

Permainan dilakukan selama 2 x 10 menit dengan waktu istirahat 5 menit.

8. Cara memulai permainan

Untuk memulai permainan dilakukan dengan *jump ball* di daerah permulaan permainan yang terletak di tengah-tengah lapangan. Permulaan permainan dilakukan oleh dua orang pemain di mana setiap tim diwakili 1 orang pemain untuk melakukan permulaan *jump ball* dan pemain yang lain berada di daerah masing-masing. Jika terjadi poin, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali melalui *jump ball*.

9. Cara mencetak poin

Poin dicetak dengan cara memasukkan bola ke dalam ring (keranjang) dari belakang garis batas menembak yang berada di depan ring. Tim yang mendapat poin terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan.

10. Hukuman

Pemain yang melakukan pelanggaran di daerah mana saja, timnya langsung diberikan *free throw* (lemparan ke dalam) yang dilakukan dari titik tengah lapangan.

4.2 Pembahasan

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya bola basket bagi siswa kelas V Sekolah Dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktekkan gerak dasar permainan besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bola basket di Sekolah Dasar masih jauh dari yang diharapkan karena terbentur dengan sarana prasarana yang tersedia di sekolah sehingga banyak guru penjasorkes yang tidak menyampaikan materi permainan bola basket kepada siswa.

Materi permainan bola basket yang diajarkan di Sekolah Dasar seharusnya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak serta ketersediaan sarana prasarana yang ada di sekolah. Materi permainan bola basket bagi siswa Sekolah Dasar, harus diberikan dalam bentuk yang berbeda. Bentuk permainan bola basket yang diberikan bagi siswa Sekolah Dasar tidak boleh

disamakan dengan bentuk materi permainan bola basket bagi orang dewasa. Bentuk permainan bola basket harus dibuat secara sederhana sebagai hasil modifikasi permainan yang sesungguhnya.

Modifikasi olahraga dalam Pendidikan Jasmani sangat diperlukan khususnya bagi anak-anak, hal ini dikarenakan anak-anak (siswa) secara fisik dan emosional belum matang jika dibandingkan dengan orang dewasa. Modifikasi dapat dilakukan dengan alat dan fasilitas yang digunakan, aturan, dan jumlah pemain yang terlibat. Hal ini dilakukan dengan harapan agar anak-anak mencapai kepuasan dan kegembiraan.

Untuk menjawab permasalahan yang ada dalam pembelajaran permainan bola basket bagi siswa Sekolah Dasar kelas V tersebut maka dalam penelitian ini dikembangkan produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak yang dalam penyusunannya memperhatikan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar kelas V dan ketersediaan sarana prasarana yang ada di Sekolah Dasar. Adapun hal-hal yang dimodifikasi tersebut diantaranya adalah:

1. Ukuran Lapangan

Modifikasi ukuran lapangan yang lebih sempit dari lapangan sebenarnya yaitu untuk 14 pemain panjang 14 meter lebar 8 meter lingkaran tengah berdiameter 1,5 meter dan daerah batas *shooting* 1,5 meter dimaksudkan untuk menjawab kendala ketersediaan fasilitas lapangan yang dimiliki sekolah. Dengan mempersempit ukuran lapangan maka pelaksanaan pembelajaran permainan bola basket tetap dapat dilakukan dengan menggunakan halaman sekolah.

2. Bola

Modifikasi bola voli dalam permainan bola basket bagi anak Sekolah Dasar kelas V dimaksudkan untuk menjawab keterbatasan kondisi fisik anak yang belum memungkinkan untuk menggunakan bola sebenarnya yang berat dan terlalu besar serta ketersediaan sarana bola basket di Sekolah Dasar yang belum ada.

3. Ring

Modifikasi ring menggunakan keranjang sampah dengan jumlah 2 buah untuk masing-masing tim dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan angka sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat. Selain itu pertimbangan lain dari penggunaan ring berupa keranjang sampah adalah tidak tersedianya sarana ring basket yang sesungguhnya di hampir semua Sekolah Dasar.

4. Waktu Permainan

Modifikasi waktu permainan menjadi 2 x 10 menit dengan waktu istirahat 5 menit dimaksudkan untuk menjawab alokasi waktu yang tersedia dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang hanya 2 x 35 menit. Dengan keseluruhan waktu permainan yaitu 30 menit masih memungkinkan guru untuk membuka pelajaran, menyampaikan materi pelajaran dan menutup pembelajaran.

5. Cara memulai permainan

Modifikasi dalam memulai permainan baik saat awal permainan dimulai maupun saat terjadi poin dengan *jump ball* di daerah permulaan permainan yang terletak di tengah-tengah lapangan dimaksudkan agar selama permainan

berlangsung kedua tim mempunyai peluang yang sama untuk mendapatkan bola sehingga motivasi siswa dalam memenangkan pertandingan menjadi semakin tinggi.

6. Cara mencetak poin

Modifikasi cara mencetak poin dari belakang garis batas melempar yang berada di depan ring dengan jarak 1,5 meter untuk jumlah pemain 14 orang dimaksudkan agar permainan lebih sederhana karena tidak menerapkan peraturan daerah 3 detik yang sulit dipahami siswa.

7. Hukuman

Modifikasi pemberian hukuman pelanggaran berupa tembakan *free throw* (lemparan ke dalam) yang dilakukan dari titik tengah lapangan karena bentuk lapangan yang sederhana dan kecil serta ukuran ring yang besar lebih ideal apabila hukuman pelanggaran berupa tembakan *free throw* (lemparan ke dalam) dilakukan dari tengah lapangan.

Berbagai modifikasi yang dilakukan dalam permainan bola basket dengan mempertimbangkan aspek ketersediaan fasilitas yang dimiliki sekolah dan pertumbuhan serta perkembangan fisik siswa tersebut ternyata mampu membawa perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Kutabanjarnegara 1 Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara di mana berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa saat dilakukan uji coba lapangan diperoleh persentase skor tanggapan siswa secara umum dari seluruh aspek yaitu psikomotor, kognitif dan afektif masuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak yang telah dibuat layak digunakan untuk pembelajaran permainan bola basket bagi siswa kelas V Sekolah Dasar karena dapat membawa perubahan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan keterlibatan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran.

4.3 Kelemahan Penelitian

Ada beberapa kelemahan dalam pengembangan produk modifikasi permainan bola basket ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Ring yang terbuat dari keranjang sampah perlu dipertimbangkan ketahanan dan kesamaan ukurannya.
- 2) Bola yang menggunakan bola voli perlu dipertimbangkan karena permukaannya licin sehingga menyulitkan siswa saat melakukan dribbling maupun menerima umpan dari teman.
- 3) Lapangan yang digunakan kualitasnya kurang memadai karena hanya halaman sekolah yang masih berupa beton kasar sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian.
- 4) Pembagian tim yang dilakukan secara acak memungkinkan kedua tim yang saling bertanding memiliki kemampuan bermain bola basket empat sasaran tembak bergerak yang tidak seimbang.
- 5) Waktu pengembangan permainan relatif singkat karena menyesuaikan dengan waktu jam pelajaran penjasorkes.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran penjasorkes melalui modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan, evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Modifikasi permainan bola basket yang sesuai untuk media pembelajaran penjasorkes di Sekolah dasar meliputi fasilitas (sarana dan prasarana) dan perlengkapan bermain serta peraturan permainannya. Dengan adanya modifikasi permainan bola basket ini diharapkan permainan bola besar di tingkat Sekolah Dasar akan lebih variatif dan menarik.
2. Produk model pembelajaran penjasorkes melalui modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak dapat diterima dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar, hal ini didukung dengan hasil data dari kuesioner tentang aspek psikomotorik, kognitif dan afektif yang sudah dalam kategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian ini, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Guru penjasorkes hendaknya mempertimbangkan penggunaan produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran bola basket pada kelas V Sekolah Dasar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut akan tercapai.
2. Dalam permainan ini tentulah tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolah, sehingga produk modifikasi pembelajaran permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak ini dapat digunakan dengan efektif.
3. Untuk peneliti selanjutnya dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini agar diperoleh hasil produk modifikasi permainan bola basket untuk pembelajaran penjasorkes yang semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng, 1992. *Pengantar Asas-Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi*. Jakarta: Depdikbud
- Adang Suherman, 2000. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdiknas.
- Aip syarifudin, dan Muhadi, 1992. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdikbud.
- Amung Ma'mum, dan Yudha M. Saputra, 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas.
- Faqih, M. 1996. *Persepsi Siswa Terhadap Tugas-tugas Konselor*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Imam Sodikun, 1992. *Bola Basket*. Depdikbud
- Kutipan dari skripsi Bangkit Sudrajat. 2012. *Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Modifikasi Bola Basket*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Nana SyaodihSukmadinata. 2008. *MetodePenelitianPendidikan*. Bandung: Rosda.
- Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program Strata 1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang*. 2010
- Rusli Lutan, Adang Suherman. 2000. *Pengukuran dan Evaluasi Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Sajoto,M. 2001. *Materi Pelatihan Guru Penjasorkes SD/Pembina dan Pelatih Klub Olahraga Usia Dini SD*. Jakarta : Depdiknas
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud
- Sugiyanto, dan Sudjarwo, 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyono, 2009. *Penelitian Pendidikan*. Bandung : Aifabeta
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas*. Jakarta : Depdikbud.
- Yanuar Kiram, 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta : Dirjen Dikti.

Lampiran 1:



FORMULIR

FM-01-AKD-24/rev.00

USULAN TOPIK SKRIPSI

UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama : M.ANGGIT GUNAWAN
NIM : 6101408213
Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET EMPAT
SASARAN TEMBAK BERGERAK DALAM PENJASORKES SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 KUTABANJARNEGARA 2012

Menyetujui
Ketua Jurusan,


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

Semarang, 27 Februari 2012

Yang Mengajukan,


M.ANGGIT GUNAWAN
NIM. 6101408213

*ace
dapat diteliti:
Pembimbing
1. Bambang P.
2. Aric Mulyono.*

*27/2/2012
Aa*



Lampiran 2:



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 274 / FK / 2012**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Maret 2012

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :
1. Nama : Drs. Bambang Priyono, M.Pd.
NIP : 196004221986011001
Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd
NIP : 197609052008121001
Pangkat/Golongan : III/b - Penata Muda Tk. I
Jabatan Akademik : Tenaga Pengajar
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : M.ANGGIT GUNAWAN
NIM : 6101408213
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET EMPAT SASARAN TEMBAK BERGERAK DALAM PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI 1 KUTABANJARNEGARA 2012
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 4 Maret 2012

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195901191985031001

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



FM-03-AKD-24/Rev. 00

Stempel

73449

Lampiran 3:



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

No. : *SY.FS/UN 37.1.6/PL/2012*
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N 1 KUTA, BANJARNEGARA
di SD N 1 KUTA, BANJARNEGARA

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

Nama : M. ANGGIT GUNAWAN
NIM : 6101408213
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET EMPAT SASARAN
TEMBAK BERGERAK DALAM PENJASORKES SISWA KELAS V SD NEGERI
1 KUTABANJARNEGARA 2012

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Seorang, 11 Oktober 2012

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



...: FM-05.AKD-24/Rev. 00 ...

Lampiran 4:



DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN BANJARNEGARA
UPT DINDIKPORA KECAMATAN BANJARNEGARA

SD NEGERI 1 KUTABANJARNEGARA

Alamat : Jl. Al Munawwaroh No. 2 Telp. (0286) 593371 Banjarnegara 53415

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/56/2012

Yang bertanda tangan di bawah ini :

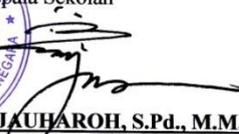
Nama : SRI MASTUTI JAUHAROH, S.Pd., M.M.
NIP : 19621027 198201 2 005
Pangkat/Gol Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 1 Kutabanjarnegara

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : M. ANGGIT GUNAWAN
NIM : 6101408213
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang

Bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian guna menyelesaikan skripsi di SD Negeri 1 Kutabanjarnegara.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 25 Oktober 2012
Kepala Sekolah

SRI MASTUTI JAUHAROH, S.Pd., M.M.
NIP. 19621027 198201 2 005

Lampiran 5:

- **Produk Awal Permainan Bola Basket Empat Sasaran Tembak Bergerak**

Permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak merupakan permainan bola basket menggunakan dua ring yang digunakan oleh setiap tim dimana masing-masing tim terdiri dari 7 orang pemain, 5 orang berperan sebagai pemain dan 2 orang berperan sebagai ring di pojok lapangan. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak berbeda dengan peraturan permainan bola basket yang sebenarnya, karena sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Permulaan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak (jump ball) dilakukan seperti pertandingan bola basket pada umumnya. Masing-masing tim berusaha memasukkan bola ke ring lawan. Pada permainan bola basket ini terdapat 4 buah ring. Setiap regu mempunyai dua ring yang terbuat dari keranjang sampah, yang dipegang oleh dua siswa dari masing-masing tim di dalam kotak yang berada di pojok lapangan.

Pada waktu merebut bola, pemain diusahakan merebut dengan cara yang tidak kasar. Pemain yang melakukan foul (pelanggaran) di daerah mana saja, timnya langsung diberikan hukuman lemparan dari garis tepi lapangan. Bola dianggap masuk ke ring apabila bola masuk ke dalam ring (keranjang) dengan cara dilempar (shooting) dari luar batas area tembak. Tim yang memasukan bola ke ring (keranjang) mendapat nilai 1. Tim yang mendapatkan jumlah total terbanyak dari hasil memasukan bola ke dalam ring (keranjang) ditetapkan sebagai tim yang memenangkan pertandingan. Permainan dilakukan selama 2 x 5 menit dengan waktu istirahat 5 menit.

A. Tujuan Permainan

- Siswa dapat mengerti dan merasa senang dalam melakukan permainan
- Siswa mau bergerak dan dapat melakukan permainan dengan baik
- Siswa dapat melakukan permainan dengan benar

B. Indikator

Psikomotor

- Mengoper (*passing*) dan menangkap bola dengan menggunakan tangan
- Gerakan berlari menggiring bola (*dribble*)
- Menembak bola ke *ring* (*shooting*)

Kognisi

- Siswa mampu memahami dasar peraturan permainan bola basket
- Siswa dapat mengetahui cara bermain basket
- Siswa dapat mengetahui macam-macam tehnik dasar dalam permainan bola basket

Afeksi

- Dapat bekerjasama dengan teman
- Sportif

Fisik

- Kekuatan tangan
- Kelincahan, ketepatan dan kecepatan

C. Peraturan Pemain

- Saat menyerang harus menggunakan tehnik yang benar.
- Setiap siswa hanya boleh mendribble bola maksimal 3 langkah.
- Siswa yang bertahan dapat merebut bola kapan saja.

D. Sarana

- Bola *standart* ukuran 4
- *Cone*
- *Ring* (keranjang sampah)

E. Prasarana

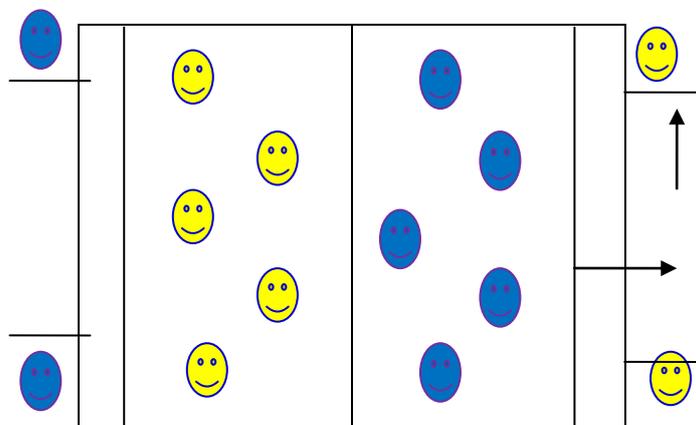
- Lapangan (halaman luas)

F. Peraturan permainan

- Menggunakan satu lapangan.
- Membutuhkan 14 siswa.
- Siswa memulai permainan seperti pada permainan bola basket sesungguhnya.
- Peraturan disesuaikan dengan peraturan bola basket sesungguhnya.

- Bola dinyatakan masuk ketika salah satu pemain bisa memasukan bola ke dalam ring dengan cara dilempar.
- Siswa memakai pakaian olahraga.

Contoh skema permainan:



- Ket :  = Tim A.  = Batas pembawa keranjang. (2 meter)
-  = Tim B.  = Batas melempar bola ke keranjang. (2 meter)
-  Dan  = Yang berada diluar lapangan adalah pembawa keranjang.
- Panjang x Lebar Lapangan = 14 x 8 (meter)

G. Keunggulan produk modifikasi

- Alat yang digunakan sederhana dan mudah ditemukan.
- Biaya lebih ekonomis.
- Bagi sekolah yang tidak memiliki lapangan basket, permainan ini bisa dilakukan pada halaman sekolah.
- Permainan lebih sederhana dan lebih mudah dari permainan basket yang sebenarnya.
- Peraturan permainannya *simple*, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

H. Pengembangan permainan

- Permainan ini merupakan modifikasi permainan basket konvensional yang menggunakan 2 sasaran tembak menjadi 4 sasaran tembak.
- Pemakaian ring yang biasanya tetap, dalam permainan ini dibuat menjadi bisa bergerak dengan cara dibawa oleh siswa.

Lampiran 6:

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET EMPAT

SASARAN TEMBAK BERGERAK DALAM PENJASORKES SISWA SISWI

KELAS V SD NEGERI 1 KUTABANJARNEGARA 2012

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Materi Pokok : Bola Basket
 Sasaran Program : Siswa SD Kutabanjarnegara kelas V
 Evaluator :
 Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli penjasorkes terhadap model pengembangan permainan bola basket yang dimodifikasi dalam pembelajaran permainan bola basket yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjasorkes bagi siswa SD yang kami kembangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

A. Lembar Evaluasi ini diisi oleh Ahli Penjasorkes

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “V” pada kolom yang tersedia.
- Keterangan :
 1. Tidak baik
 2. Kurang baik
 3. Cukup baik
 4. Baik
 5. Sangat baik

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

B. Kualitas Model Pengembangan

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

C. Saran Untuk Perbaikan Model Pengembangan**Petunjuk :**

1. Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon ditulis pada kolom 2
2. Alasan diperlukan revisi, mohon ditulis pada kolom 3
3. Saran untuk perbaikan, mohon ditulis pada kolom 4

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1.			
2.			

D. Komentar dan Saran Umum**Kesimpulan :**

Model pengembangan permainan bola basket modifikasi dalam pembelajaran permainan bola basket ini dapat dinyatakan:

- a. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil

Semarang,

Evaluator

(.....)

Lampiran 7:

**INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA BASKET EMPAT
SASARAN TEMBAK BERGERAK DALAM PENJASORKES SISWA KELAS
V SD NEGERI 1 KUTABANJARNEGARA 2012**

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

No. presensi :

Jenis Kelamin :

Umur :

Tanda Tangan :

B. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN :

1. Instrumen berisi 45 pertanyaan yang terdiri dari tiga aspek, yaitu:
 - a. Tentang kognitif sebanyak 15 pertanyaan
 - b. Tentang psikomotorik sebanyak 15 pertanyaan
 - c. Tentang afektif sebanyak 15 pertanyaan
2. Bacalah dengan teliti semua pertanyaan yang ada !
3. Setiap pertanyaan hanya terdapat dua jawaban, yaitu “Ya” atau “Tidak”.
4. Setiap pertanyaan hanya diperbolehkan untuk diisi dengan satu jawaban saja.
5. Berilah tanda (X) pada salah satu jawaban yang tersedia dan sesuai dengan keadaan Anda !
6. Cek kembali semua pertanyaan / pernyataan apa sudah diisi semua atau belum sebelum dikumpulkan !
7. Selamat Mengerjakan !

C. PERTANYAAN

I. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu permainan bola basket?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu tahu cara bermain bola basket?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu tahu apa itu passing (mengoper bola) dan jenis-jenisnya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu tahu apa itu dribbling (menggiring bola)?
 - a. Ya
 - b. Tidak

5. Apakah kamu tahu apa itu shooting (menembak) bola kesasaran/ring?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu tahu apa itu deffens (bertahan)?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu tahu pelanggaran traveling?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah materi permainan bola basket yang diajarkan oleh guru dapat dilakukan semua siswa?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah permainan bola basket dapat dilakukan secara individu maupun beregu / kelompok?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah guru dalam mengajar permainan bola basket dimulai dari yang mudah ke yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
11. Apakah permainan bola basket dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
12. Apakah permainan bola basket dapat meningkatkan keterampilan gerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
13. Apakah sebelum melakukan permainan bola basket perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?
 - a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah peraturan permainan bola basket mudah dipahami?
 - a. Ya
 - b. Tidak
15. Apakah dalam permainan bola basket setiap siswa harus mematuhi peraturan permainan?
 - a. Ya
 - b. Tidak

II. PSIKOMOTORIK

1. Apakah kamu dapat menggiring bola?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu dapat mengoper bola ke temanmu?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu dapat menerima bola dari teman satu timmu?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu dapat melakukan shooting dengan mudah?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu dapat melakukan pivot / gerakan tipuan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah kamu dapat melakukan deffens dengan mudah?
 - a. Ya
 - b. Tidak

7. Apakah menurut kamu, model permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak adalah permainan yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah kamu bisa melakukan model permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak ini lebih mudah dari permainan bola basket yang sebenarnya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu dapat melakukan permainan bola basket secara lincah?
 - a. Ya
 - b. Tidak
11. Apakah kamu merasa kesulitan ketika mencetak angka / shooting?
 - a. Ya
 - b. Tidak
12. Apakah dengan ring yang dimodifikasi memudahkan kamu dalam mencetak angka?
 - a. Ya
 - b. Tidak
13. Apakah kamu merasa sulit saat menyerang dalam permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah kamu merasa sulit saat bertahan dalam permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
15. Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak

III. AFEKTIF

1. Apakah kamu menyukai permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu tahu perbedaan permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak dan bola basket sebenarnya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu tahu peraturan dalam permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah kamu merasa tertarik dengan model-model pembelajaran yang belum pernah kamu ketahui (seperti permainan bola basket dengan 4 sasaran (ring) bergerak)?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu merasa senang melakukan permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak

6. Apakah kamu merasa senang setelah mencetak angka?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah setiap siswa harus melaksanakan peraturan permainan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
11. Apakah dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak dapat bersikap sportif?
 - a. Ya
 - b. Tidak
12. Apakah dalam melakukan permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak dapat melatih kerjasama?
 - a. Ya
 - b. Tidak
13. Apakah dalam permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak harus selalu kompak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah kamu merasa senang setelah melakukan permainan bola basket 4 sasaran (ring) bergerak?
 - a. Ya
 - b. Tidak
15. Apakah kamu mau bermain bola basket 4 sasaran (ring) bergerak lagi?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 8:

Daftar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara:

No	Nama	Keterangan
1	Aldo Ami Fareta	Laki-laki
2	Astrido Falahi	Laki-laki
3	Mei Riski Kurniasari	Perempuan
4	Seren Angela Marsalina	Perempuan
5	Sidiq Purwanto	Laki-laki
6	Alifia Mufa	Perempuan
7	Amelia Rahma Hidayah	Perempuan
8	Dhyva Restalia	Perempuan
9	Emanuela Kresensia Rosario	Perempuan
10	Eka Febriyana Nur Aini	Perempuan
11	Fandi Pradika Permana Putro	Laki-laki
12	Fatkhur Rohman Sujarwo	Laki-laki
13	Gilang Sampurna Esa	Laki-laki
14	Handika Muhammad Bimantoro	Laki-laki
15	Hanindya Lutvi Wijayanto	Laki-laki
16	Kahar Muzakir	Laki-laki
17	Muhammad Diky Firmansyah	Laki-laki
18	Muh Risyad Ma'ruf	Laki-laki
19	Muh Pinggala Zulfan Hudaya	Laki-laki
20	Mega Andini	Perempuan
21	Mian Gibran Abdul Majid	Laki-laki
22	Nur Wiji Lestari	Perempuan
23	Novi Pitriana	Perempuan
24	Neneng Siti Rokayah	Perempuan
25	Nurma Widya Ningsih	Perempuan
26	Novyan Widy Subagyo	Laki-laki
27	Oktiana Nurfaiza	Perempuan
28	Raafi Akbar Putra Purnomo	Laki-laki
29	Rifqi Ardiyansyah Putra	Laki-laki
30	Sadam Satria Krista Arizona	Laki-laki
31	Syifa Yunita Fadila	Perempuan
32	Tri Utami Wulandari	Perempuan
33	Tegar Bagus Sajiwo	Laki-laki
34	Wisnu Abdi Mulyono	Laki-laki
35	Yuliana Salsabila	Perempuan

Laki-laki: 19

Perempuan: 16

Lampiran 9:

HASIL PENILAIAN AHLI PENJASORKES
A. Hasil Jawaban Angket Penelitian Skala Kecil

No	Aspek yang dinilai	Jawaban		Rata-rata
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5	4	4.5
2.	Kejelasan petunjuk permainan	4	3	3.5
3.	Ketepatan memilih model permainan	3	4	3.5
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	3	3	3
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa	3	3	3
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa	4	4	4
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	3	4	3.5
8.	Mendorong perkembangan aspek koognitif siswa	3	3	3
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	3	4	3.5
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	3	3.5
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	4	3	3.5
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	3	3	3
13.	Mendorong siswa aktif untuk melakukan permainan bola basket yang dimodifikasi	3	4	3.5
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk bergerak dalam mengikuti pembelajaran bola basket	3	4	3.5
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola basket	3	4	3.5
Rata - rata		3.4	3.6	3.5

B. Hasil Jawaban Angket Penelitian Skala Besar

No	Aspek yang dinilai	Jawaban		Rata-rata
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5	5	5
2.	Kejelasan petunjuk permainan	4	4	4
3.	Ketepatan memilih model permainan	5	5	5
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan	4	4	4
5.	Kesesuaian bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa	4	5	4.5
6.	Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa	4	5	4.5
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	5	4	4.5
8.	Mendorong perkembangan aspek koognitif siswa	5	5	5
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa	5	5	5
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	5	4.5
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil	4	5	4.5
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri	5	5	5
13.	Mendorong siswa aktif untuk melakukan permainan bola basket yang dimodifikasi	5	5	5
14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk bergerak dalam mengikuti pembelajaran bola basket	5	5	5
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola basket	5	5	5
Rata - rata		4.6	4.7	4.65

Lampiran 10:

HASIL PENILAIAN SISWA**A. Hasil Jawaban Angket Penelitian Skala Kecil**

No	Nama	Score			Jumlah
		Kognitif	Psikomotor	Afektif	
1	Aldo Ami M	12	10	11	33
2	Astrido Falahi	10	10	12	32
3	Mei Rizki K	13	13	15	41
4	Sidiq Purwanto	11	11	13	35
5	Alifia Mufa	13	13	14	40
6	Amelia R H	10	10	14	34
7	Diva Restalia	10	10	14	34
8	Emanuela K R	12	12	14	38
9	Eka FN A	14	14	14	42
10	Fandi P P	11	11	14	36
11	Fatkhur R S	13	13	14	41
12	Gilang S E	14	14	9	37
13	Handika M B	14	14	13	41
14	Mega Andini	13	13	15	41

B. Hasil Jawaban Angket Penelitian Skala Besar

No	Nama	Score			Jumlah
		Kognitif	Psikomotor	Afektif	
1	Aldo Ami F	15	15	15	45
2	Astrido Falahi	14	12	13	39
3	Mei Riski K	13	15	15	43
4	Seren Angela M	13	13	14	40
5	Sidiq Purwanto	12	12	11	35
6	Alifia Mufa	12	11	14	37
7	Amelia Rahma H	14	13	14	41
8	Dhyva Restalia	13	12	14	39
9	Emanuela K R	14	13	12	39
10	Eka Febriyana N A	13	15	15	43
11	Fandi Pradika P P	11	11	14	36
12	Fatkhur Rohman S	13	13	11	37
13	Gilang Sampurna E	14	13	13	40
14	Handika M B	11	12	13	36
15	Hanindya Lutvi W	13	12	15	40
16	Kahar Muzakir	12	12	12	36
17	Muhammad Diky F	12	14	14	40
18	Muh Risyad Ma'ruf	15	14	15	44
19	Muh Pinggala Z H	12	12	11	35
20	Mega Andini	14	14	12	40
21	Mian Gibran A M	13	11	15	39
22	Nur Wiji Lestari	11	11	12	34
23	Novi Pitriana	13	13	13	39
24	Neneng Siti R	14	14	14	42
25	Nurma Widya N	14	13	14	41
26	Novyan Widy S	14	13	11	38
27	Oktiana Nurfaiza	14	14	14	42
28	Raafi Akbar Putra P	14	13	14	41
29	Rifqi Ardiyansyah P	14	12	15	41
30	Sadam Satria K A	14	14	13	41
31	Syifa Yunita Fadila	14	13	15	41
32	Tri Utami W	12	14	14	40
33	Tegar Bagus Sajiwo	14	14	12	40
34	Wisnu Abdi M	14	11	12	37
35	Yuliana Salsabila	14	13	15	42

Lampiran 11:
Dokumentasi Penelitian



Gambar seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Kutabanjarnegara



Gambar ketika melakukan absensi dan memberikan penjelasan pada siswa



Gambar ketika melakukan gerakan pemanasan



Gambar ketika memulai permainan



Gambar ketika siswa melakukan permainan



Gambar pengambilan nilai angket siswa