



**PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLA BASSHOLL
DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR PENJASORKES BAGI
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI DELIK 02
KEC. TUNTANG KAB. SEMARANG
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

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

oleh

Dedy Apri Anto

6101408116

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

SARI

Dedy Apri Anto. 2013. **Pengembangan Modifikasi Permainan Bola Bassholl Dalam Pembelajaran Bola Besar Penjasorkes Bagi Kelas V Sekolah Dasar Negeri Delik 02 Kec. Tuntang Kab. Semarang Tahun Ajaran 2012/2013.** Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd., Pembimbing II Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd.
Kata Kunci : Basket, Model Permainan Bassholl, Pengembangan.

Basket merupakan salah satu pembelajaran permainan bola besar di sekolah, namun kenyataannya dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Maka perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya. Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah bentuk model pengembangan permainan bola besar melalui permainan Bassholl pada siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang ?”. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan model pembelajaran bola besar melalui permainan bassholl bagi siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang dalam pembelajaran penjasorkes sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan aktivitas jasmani siswa.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan di lapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 86% dengan **baik**. Oleh karena itu dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 83,07% dengan kategori **baik**. Dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 87,23% dengan kategori **baik**. Siswa sudah tidak merasa kesulitan dan takut lagi ketika bermain bassholl.

Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan bassholl efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Diharapkan bagi guru penjasorkes di sekolah dasar dapat menggunakan model permainan bassholl ini sebagai alternatif pembelajaran bola besar khususnya dalam pembelajaran bola basket.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa isi dari skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya tulis ilmiah yang telah saya susun sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan dari karya tulis ilmiah orang lain. Berbagai pendapat serta temuan dari orang atau pun pihak lain yang ada di dalam karya tulis ilmiah ini dikutip dan dirujuk berdasarkan pedoman kode etik etika penyusunan karya tulis ilmiah. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Semarang, 01 Juli 2013

Dedy Apri Anto

6101408116

PENGESAHAN

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

Pada hari : Selasa

Tanggal : 30 Juli 2013

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

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

Andry Akhiruyanto, SPd., M.Pd.
NIP. 198101292003121001

Dewan Penguji

1. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd. (Ketua) _____
NIP. 196004291986011001

2. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd. (Anggota) _____
NIP.196103201984032001

3. Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd. (Anggota) _____
NIP. 198208282006041003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Allah memberikan kepada setiap burung makanan, tetapi Allah tidak melemparkan makanan itu ke dalam sarangnya.
2. Tidak ada rumus yang sempurna dalam hidup ini, tetapi yang bisa saya lakukan adalah menyediakan obat bagi setiap tindakan yang salah (Bruce Lee)

PERSEMBAHAN

1. Orang tua saya tercinta Ibu Surati dan Bapak Juari yang selalu berdoa dan mendukung saya
2. Keluarga besar saya
3. Teman baik saya Ardhani Eka , Eko Budiyo, Gugus Puji, dan Oki Lekstiyanto.
4. Teman-teman tercinta PGPJSD UNNES angkatan 2008

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih 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 ijin dan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd., selaku Pembimbing Utama yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan penuh sabar, memotivasi, dan memberikan petunjuk dengan jelas.
5. Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd., selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan pada khususnya dan Dosen Universitas Negeri Semarang pada umumnya atas ilmu yang telah diajarkan.

7. Kepala Sekolah Dasar Negeri Delik 02 yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Seluruh guru SD Negeri Delik 02 yang telah membantu dan mendukung dalam pelaksanaan penelitian.
9. Siswa kelas V SD Negeri Delik 02 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian..
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan dan kerjasama yang telah diberikan dalam penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, 01 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
SARI.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Pengembangan.....	6
1.4. Spesifikasi produk.....	6
1.5. Pentingnya Pengembangan.....	7
1.6. Sumber Pemecahan Masalah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR.....	8
2.1. Kajian Pustaka.....	8
2.1.1 Pendidikan Jasmani.....	8
2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	8

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	9
2.1.2 Model Pembelajaran	11
2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	11
2.1.2.2 Aspek-Aspek Model Pembelajaran.....	11
2.1.2.3 Model-Model Pembelajaran.....	12
2.1.3 Modifikasi Dalam Pembelajaran Penjas.....	14
2.1.3.1 Struktur Modifikasi Permainan Olahraga	14
2.1.3.2 Keuntungan dari Pembelajaran Permainan dan Olahraga....	15
2.1.4 Gerak	16
2.1.4.1 Pengertian Gerak	16
2.1.4.2 Belajar Gerak(<i>Motor Learning</i>)	16
2.1.4.3 Kemampuan Gerak Dasar	17
2.1.4.4 Gerak Keseimbangan Dinamis.....	19
2.1.4.5 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar	19
2.1.5 Kesegaran Jasmani	20
2.1.6 Karakteristik Anak Usia 11-12 Tahun.....	23
2.1.6.1 Karakteristik Jasmani	23
2.1.6.2 Karakteristik Psikologi atau Mental.....	23
2.1.6.3 Karakteristik Sosial dan Emosional	24
2.1.6.4 Tingkat Perkembangan Motorik Yang Harus Dicapai.....	25
2.1.7 Bermain	26
2.1.8 Teori Belajar	26
2.1.9 Karakteristik Permainan Bola Basket.....	29
2.1.9.1 Pengertian Permainan	29
2.1.9.2 Sarana dan Prasarana Bola Basket.....	29
2.1.9.3 Teknik Dasar Permainan Bola Basket	33

2.1.10 Karakteristik Permainan Bassholl	42
2.2. Kerangka Berfikir	45
BAB III METODE PENGEMBANGAN	46
3.1. Model Pengembangan	46
3.2. Prosedur Pengembangan.....	47
3.3. Uji Coba Produk	49
3.3.1 Disain Uji Coba	49
3.3.1.1 Evaluasi Ahli.....	49
3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil.....	50
3.3.1.3 Uji Coba Kelompok Besar	50
3.3.2 Subjek Uji Coba	50
3.4. Jenis Data.....	51
3.5. Instrumen Pengumpulan Data	51
3.6. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	56
4.1. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	56
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan.....	56
4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal	57
4.1.3 Draf Produk Awal Model Permainan Bassholl	58
4.1.3.1 Lapangan.....	58
4.1.3.2 Bola	59
4.1.3.3 Gawang / Ring	60
4.1.3.4 Peraturan	61
4.1.4 Validasi Ahli.....	62
4.1.4.1 Validasi Ahli Draf Produk Awal.....	62
4.1.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli	62

4.1.4.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil	63
4.2. Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	63
4.3. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil	65
4.4. Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil.....	71
4.5. Draf Setelah Uji Coba Kelompok Kecil Pengembangan Permainan Bola Basket Bagi Sekolah Dasar	72
4.5.1 Data Uji Coba Kelompok Besar	76
4.6. Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar	77
4.7. Prototipe Produk	84
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	91
5.1. Kajian Produk	91
5.2. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Penilaian Tes Kemampuan Dasar Bermain Bola Basket	3
2. Surve Sarpras Permainan Bola Besar	5
3. Perbedaan Permaian Basket dan Bassholl	43
4. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli	52
5. Kisi-Kisi Kuesioner Siswa.....	53
6. Klasifikasi Persentase	57
7. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	65
8. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	78
9. Perbandingan Hasil Pengembangan Permainan	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bola Basket.....	30
2. Papan Pantul	30
3. Lapangan Bola Basket.....	31
4. Keranjang/ ring bola basket.....	32
5. Simpay dan Penyanga Keranjang/ Ring basket.....	33
6. Chest Pass	34
7. Overhead Pass.....	35
8. Bounce Pass.....	37
9. Dribling.....	38
10. One Hand Set Shoot.....	39
11. Tembakan Dua Tangan.....	40
12. Lay-up.....	41
13. Pivot.....	42
14. Lapangan Bola Bassholl Draf Awal	59
15. Bola bassholl.....	60
16. Ring bassholl	60
17. Grafik Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	64
18. Grafik Persentase Hasil Uji coba kelompok Besar.....	77
19. Lapangan Bassholl.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Lembar Evaluasi Ahli penjas	98
2 Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran.....	102
3 SK Keputusan Pembimbing	106
4 Surat Keterangan Uji Instrumen	107
5 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	108
6 Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran	109
7 Kuesioner Penelitian Untuk siswa	110
8 Daftar Uji Coba Kelompok Kecil	114
9 Hasil Jawaban Kuesioner Uji Skala Kecil	115
10 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	117
11 Daftar Uji Coba Kelompok Besar	123
12 Hasil Jawaban Kuesioner Uji Skala Besar	120
13 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	123
14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	126
15 Dokumentasi Penelitian	131

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan jasmani di sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan suatu masyarakat yang sehat. Karena peserta didik di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh berkembang, ingin rasa gembira dalam bermain dan memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat (Soemitro,1992:5). Kedudukan sekolah dasar dianggap sangat penting keberadaannya karena sekolah dasar merupakan tempat yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Menurut Abdul Kadir Ateng (1992:73), selama sekolah dasar anak memperoleh ketrampilan-ketrampilan dasar yang berpengaruh pada keberadaannya yang sekarang dan yang akan digunakan selama masa hidupnya.

Pada hakikatnya inti pendidikan jasmani adalah gerak. Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu tenaga kependidikan dituntut untuk membangkitkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Karena bergerak tidak

hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik sekolah dasar, melainkan juga membentuk, membina dan mengembangkan anak. Sementara itu dari sisi lain aktivitas gerakanya dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak didik (Soemitro, 1992: 3).

Pola dasar gerak sangat penting sebagai pola dasar untuk melakukan gerakan olahraga, usia anak sangat penting untuk mempelajari sebanyak mungkin gerak dasar dalam kehidupan sebelum dewasa. Lari, lompat, loncat, dan jalan adalah pola gerak dari setiap gerakan yang akan dilaksanakan oleh setiap individu. Gerakan yang dilakukan merupakan kegiatan yang bersifat psikomotor terutama berorientasi pada gerakan yang dilakukan dan menekankan pada respon-respon fisik yang dapat dilihat atau bentuk gerakan yang dilakukan oleh badan.

Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan pada tanggal 5 November 2012 saat anak kelas V SD Negeri Delik 02 melakukan permainan Bola besar, peneliti melihat para siswa kesulitan dalam bermain bola basket, selain ukuran bola basket yang cukup besar sehingga siswa kesulitan dalam melakukan operan atau *dribble*, peraturan yang sulit sampai ketersediaan sarana dan prasarana penunjang seperti lapangan dan ring basket yang tidak ada, saat peneliti mengamati jalannya permainan terlihat sikap sportivitas diantara anak-anak masih kurang, mereka terkadang masih saling beradu mulut saat di tengah-tengah permainan. Pelaksanaan pembelajaran bola basket dengan menggunakan cara seperti apa yang diajarkan pada orang dewasa menyebabkan siswa menjadi malas karena mereka tidak mampu dalam melaksanakan pembelajaran permainan bola besar khususnya bola basket.

Rendahnya minat anak dalam mengikuti pembelajaran bola besar besar berakibat pada kurangnya ketrampilan anak dalam bermain, hal ini terlihat dari kurangnya nilai hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil belajar siswa yang didapatkan saat melakukan observasi awal di SD Negeri Delik 2 nilai KKM PJOK (Ketuntasan Kriteria Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 7,5 sebanyak 40,5% anak mencapai nilai yang lebih dari KKM yang ditentukan oleh sekolah, dan sebanyak 59,5% belum mencapai batas nilai KKM yang ditentukan sekolah.

KKM permainan Bola basket yang ditetapkan di SD Negeri 02 Delik didasarkan pada rata-rata nilai Indikator Pencapaian Kompetensi yang meliputi: (1) *Dribble dan Lay-up* KKM 7,5 ; (2) Tembakan Bebas (*Shoting Free Trow*) KKM 7 ; (3) Tembakan Tiga Angka (*Shoting Tree Point*) KKM 7 ; (4) Tembakan di Bawah Keranjang (*Under basket*) KKM 8. Selanjutnya, kriteria penilaian untuk setiap indikator dijabarkan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1
Kriteria Penilaian Tes Kemampuan Dasar Bermain Bola basket

No	Indikator	SKALA PENILAIAN				
		Skor 5	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	<i>Dribble dan lay-up</i>	Jika peserta menampilkan teknik dan cara yang sangat baik bola masuk	Jika peserta menampilkan teknik dan cara yang baik bola masuk	Jika peserta menampilkan teknik dan cara yang cukup baik bola masuk	Jika peserta menampilkan teknik dan cara yang kurang baik bola tidak masuk	Jika peserta menampilkan teknik dan cara yang kurang bola tidak masuk
2.	<i>Shoting Free row</i> (Tembakan Bebas)	Teknik dan cara melakukan shooting sangat baik bola masuk	Teknik dan cara melakukan shooting baik bola masuk sebanyak > 3	Teknik dan cara melakukan shooting cukup baik bola masuk	Teknik dan cara melakukan shooting kurang baik bola masuk	Teknik dan cara melakukan shooting kurang bola masuk < 3

		sebanyak > 4 kali	kali	sebanyak ≤ 3 kali	sebanyak < 3 kali	kali
3.	<i>Shooting Tree Point</i> (Tembakan Tiga Angka)	Teknik dan cara melakukan shooting sangat baik bola masuk sebanyak > 3 kali	Teknik dan cara melakukan shooting baik bola masuk sebanyak > 2 kali	Teknik dan cara melakukan shooting cukup baik bola masuk sebanyak ≤ 2 kali	Teknik dan cara melakukan shooting kurang baik bola masuk sebanyak < 2 kali	Teknik dan cara melakukan shooting kurang bola masuk < 2 kali
4.	<i>Under basket</i> (Tembakan di Bawah Keranjang)	Teknik dan cara melakukan under basket sangat baik bola masuk sebanyak > 25 kali	Teknik dan cara melakukan under basket baik bola masuk sebanyak > 18 kali	Teknik dan cara melakukan under basket cukup baik bola masuk sebanyak ≤ 18 kali	Teknik dan cara melakukan under basket kurang baik bola masuk sebanyak < 18 kali	Teknik dan cara melakukan under basket kurang bola masuk < 18 kali

Sumber : <http://budfir.blogspot.com/2011/11/contoh-tes-ketrampilanolahraga.html>

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan adalah permainan bola besar yang telah dikembangkan baik peraturan maupun alat yang digunakan. Anak usia sekolah dasar tentunya mengenal permainan bola besar, karena permainan ini sering diajarkan dalam pembelajaran penjas, permainan bola besar seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket menjadi cabang olahraga yang cukup diminati anak.

Bassholl merupakan pengembangan dari permainan bola besar, dalam permainan ini bola yang digunakan adalah bola voli. Lapangan yang digunakan berukuran lebih kecil dari lapangan sepak bola yang sebenarnya, agar anak lebih aktif bergerak dan tidak mudah merasa capek saat bermain. Model permainan

Bassholl ini sengaja dibuat tidak jauh dari bentuk aslinya agar tidak menghilangkan unsur-unsur yang terdapat pada permainan bola besar yang sesungguhnya. Melalui modifikasi permainan ini, kita dapat menanamkan nuansa pendidikan dengan mengedepankan sikap sportivitas, jujur, kerja sama, dan aspek lainnya. Tidak lupa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dimasukkan dalam pembelajaran modifikasi permainan bola besar ini.

Di SD Negeri Delik 02 merupakan sekolah dasar yang berada di dusun Jelok Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang. Halaman sekolah dengan luas 200m² yang biasa digunakan untuk upacara bendera dan terdapat bak pasir yang digunakan untuk lompat jauh. Sekolah ini tidak mempunyai lapangan, lapangan desa yang dulu sering digunakan untuk proses pembelajaran sekarang sudah menjadi area persawahan yang dikelola masyarakat sekitar. Peralatan olahraga yang dimiliki sekolah ini masih sederhana, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran penjas. Berikut ini hasil observasi awal sarpras permainan bola besar.

Tabel 2

Surve Sarpras Permainan Bola Besar SD Negeri Delik 2

NO	SARANA DAN PRASARANA	JUMLAH	KONDISI
1	Lapangan sepak bola	Tidak ada	-
2	Bola sepak ukuran 4	2	Lumayan
3	Lapangan bola voli mini	Tidak ada	-
4	Bola voli ukuran 4	2	Kurang bagus
5	Net voli mini	1	Lumayan
6	Ring basket	Tidak ada	-
7	Bola basket	2	Bagus

Sumber SD Negeri Delik 02

Oleh karena itu peneliti memilih sekolah ini karena ingin memberikan sebuah alternatif permainan dari pengembangan permainan bola besar agar siswa melakukan aktivitas pembelajaran penjas merasa senang dan mau bergerak. Dengan sedikit modifikasi peralatan juga akan membantu guru penjasorkes agar terpacu kreativitasnya dalam mengatasi keterbatasan peralatan.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang akan diteliti, dianalisis dan diusahakan untuk pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang akan dikaji adalah : “Bagaimanakah bentuk model pengembangan permainan bola besar melalui permainan Bassholl pada siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang ?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran bola besar melalui permainan Bassholl bagi siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang dalam pembelajaran penjasorkes sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan aktivitas jasmani siswa.

1.4 Spesifikasi Produk

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan suatu produk yaitu model permainan bola besar yang dimodifikasi sesuai dengan siswa sekolah dasar yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar

sehingga dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotorik). Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhubungan dengan proses pembelajaran di sekolah dasar. Manfaat produk antara lain : (1) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran penjasorkes, (2) sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran penjasorkes.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Model pengembangan permainan bola besar (berupa permainan Bassholl) sangat penting dilaksanakan dalam pembelajaran penjasorkes karena mengingat sarana dan prasarana yang terbatas sehingga pembelajaran kurang efektif dan hasil yang dicapai kurang maksimal.

Selama ini pembelajaran permainan bola besar yang ada disekolah hanya dilaksanakan dengan cara sederhana, dengan model pengembangan permainan Bassholl diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bola besar.

1.6 Manfaat Penelitian

Harapan yang ingin diperoleh melalui penelitian ini adalah:

1. Sebagai wacana bagi guru penjasorkes untuk memperoleh informasi ilmiah tentang modifikasi model pembelajaran “ bashooll”,
2. Dapat menambah pengalaman bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjasorkes yang menyenangkan dan tidak membosankan,
3. Dapat dijadikan referensi sekolah bahwa pembelajaran penjasorkes dapat mengatasi masalah kurangnya pengetahuan tentang permainan bola basket.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar yang dijadikan acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah. Secara garis besar akan diuraikan tentang pengertian pendidikan jasmani, model pembelajaran,, modifikasi dalam pembelajaran penjas, gerak, kesegaran jasmani, karakteristik anak usia 11-12 tahun, bermain dalam pendidikan, karakteristik permainan basket, dan karakteristik permainan Bassholl.

2.1.1 Pendidikan Jasmani

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktifitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatann dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial (Abdulkadir Ateng, 1992:4). Bucher dalam Sukintaka (1992:10), berpendapat bahwa pendidikan jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi dan sosial anak menjadi baik dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

Menurut Adang Suherman (2000:17-19) ada dua sudut pandang mengenai pendidikan jasmani yaitu :

- a. Pandangan tradisional. Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja.
- b. Pandangan modern, atau sering juga disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja.

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

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

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam

lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000:22-23).

Sedangkan menurut Samsudin (2008 : 3) tujuan pendidikan jasmani terbagi kedalam :

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya mengembangkan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.

- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersikap rekreatif.

2.1.2 Model Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Husdarta dan Yudha M. Saputra (2000:35) model pembelajaran adalah sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

2.1.2.2 Aspek-Aspek Model Pembelajaran

1) Langkah-Langkah (Syntax)

Langkah-langkah ini menjelaskan mengenai bagaimana pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya. Karena setiap model pembelajaran ini memiliki ciri dalam urutan kegiatannya, maka perlu langkah-langkah kegiatan secara bertahap.

2) Sistem Sosial yang Mendukung Pelaksanaan setiap Model

Sistem ini memaparkan mengenai bagaiman rencana penataan peranan dan hubungan siswa dan guru, serta norma-norma yang menggerakkan dan menjiwai hubungan tersebut.

3) Prinsip Interaksi Siswa dan Guru

Peranan guru dan siswa dalam setiap model bisa berubah-ubah. Dalam beberapa model perubahan peranan guru bisa sebagai pembimbing atau fasilitator.

4) Penjelasan tentang Sistem Penunjang

Sistem penunjang perlu mendapatkan perhatian. Sistem ini berada di luar model pembelajaran akan tetapi menjadi persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model-model pembelajaran itu dilaksanakan.

2.1.2.3 Model-Model Pembelajaran

Model pembelajaran berdasarkan teori belajar, meliputi:

1) Model Interaksi Sosial

Model interaksi sosial menitik beratkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (*learning to life together*). Model interaksi sosial ini mencakup strategi pembelajaran kerja kelompok, pertemuan kelas, pemecahan masalah sosial (*social inquiry*), bermain peranan, dan simulasi sosial.

2) Model Pemrosesan Informasi

Model ini berdasarkan teori belajar kognitif (*Piaget*) dan berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan informasi merujuk pada cara mengumpulkan atau menerima stimulus dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep dan menggunakan simbol verbal dan visual. Dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan output dalam bentuk hasil belajar.

Pembelajaran merupakan keluaran dari pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia (*human capitalies*) yang terdiri dari: (1) informasi verbal; (2) kecakapan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) sikap; dan (5) kecakapan motorik.

Model proses informasi ini meliputi beberapa strategi pembelajaran, diantaranya; mengajar induktif, latihan *inquiry*, *inquiry* keilmuan, pembentukan konsep, model pengembangan, dan *advanced organizer model*.

3) Model Personal (*Personal Models*)

Model ini bertitik tolak dari teori humanistik, yaitu berorientasi terhadap pengembangan diri individu dan perkembangan kelakuan. Perhatian utamanya pada emosional siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi siswa yang mampu membentuk hubungan yang harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif.

Model pembelajaran ini meliputi strategi pembelajaran: pembelajaran non-direktif, latihan kesadaran, sintetik, dan sistem konseptual.

4) Model Modifikasi Tingkah Laku (*Behavioral*)

Model ini bertitik tolak dari teori belajar behavioristik, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik model ini adalah dalam hal penjabaran tugas-tugas yang harus dipelajari siswa lebih efisien dan berurutan.

Rumpun model modifikasi tingkah laku meliputi: manajemen kontingensi, kontrol diri, relaksasi (santai), pengurangan ketegangan, latihan asertif desensitasi, dan latihan langsung.

2.1.3 Modifikasi Dalam Pembelajaran Penjas

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan itu sendiri, yaitu “*Developmentally Appropriate Practice*” (DAP). Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya “*body scalling*” atau ukuran tubuh siswa harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi tingkat yang lebih tinggi. Modifikasi tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang tujuan,

karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:1-2).

2.1.3.1 Struktur Modifikasi Permainan Olahraga

Pembelajaran permainan dengan menggunakan peraturan sebenarnya sering kali menyebabkan siswa susah untuk menerimanya karena belum siap dan pengalaman lapangan masih relatif kurang. Untuk itu pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima relatif mudah oleh siswanya. Pengurangan struktur permainan ini dapat dilakukan terhadap faktor : (1) ukuran lapangan, (2) bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, (3) jenis *skill* yang digunakan, (4) aturan, (5) jumlah pemain, (6) organisasi pemain, serta (7) tujuan permainan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:31-32).

2.1.3.2 Keuntungan Dari Pembelajaran Permainan dan Olahraga

Beberapa keuntungan yang akan diperoleh melalui pemberian permainan dan olahraga secara DAP, yaitu :

- a. Menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor, dan non lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.
- b. Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.
- c. Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
- d. Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari keterampilan baru.

- e. Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.
- f. Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas jasmani yang dipilih.
- g. Memahami bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri pribadi, dan berkomunikasi.
- h. Menghargai hubungan dengan orang lain yang diperoleh dari partisipasi dalam aktivitas jasmani (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:15-16).

2.1.4 Gerak

2.1.4.1 Pengertian Gerak

Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (*motor*) ruang lingkungannya lebih luas daripada psikomotor (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:20).

2.1.4.2 Belajar Gerak (Motor Learning)

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:3), belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skills*). Sebab keterampilan gerak sangat terikat dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia.

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu:

1) Tahapan Verbal-Kognitif

Maksudnya kognitif dan proses membuat keputusan lebih menonjol. Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal-kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2) Tahapan Gerak (*Motorik*)

Memiliki makna sebagai pola gerak yang dikembangkan sebaik mungkin agar peserta didik atau atlet lebih terampil. Pada tahap ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3) Tahapan Otomatisasi

Memperhalus gerakan agar performa peserta didik atau atlet menjadi lebih padu dalam melakukan gerakannya. Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

2.1.4.3 Kemampuan Gerak Dasar

Gerak dasar fundamental adalah gerakan-gerakan dasar yang berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat kematangan pada anak-anak. Gerakan ini pada dasarnya berkembang menyertai gerakan refleks yang sudah dimiliki sejak lahir. Gerak dasar fundamental mula-mula bisa dilakukan pada masa bayi dan masa anak-anak, dan disempurnakan melalui proses berlatih yaitu dalam bentuk melakukan berulang-ulang (Sugiyanto, 2001:7.15).

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:3) kemampuan gerak dasar dibedakan menjadi 3 kategori, yaitu :

1) Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas, seperti loncat dan lompat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda (gallop).

2) Kemampuan Non-Lokomotor

Kemampuan non-lokomotor dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk item berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

- a. Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
- b. Gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet (bola medisn) atau macam bola yang lain.
- c. Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

2.1.4.4 Gerak Keseimbangan Dinamis

Gerak keseimbangan dinamis adalah suatu kemampuan untuk memelihara sikap atau posisi badan ketika tubuh sedang bergerak (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:33).

2.1.4.5 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

Ukuran dan proporsi tubuh anak usia 6-12 tahun berubah secara bertahap dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Oleh karenanya energi anak diarahkan ke arah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Di samping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar

perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan ataupun penambahan berbagai situasi (Yanuar Kiram, 1992:36).

1. Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (*Gross Motor Ability*)

Perkembangan motorik kasar akan difokuskan pada keterampilan motorik dasar. Keterampilan dasar ini meliputi pola lokomotor seperti jalan, lari, melompat, meloncat, menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola (*bouncing*). Keterampilan motor dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal dan ini akan menjadi bekal awal mempraktikkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan motorik yang lebih khusus yang semuanya ini merupakan satu bagian integral prestasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan (Yanuar Kiram, 1992:42).

2. Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (*Fine Motor Activity*)

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengatur atau mengkoordinasi penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat, dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting, perkembangan motorik secara total anak-anak dan secara jelas mencerminkan kapasitas sistem saraf pusat untuk mengangkut dan memproses input visual dan menterjemahkan input tersebut ke bentuk keterampilan. Untuk mendapatkan keterampilan dengan baik, maka perilaku yang perlu dilakukan anak harus dapat berinteraksi dengan praktik dan melakukan komunikasi terhadap objek sekolah dan lingkungan rumah (Yanuar Kiram, 1992:43).

2.1.5 Kesegaran Jasmani

Menurut Mochamad Sajoto (1988:57), kondisi fisik adalah satu kesatuan utuh dari kompoonen-komponen yang tidak dapat dipisahkan, baik peningkatannya, maupun pemeliharannya. Artinya bahwa setiap usaha peningkatan kondisi fisik maka harus mengembangkan semua komponen tersebut. Walaupun perlu dilakukan dengan sistem prioritas, (komponenen apa yang perlu mendapat porsi latihan lebih besar dibanding komponen lain). Komponen-komponen kondisi fisik tersebut sebagai berikut :

- 1) Kekuatan atau *strength* adalah komponen kondisi fisik yang menyangkut masalah kemampuan seseorang atlet pada saat mempergunakan otot-ototnya, menerima beban dalam waktu kerja tertentu.
- 2) Daya tahan atau *endurance* dibedakan menjadi dua golongan, masing-masing adalah :
 - a) Daya tahan otot lokal setempat atau *local endurance*, adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan suatu kelompok ototnya, untuk berkontraksi terus menerus dalam waktu relatif cukup lama, dengan beban tertentu.
 - b) Daya tahan umum atau *cardiorespiratori endurance*, adalah kemampuan seseorang untuk mempergunakan sistem jantung, pernafasan dan peredaran darahnya, cara efektif dan efisien dalam menjalankan kerja terus menerus yang melibatkan kontraksi sejumlah otot-otot besar, dengan intensitas tinggi dalam waktu yang cukup lama.

- 3) Daya ledak otot atau *muscular power* adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kekuatan maksimum, dengan usahanya yang dikerahkan dalam waktu sependek-pendeknya. Dalam hal ini dapat dikemukakan bahwa, daya ledak otot atau power = kekuatan atau *force* X kecepatan atau *velocity* ($P=v \times t$), seperti gerak tolak peluru, lompat tinggi dan gerakan lain yang bersifat *explosive*.
- 4) Kecepatan atau *speed* adalah kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan berkesinambungan, dalam bentuk yang sama dalam waktu sesingkat-singkatnya. Seperti gerak lari atau sprint, gerak pukulan dalam tinju., gerak mengayuh pedal sepeda dan lain-lain. Dalam masalah kecepatan ini, ada kecepatan gerak dan kecepatan eksplosif.
- 5) Kelentukan atau *flexibility* adalah keefektifan seseorang dalam penyesuaian dirinya, untuk melakukan segala aktifitas tubuh dengan penguluran seluas-luasnya, terutama otot-otot, ligamen-ligamen disekitar persendian.
- 6) Keseimbangan atau *balance* adalah kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ saraf ototnya, selama melakukan gerak-gerak yang cepat, dengan perubahan letak titik-titik berat badan yang cepat pula, baik dalam keadaan statis maupun gerak dinamis.
- 7) Koordinasi atau *coordination* adalah kemampuan seseorang dalam mengintegrasikan gerakan yang berbeda ke dalam suatu pola gerakan tunggal secara efektif.
- 8) Kelincahan atau *agility* adalah kemampuan seseorang dalam merubah arah, dalam posisi-posisi diarena tertentu. Seseorang yang mampu merubah satu

posisi ke suatu posisi yang berbeda, dan kecepatan tinggi dan koordinasi gerak yang baik, berarti kelincahannya cukup tinggi.

- 9) Ketepatan atau *accuracy*, adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak-gerak bebas, terhadap suatu sasaran. Sasaran dapat berupa jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenai.
- 10) Reaksi atau *reaction* adalah, kemampuan seseorang segera bertindak secepatnya, dalam menanggapi rangsangan-rangsangan datang lewat indra, saraf atau indra lainnya. Seperti dalam mengantisipasi datangnya bola, untuk kemudian ditangkap dipukul atau ditendang.

2.1.6 Karakteristik Anak Usia 11-12 Tahun

Menurut Samsudin (2008 : 122) Untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, guru pendidikan jasmani harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan memahami karakteristik perkembangan siswa, guru akan mampu membantu siswa belajar secara efektif.

Menurut Sukintaka (1992 : 42) anak kelas V kira-kira berumur 11-12 tahun, mempunyai karakteristik:

2.1.6.1 Karakteristik Jasmani

- 1) Pertumbuhan otot lengan dan tungkai makin bertambah.
- 2) Ada kesadaran mengenai badannya.
- 3) Anak laki-laki lebih menguasai permainan kasar.
- 4) Pertumbuhan tinggi dan berat tidak baik.
- 5) Kekuatan otot tidak menunjang pertumbuhan.

- 6) Waktu reaksi makin baik.
- 7) Perbedaan akibat jenis kelamin makin nyata.
- 8) Koordinasi makin baik.
- 9) Badan lebih sehat dan kuat.
- 10) Tungkai mengalami masa pertumbuhan yang lebih kuat dibandingkan dengan bagian anggota atas.
- 11) Perlu diketahui bahwa ada perbedaan kekuatan otot dan ketrampilan antara anak laki-laki dan putri.

2.1.6.2 Karakteristik Psikologik atau Mental

- 1) Kesenangan pada permainan dengan bola makin bertambah.
- 2) Menaruh perhatian kepada permainan yang terorganisasi.
- 3) Sifat kepahlawanan yang kuat.
- 4) Belum mengetahui masalah kesehatan masyarakat.
- 5) Perhatian kepada teman sekelompok makin kuat.
- 6) Perhatian kepada bentuk makin bertambah.
- 7) Beberapa anak mudah menjadi putus asa dan akan berusaha bangkit bila tidak sukses.
- 8) Mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjadi dewasa.
- 9) Berusaha untuk mendapatkan guru yang dapat membenarkannya.
- 10) Mulai mengerti tentang waktu, dan menghendaki segala sesuatunya selesai pada waktunya.
- 11) Kemampuan membaca mulai berbeda, tetapi anak mulai tertarik pada kenyataan yang diperoleh lewat bacaan.

2.1.6.3 Karakteristik Sosial dan Emosional

- 1) Pengantaran rasa emosinya tidak tetap dalam proses kematangan jasmani.
- 2) Menginginkan masuk kedalam kelompok sebaya, dan biasanya perbedaan antara kelompok sebaya ini akan menyebabkan kebingungan pada tahap ini.
- 3) Mudah dibangkitkan.
- 4) Putri menaruh perhatian terhadap anak laki-laki.
- 5) Ledakan emosi bisa saja.
- 6) Rasa kasih sayang seperti orang dewasa.
- 7) Senang sekali memuji dan mengagungkan.
- 8) Suka mengkritik tindakan orang dewasa.
- 9) Laki-laki membenci putri, sedang putri membenci laki-laki yang lebih tua.
- 10) Rasa bangga berkembang.
- 11) Ingin mengetahui segalanya.
- 12) Mau mengerjakan pekerjaan bila didorong oleh orang dewasa.
- 13) Merasa sangat puas bila dapat menyelesaikan, mengatasi, dan mempertahankan sesuatu, atau tidak berbuat kesalahan, karena mereka akan merasa tidak senang kalau kehilangan atau berbuat kesalahan.
- 14) Merindukan pengakuan dari kelompoknya.
- 15) Kerjasama meningkat, terutama sesama anak laki-laki. Kualitas kepemimpinannya mulai nampak.
- 16) Senang pada kelompok, dan ambil bagian dalam membuat rencana serta mampu memimpin.

- 17) Menyukai pada kegiatan kelompok, melebihi kegiatan individu. Mudah untuk bertemu.
- 18) Senang merasakan apa yang mereka kehendaki.
- 19) Loyal terhadap kelompok atau “gang”-nya.
- 20) Perhatian terhadap kelompok yang sejenis sangat kuat.

2.1.6.4 Tingkat Perkembangan Motorik Yang Harus Dicapai

- 1) Memperbaiki kekuatan otot lengan, bahu, punggung, dan tungkai.
- 2) Koreksi kekurangan dan kelebihan pada otot dengan latihan yang benar.
- 3) Mengkoreksi bentuk tubuh lebih diperkuat lewat kebiasaan sehari-hari.
- 4) Memperbaiki semua kekurangan pada kesegaran jasmani.

2.1.7 Bermain

Menurut Cowell dan Hozeltn dalam Sukintaka (1992:6), mengatakan bahwa untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan kesegaran jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat “*fairplay*” dan “*sportmanship*” atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati. Rijdsdorp dalam Sukintaka (1992:7), juga berpendapat bahwa anak yang bermain kepribadiannya akan berkembang dan wataknya akan terbentuk juga. Adapun makna bermain dalam pendidikan yang diutarakan Sukintaka (1992:7) yaitu bermain mempunyai beberapa sifat :

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang
2. Bermain dengan rasa senang menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan

Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

2.1.8 Teori Belajar

Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan *pembelajaran* berbasis otak. Dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses di mana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal

sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

2. Teori Belajar kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong.

Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

(<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>)

2.1.9 Karakteristik Permainan Bola Basket

2.1.9.1 Pengertian Permainan Bola Basket

Bola basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan (Wikipedia.com).

2.1.9.2 Sarana dan Prasarana Bola Basket

1) Bola

Bola harus terbuat dari karet yang dilapisi kulit atau bahan sintetis lainnya. Keliling bola tidak kurang dari 75 cm dan tidak lebih dari 78 cm, sedangkan beratnya tidak kurang dari 600 gram dan tidak boleh lebih dari 650 gram. Bola tersebut dapat dipergunakan untuk bermain setelah dipompa sedemikian rupa sehingga bila dipantulkan kelantai yang keras dari tempat setinggi 1.80 meter diukur dari dasar bola, bola akan memantul setinggi tidak kurang 1.20 meter dan tidak melebihi 1.40 meter bila diukur dari puncak bola (Abdul Rohim:2008:7).



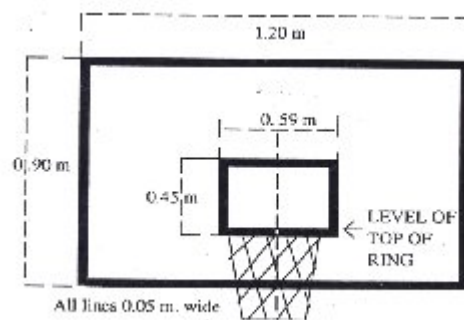
Gambar 1. Bola Basket

Sumber : <http://3.bp.blogspot.com/->

[2t0bp25f0mY/T96lExs1AeI/AAAAAAAAAFI/TvZTtdDbUQs/s1600/bola+baske
t+molten+GG7.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-2t0bp25f0mY/T96lExs1AeI/AAAAAAAAAFI/TvZTtdDbUQs/s1600/bola+baske+t+molten+GG7.jpg)

2) Papan Pantul

Papan pantul terbuat dari papan keras dengan permukaan yang rata dan berukuran 120 cm horizontal, 90 cm vertical, diberi cat warna putih dan garis hitam. (Sarumpaet dkk :1992:206). Liat gambar di bawah ini



Gambar 2. Papan pantul

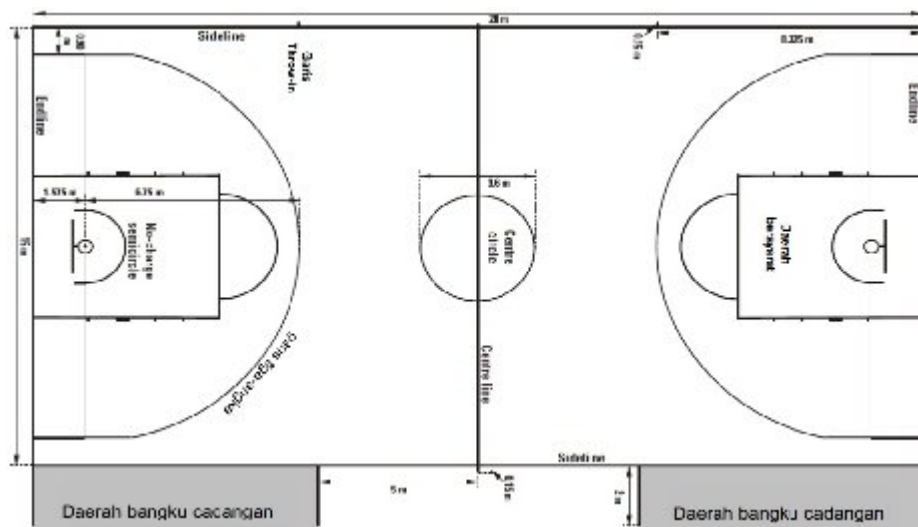
Sumber : <http://2.bp.blogspot.com/->

[UQcLWEgE7rg/UHDZtedOLKI/AAAAAAAAABPY/vGmL-
rFQYEc/s320/Ukuran%2Bpapan%2Bpantul%2Blapangan%2Bbola%2Bbasket.jp](http://2.bp.blogspot.com/-UQcLWEgE7rg/UHDZtedOLKI/AAAAAAAAABPY/vGmL-rFQYEc/s320/Ukuran%2Bpapan%2Bpantul%2Blapangan%2Bbola%2Bbasket.jp)

3) Lapangan

Lapangan olahraga basket harus keras yang berbentuk persegi panjang serta bebas dari rintangan. Ukuran panjang lapangan adalah 28 meter dan lebar 15 meter diukur dari sebelah dalam garis.

Jari-jari lingkaran tengah lapangan adalah 1,80 meter yang dibuat di tengah lapangan (Abdul Rohim:2008:4).



Gambar 3. Lapangan basket

Sumber : <http://amanrupputra.files.wordpress.com/2012/08/lapangan-basket.jpg>

4) Keranjang

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

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



Gambar 4. Keranjang/Ring basket

Sumber :

<http://nicepromise.files.wordpress.com/2012/08/4594f66e81b84.gif?w=31>

5&h=315

5. *Simpay* dan Penyangga Basket/Keranjang

Pada lapangan bola basket dilengkapi dengan simpay yang terbuat dari besi yang mempunyai garis tengah 20 mm dan jalanya mempunyai panjang 40

1. Mengoper bola setinggi dada (*Chest Pass*)

Mengoper bola dengan menggunakan dua tangan dari depan dada merupakan operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket. Operan ini berguna untuk jarak pendek, mengoper bola dengan cara ini akan menghasilkan 5-7 meter.

- a) Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang bola basket
- b) Siku dibengkokkan kesamping sehingga dekat dengan dada
- c) Sikap kaki dapat dilakukan dengan sejajar atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu
- d) Lutut ditekuk, badan condong kedepan, dan jaga keseimbangan
- e) Bola didorong kedepan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar
- f) Bagi yang baru belajar, gerakan pelurusan dapat dibantu dengan melangkahkan salah satu kaki ke depan
- g) Arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima
- h) Beramaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.



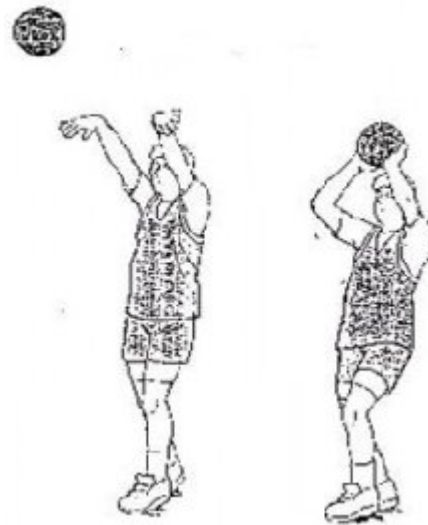
Gambar 6. *Chest Pass*

Sumber : <http://basketcihuuy.blogspot.com/>

2. Mengoper bola dari atas kepala (*Overhead Pass*)

Lemparan ini dilakukan oleh para pemain-pemain yang berbadan tinggi sehingga melampaui daya raih lawan. Lemparan ini juga bisa digunakan untuk operan cepat. Cara melakukannya sebagai berikut :

- a) Cara memegang bola sama dengan lemparan dari depan dada, hanya saja posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan siku agak ditekuk.
- b) Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya agak menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.
- c) Lepaskan bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari.
- d) Posisi kaki berdiri tegak tetapi tidak kaku . bila berhadpan dengan lawan, maka untuk mengamankan bola dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu dengan mengangkat kedua tumit.



Gambar 7. *Overhead Pass*

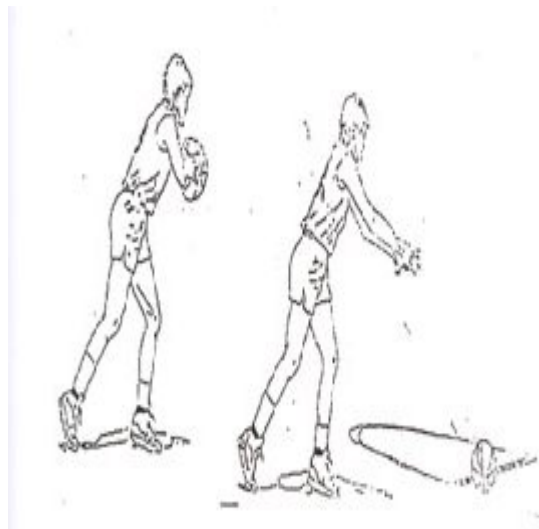
Sumber : http://basketball-soul.blogspot.com/2012_05_01_archive.html

3. Mengoper bola pantulan (*Bounce Pass*)

Operan pantulan dengan dua tangan dilakukan dengan posisi bola didepan dada. Operan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Lemparan ini harus dilakukan dengan cepat agar tidak tertahan /terserobot lawan. Cara melakukan lemparan pantulan dengan dua tangan sebagai berikut :

- a) Metode pelaksanaannya (sikap awalan) sama dengan operan setinggi 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, kemudian ke penerima
- d) Bial berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri lawan.



Gambar 8. **Bounce Pass**

Sumber : <http://suaraterbaru.com/wp-content/uploads/2011/12/Bounce-Pass.jpg>

B. Teknik Menerima Bola (*Chatching*)

Agar dapat menerima bola dengan baik dalam berbagai posisi dan situasi pemain harus menguasai tehnik dasar menerima bola basket dengan baik. Teknik menerima bola sebgai berikut :

- a) Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola
- b) Kedua 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 kedepan, siku ke dua lengan ditekuk hingga bola ditarik mendekati dada/badan
- e) Badan agak condong ke depan
- f) Berat badan bertumpu pada kaki belakang
- g) Posisi bola dipengang di depan badan

C. Teknik Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Menggiring bola adalah membawa bola lari kesegala arah dengan memantul-mantulkan bola dengan segala peraturan yang ada. Pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. Menggiring bola harus menggunakan satu tangan, kegunaan menggiring bola adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan.



Gambar 9. *Dribling*

Sumber : [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-p4oqsEdmGMQ/TXLU1kGIFmI/AAAAAAAAACU/DVm15t60Zho/s1600/dribble3.JPG)

[p4oqsEdmGMQ/TXLU1kGIFmI/AAAAAAAAACU/DVm15t60Zho/s160](http://3.bp.blogspot.com/-p4oqsEdmGMQ/TXLU1kGIFmI/AAAAAAAAACU/DVm15t60Zho/s1600/dribble3.JPG)

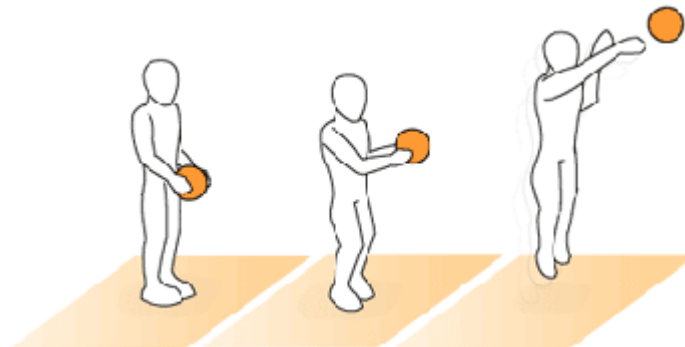
[0/dribble3.JPG](http://3.bp.blogspot.com/-p4oqsEdmGMQ/TXLU1kGIFmI/AAAAAAAAACU/DVm15t60Zho/s1600/dribble3.JPG)

D. Teknik Dasar Menembak (*Shooting*)

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

1. Tembakkan Satu Tangan (*One Hand Set Shoot*)

Sikap badan pada waktu akan menembak bola : berdiri tegak, kaki sejajar atau kaki kanan di depan (bagi yang tidak kidal), kaki kiri di belakang , sementara lutut di tekuk. 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 dan berfungsi untuk menjaga keseimbangan,serta pandangan ditujukan ke keranjang (ring basket). Kemudian bola ditembakkan ke keranjang basket dengan gerakan siku, badan, dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu tangan lurus, bola dilepaskan, jari-jari dan pergelangan tangan diaktifkan.



Gambar 10. *One Hand Set Shoot*

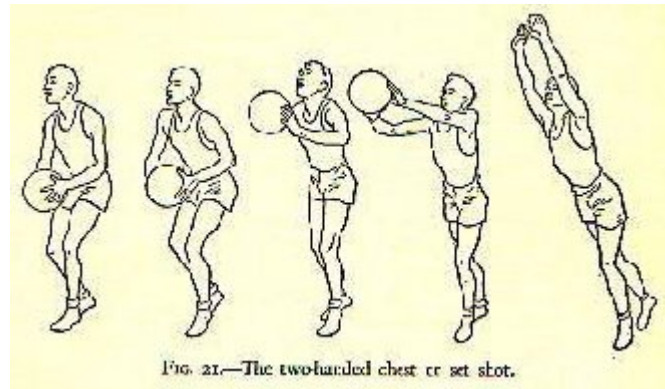
Sumber :

http://www.talkbasketball.co.uk/images/aeaaac/1323_basketball-shooting.gif?1219139030

2. Tembakan Dua Tangan

Sikap badan pada waktu akan melakukan tembakan adalah: badan tegak, kedua kaki dibuka sejajar. Kedua lutut ditekuk, bola dipegang dengan kedua belah tangan di atas dan di depan dahi, kedua siku ditekuk, pandangan diarahkan ke keranjang basket yang menjadi sasaran tembakan.

Bola ditembakkan ke keranjang basket dengan bantuan dorongan lengan, siku, badan dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu bola lepas, jari-jari tangan dan pergelangan tangan diaktifkan, artinya digerakkan ke atas ke depan dan ke bawah. Jadinya jalannya bola ke atas, kedepan, dan akhirnya ke bawah.

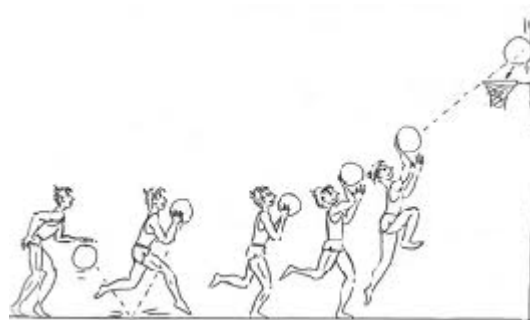


Gambar 11. Tembakan dua tangan

Sumber : <http://blogs.edweek.org/edweek/LeaderTalk/old-time-set-shot-0.jpg>

3. Tembakan *Lay-up*

Tembakan *lay-up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, hingga seolah-olah bola di letakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah. Tembakan ini disebut gaya tembakan langkah tiga. Gerakan melangkah dapat dilakukan dari menerima operan atau gerakan menggiring bola. Melangkah kaki dua kali, mengoper, atau menembakkan bola merupakan unsur yang sangat penting dalam gerakan *lay-up*.

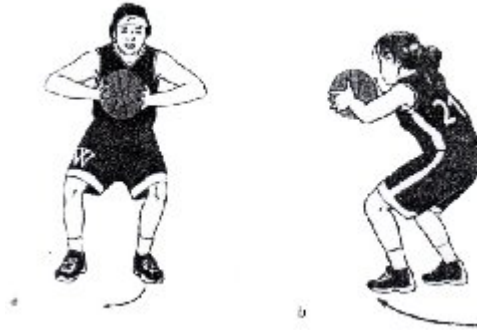


Gambar 12. *lay-up*

Sumber <http://basketcihuuy.blogspot.com/>

E. Teknik *Pivot*

Yang dimaksud pivot dalam permainan bola basket adalah menggerakkan satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lain tetap di tempat sebagai poros. Tujuan berputar adalah mengadakan gerak tipu atau menghindari lawan yang berusaha merebut bola.

Gambar 13. *Pivot*

Sumber : <file:///K:/http%20%20%20iner-caem.blogspot.com%20%20%20Gerakan%20Dasar%20dalam%20Permainan%20Bola%20Basket.htm>

2.1.10 Karakteristik Permainan *Bassholl*

Pengembangan pembelajaran bola besar adalah pengembangan pembelajaran mengenai media atau sarana pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang menarik, dengan pendekatan pembelajaran bola basket pada siswa sekolah dasar khususnya kelas V. Pembelajaran ini dilakukan

menggunakan permainan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, siswa lebih merasa senang, bertambah semangat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas siswa maka peneliti mengembangkan pembelajaran bola besar dengan menggunakan modifikasi permainan bassholl yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai alat yang menarik untuk pembelajaran bola besar.

Permainan Bassholl merupakan bentuk modifikasi dari permainan bola besar yaitu bola basket. Setiap tim masing-masing terdiri dari 5-10 pemain, bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar ini adalah bola voli, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa dalam mengontrol bola dan keselamatan. Lapangan yang digunakan berbeda ukurannya dengan lapangan bola basket yang sebenarnya, lapangan bassholl tangan dibuat lebih kecil untuk memudahkan gerak dan mobilisasi anak dalam bermain.

Pemain yang melakukan pelanggaran maka akan diberi peringatan oleh wasit, bila melakukan pelanggaran keras maka pemain akan dikeluarkan dari permainan, waktu permainan 2 x 10-15 menit, tim terbanyak yang mencetak skor maka akan memenangkan pertandingan.

Tabel 3.

Perbedaan permainan Bola basket dan Bassholl

Bola basket	Bassholl	Keterangan
Ada lemparan vertikal saat pertama mulai (<i>jump</i>)	Menentukan dengan <i>Jump ball</i> ditengah lapangan.	Mempermudah mengetahui tim mana yang

<i>ball</i>)		memulai permainan pertama
10-12 orang (1 regu) dengan rincian 5 pemain inti dan 5-7 pemain cadangan	Jumlah pemain 5-10 orang	Menyesuaikan ukuran lapangan dan jumlah murid
Waktu pertandingan: 4 x 10 menit	Waktu pertandingan 2 x 10-15 menit	Pemain lebih aktif dalam bergerak
Pemain bebas menembak dari posisi manapun	Pemain hanya boleh menembak setelah memasuki garis tembak	Mempermudah mencetak angka
Menggunakan bola standar untuk basket	Menggunakan bola voli	Untuk mempermudah dalam memainkan bola
Memakai 2 ring	Memakai gawang yang berbentuk lingkaran yang bisa dibuat dari bambu atau hulahop	Tidak menggunakan ring diganti dengan gawang yang berbentuk lingkaran

2.2 Kerangka Berpikir

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar, siswa dapat bergerak bergerak dengan aktif dalam permainan dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada di lapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan di sekolah dasar masih dalam bentuk permainan yang sesuai dengan peraturan yang baku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturan. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak yang merasa tidak senang, bosan, dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Permainan bassholl dibuat tidak jauh dari bentuk permainan aslinya, ini sesuai dengan prinsip modifikasi yang dapat dilakukan terhadap ukuran lapangan, bentuk peralatan, ukuran peralatan, aturan permainan, jumlah pemain, dan tujuan dalam permainan

Pengembangan permainan bassholl merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model permainan bassholl diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

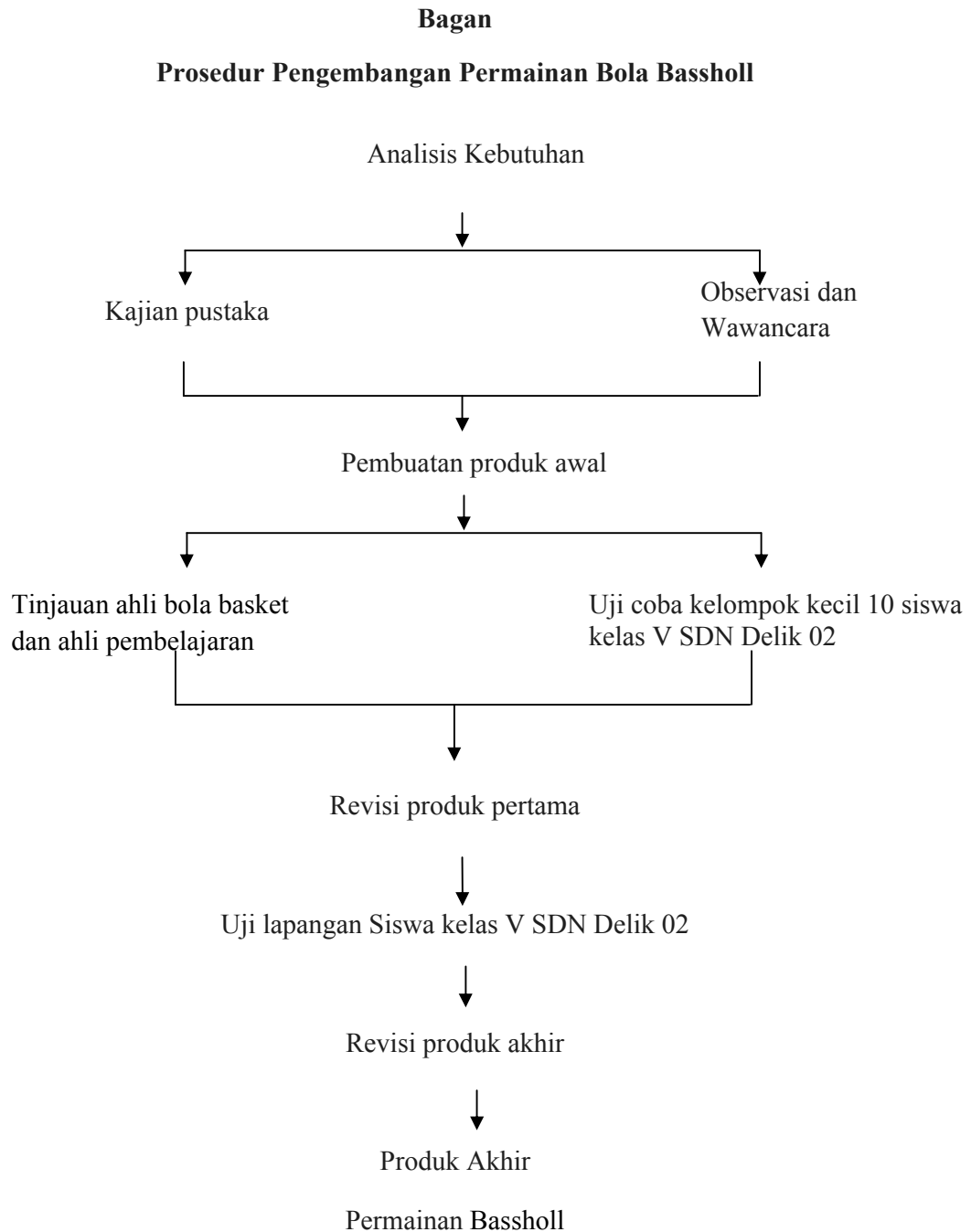
3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan bassholl. Penelitian dan pengembangan disebut sebagai pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg & Gall seperti dikutip Punaji (2010:194), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Penelitian pengembangan mengembangkan permainan bassholl disesuaikan dengan keadaan, serta dari jumlah pemain itu sendiri. Dan penelitian ini juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan model permainan bassholl untuk siswa sekolah dasar meliputi beberapa tahap, yaitu :



Dalam prosedur pengembangan penelitian ini, langkah awal dalam melakukan penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan atau analisis produk yang akan dikembangkan. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah permainan bassholl ini dapat diterapkan sebagai pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi ke sekolah tersebut dengan cara pengamatan lapangan tentang aktivitas siswa bermain bola besar dalam pembelajaran penjasorkes serta mengkaji permainan bola besar melalui berbagai literatur. Kemudian peneliti melakukan langkah yang kedua yaitu mengembangkan produk awal berupa permainan bassholl dalam hal ini peneliti menganalisis karakteristik siswa kelas V sekolah dasar selanjutnya menganalisis tujuan dan karakteristik yang ada di dalam permainan bola besar guna menetapkan tujuan, isi permainan, dan strategi pengelolaan pembelajaran sehingga nantinya dapat diketahui hasil pembelajaran yang dicapai.

Langkah ketiga adalah mengevaluasi produk awal yang dilakukan oleh evaluator yang terdiri dari satu ahli penjas dan ahli pembelajaran. Hasil revisi produk setelah dievaluasi oleh para ahli selanjutnya dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Dari uji coba kelompok kecil, didapat revisi yang selanjutnya dijadikan bahan sebagai permainan dalam uji coba kelompok besar. Setelah melalui tahapan tersebut maka didapatlah produk model pengembangan dari permainan Bassholl (berupa permainan Bassholl).

3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.1 Disain Uji Coba

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

3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat di evaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjas Drs. Taufik Hidayah, M.Kes., dan ahli pembelajaran Adi Susilo, S.Pd dengan kualifikasi: (1) , Drs. Taufik Hidayah, M.Kes. adalah dosen mata kuliah bola basket di FIK UNNES, (2) Adi Susilo, S.Pd adalah guru penjas SD Ngajaran 03 .

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas, perlengkapan, peraturan, dan aktivitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli pembelajaran dan ahli penjas. 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 uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 siswa SD Negeri Delik 02 sebagai subjeknya. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan kaskor yang kemudian dilakukan uji coba permainan. Setelah selesai melakukan permainan, siswa mengisi kuisioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.1.3 Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar ini di uji cobakan pada 22 siswa kelas V SD Negeri Delik 02. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bassholl. Kemudian siswa melakukan uji coba permainan bassholl. Setelah melakuakn 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 Pendidikan jasmani dan satu ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas V SD Negeri Delik 02 dipilih sample secara random
3. Uji coba lapangan kepada siswa kelas V SD Negeri Delik 02.

3.4 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli. Data kualitatif ini digunakan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan kuantitatif diperoleh melalui analisis kuisisioner siswa dan pengamatan di lapangan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto,2006:160). Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar kuisisioner dan dokumentasi. Dokumentasi berupa nama siswa, jumlah siswa kelas V, foto dan video kegiatan saat uji coba. Lembar kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan siswa. Alasan memilih kuisisioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuisisioner yang berbeda. Kuisisioner ahli dititik beratkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuisisioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk yaitu dalam bermain bassholl. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan permainan yang berbeda dengan permainan basket pada umumnya.

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

1 : tidak baik

2 : kurang baik

3 : cukup baik

4 : baik

5 : sangat baik

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

Tabel 4.
Kisi - Kisi Kuesioner Ahli

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

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak”. Faktor yang

digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotorik, kognitif, afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

Tabel 5.
Cara Pemberian Skor Pada Alternatif Jawaban Kuesioner Siswa

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini disajikan tabel mengenai kisi-kisi instrumen yang meliputi faktor , indikator dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan siswa :

Tabel 6.
Kisi - Kisi Kuesioner Siswa

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekkan variasi gerak dalam bermain model permainan bassholl	8
2.	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan bola bassholl	10

3.	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain, seperti kerja sama, kejujuran, sportifitas.	8
----	---------	--	---

3.6 Teknik Analisis Data

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

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhammad Ali (1987:184) yaitu :

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

Keterangan :

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

Tabel 7.

Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi
0,00 – 20%	Sangat Kurang
20,01 - 40%	Kurang
40,01 - 60%	Cukup
60,01 - 80%	Baik
80,01 - 100%	Sangat baik

Sumber : Moh. Ali (dalam Sri Ernawati ,2011:38)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Penelitian

Hasil yang disajikan dalam penelitian pengembangan ini meliputi data analisis kebutuhan, diskripsi draf produk awal, draf produk awal, validasi ahli, data uji coba kelompok kecil, draf setelah uji coba kelompok kecil, data uji coba kelompok besar, analisis data, dan pembahasan.

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan 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 atau kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya bola basket bagi siswa kelas V sekolah dasar, bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran bola besar, khususnya permainan bola basket bagi siswa sekolah dasar masih jauh dari yang diharapkan. Pada proses pembelajaran bola basket ditemui beberapa masalah, terbatasnya sarana dan prasaran yang dimiliki sekolah untuk dapat melakukan pembelajaran bola besar khususnya bola

basket, siswa juga merasa kesulitan untuk memainkan permainan bola basket dengan peralatan dan peraturan yang baku. Sehingga siswa kurang antusias, bosan, dan malas untuk bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran permainan basket bagi siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan basket yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas jasmani siswa, dan anak-anak dapat mengambil pembelajaran di dalamnya baik itu berupa pembelajaran moral, etika, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan bassholl, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Analisis tujuan dan karakteristik permainan basket di Sekolah Dasar
- 2) Analisis karakteristik siswa Sekolah Dasar
- 3) Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip atau cara mengembangkan permainan bola basket.
- 4) Menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model permainan basket.
- 5) Menetapkan tujuan ,isi, dan strategi pengelolaan pembelajaran.

- 6) Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
- 7) Menyusun produk awal model pembelajaran permainan bola basket

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal pembelajaran permainan basket yaitu permainan bassholl yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Berikut akan disajikan draf produk awal permainan bassholl untuk siswa Sekolah Dasar sebelum divalidasi oleh ahli :

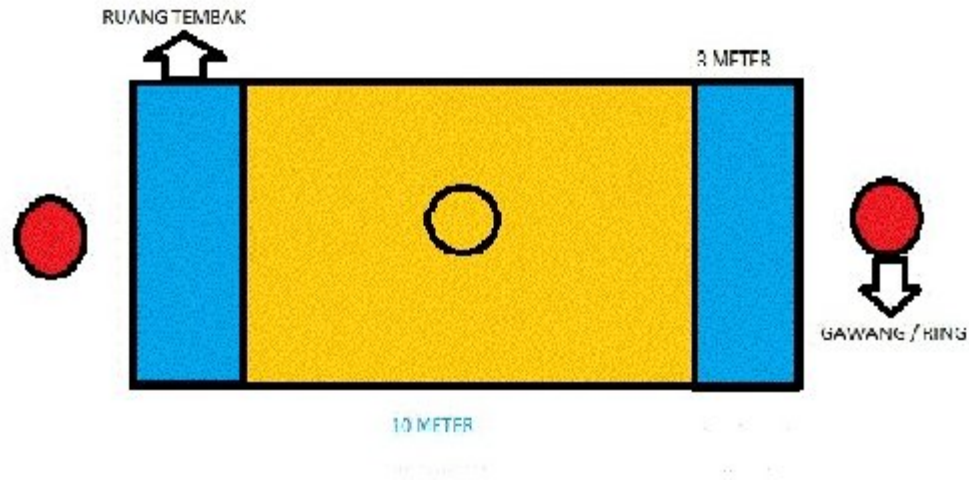
4.1.3 Draf Produk Awal Model Permainan Bassholl

Permainan bola besar basholl adalah pengembangan dari permainan bola besar yaitu bola basket. Dalam permainan bola Bassholl ini terdapat unsur permainan bola besar yaitu permainan bola basket, pada permainan bola basholl alat – alat yang digunakan diantaranya lapangan yang telah dibentuk dengan ukuran tertentu untuk permainan bola bassholl ,untuk ukuran lapangan ,panjang lapangan 10 meter,lebar lapangan 5-8 meter, ukuran lapangan juga bisa menyesuaikan dengan jumlah pemain, untuk gawang sendiri terbuat dari hula hoop atau bambu yang dibentuk menjadi lingkaran, yang disambung dengan tiang sepanjang 1,5 meter, yang berjarak sekitar 1 meter dari lapangan permainan, untuk bola menggunakan bola voli supaya lebih mudah untuk memantul dan ringan saat digunakan.

4.1.3.1 Lapangan

Untuk lapangan permainan bassholl ini menggunakan lapangan yang telah dibuat khusus ,untuk pemberian garis menggunakan cat atau juga menggunakan tali rafia.





Untuk ukuran lapangan ,Panjang Lapangan : 10 meter, Lebar Lapangan : 5-8 meter , dan ruang tembak panjang 3 meter.



Gambar 14. Lapangan Bola *Bassholl* Draf Awal

Sumber penelitian 2013

Keterangan:

-  : Gawang atau ring
-  : Lingkaran tengah lapangan
-  : Lapangan permainan
-  : Ruang Tembak

Lapangan dibuat dari tali rafia dengan ukuran yang sudah di tentukan, ukuran lapangan juga bisa di buat fleksibel tergantung dengan jumlah pemain yang akan bermain.

4.1.3.2 Bola

Untuk bola yang dignakan dalam permainan bassholl menggunakan Bola voli, bola tersebut memiliki keliling lingkaran 65 hingga 67 cm, dengan

berat 260 hingga 280 gram. Tekanan dalam dari bola tersebut hendaknya sekitar 0.30 hingga 0.325 kg. Alasan mengapa menggunakan bola voli untuk digunakan dalam permainan ini karena bola voli memiliki pantulan yang cukup tinggi sedangkan dari segi beban, bola voli tidak begitu berat,



Gambar 15. Bola bassholl

Sumber: penelitian 2013

4.1.3.3 Gawang / Ring

Gawang terbuat dari hula hoop atau bambu yang dibuat bentuk lingkaran yang berdiameter 1 meter, yang dipasangkan dengan tiang sepanjang 1,5 meter, di bawah tiang di pasangkan dengan ember yang sudah di isi pasir agar tiang bisa berdiri dengan tegak saat di gunakan nanti.



Gambar 16. Ring bassholl

Sumber: penelitian 2013

4.1.3.4 Peraturan

Berikut ini adalah peraturan dalam permainan Bassholl

- Permainan dimulai dari tengah lapangan dengan jump ball
- Bola dapat dilempar dengan menggunakan satu atau dua tangan sekaligus
- Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus mendribble bola tersebut.
- Pemain tidak diperbolehkan menyeruduk, menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan cara bagaimanapun. Pelanggaran pertama akan diberikan teguran oleh wasit, pelanggaran kedua akan diberi sanksi yaitu akan dikeluarkan dari permainan selama 2-5 menit setelah selesai menjalani hukuman maka pemain tersebut boleh ikut bermain lagi, apabila ada pemain yang melakukan pelanggaran keras yang dapat menciderai lawan maka pemain tersebut akan langsung dikeluarkan dan tidak boleh bermain lagi, tapi pemain tersebut dapat diganti dengan pemain baru setelah 5 menit.
- Gol terjadi apabila pemain melakukan tembakan dan bola berhasil masuk dalam gawang.
- Gol tidak dianggap sah apabila tembakan berasal dari zona permainan bukan dari zona tembak.
- Waktu pertandingan adalah 2 babak masing-masing babak berdurasi 20-25 menit Pihak yang berhasil memasukkan gol terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang

- Jumlah pemain tiap tim 10 orang ,Jika ada yang melanggar akan diberi sanksi atau hukuman.

4.1.4 Validasi Ahli

4.1.4.1 Validasi Ahli Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan model pembelajaran permainan bola Bassholl bagi siswa di Sekolah Dasar sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkansatu ahli penjas (Taufiq Hidayah, M.Kes.), dan ahli pembelajaran (Adi Susilo, S.Pd) dengan kualifikasi: (1) Taufiq Hidayah, M.Kes., adalah dosen di FIK UNNES, (2) Adi Susilo, S.Pd. adalah guru penjas SD Ngajaran 03 Kabupaten Semarang.

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

4.1.4.2 Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pembelajaran permainan bola Bassholl dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Penjas dan guru Penjas Sekolah Dasar didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “**baik**”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan Bassholl bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

4.1.4.3 Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari ahli dan guru penjas sekolah dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli dan guru penjas sekolah dasar yaitu:

1. Revisi peraturan bermain dalam game yang semula berdurasi 2x20-25 menit menjadi 2x10-15 menit.
2. Revisi peraturan mengganti sanksi pelanggaran kedua yang semula dikeluarkan selama 2-5 menit menjadi teguran keras.
3. Revisi peraturan, pemain yang dikeluarkan hanya bisa diganti setelah 5 menit diganti dengan waktu 2 menit.
4. Revisi ruang tembak yang seluas 3 meter menjadi 2 meter.

4.2 Data Uji Coba Kelompok Kecil

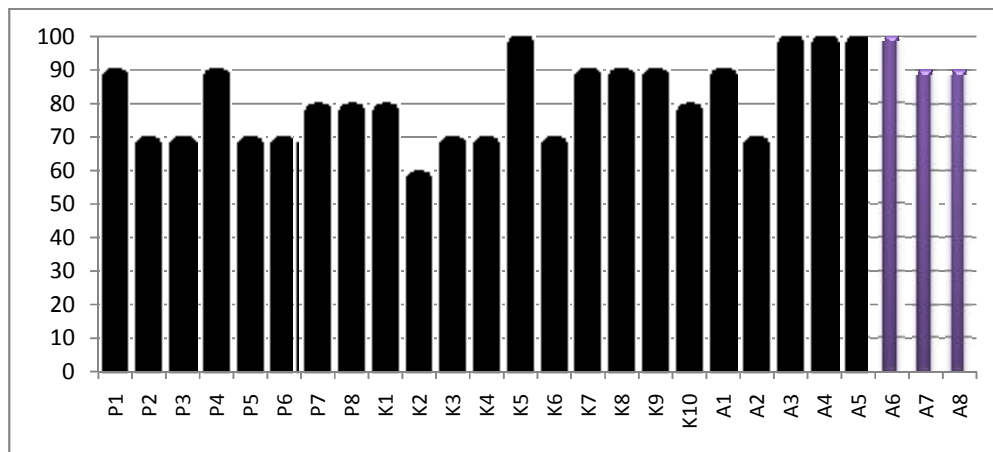
Setelah produk model permainan bassholl, divalidasi oleh ahli dan guru penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 11 Mei 2013

produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Delik 02 yang berjumlah 10 siswa.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan kuesioner. Berdasarkan data pada hasil kuesioner tanggapan siswa terhadap model permainan bassholl didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 83,07%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bola basket ini telah memenuhi kriteria **Baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Delik 02.

Berikut disajikan grafik persentase hasil kuesioner pada uji coba kelompok kecil.



Gambar 17.

Grafik Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (N=10)

4.3 Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Pada analisis data hasil uji coba kelompok kecil. Analisis data uji coba berdasarkan table analisis data uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 8. Data hasil uji coba skala kecil (N=10)

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Apakah kamu tahu bermain bola basket ?	80%	Baik
2.	Apakah kamu dapat menjelaskan permainan bassholl ?	60%	Cukup baik
3.	Apakah kamu dapat menjelaskan peraturan dalam permainan bassholl?	70%	Cukup baik
4.	Apakah kamu dapat menjelaskan kenapa wasit memberikan teguran kepada pemain?	70%	Cukup baik
5.	Apakah kamu dapat menjelaskan cara mengoper bola dalam permainan bassholl?	100%	Sangat baik
6.	Apakah dalam permainan bassholl dapat dilakukan tanpa kerjasama tim / kelompok ?	70%	Cukup baik
7.	Apakah kamu dapat menjelaskan cara memasukkan bola dalam permainan bassholl ?	90%	Baik
8.	Apakah permainan bassholl dapat dilakukan oleh semua orang ?	90%	Baik
9.	Apakah permainan bassholl dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?	90%	Baik
10.	Apakah permainan bassholl ini lebih mudah dimainkan dari pada permainan basket?	80%	Baik
11.	Apakah kamu bisa bermain permainan bassholl?	90%	Baik
12.	Apakah kamu merasakan kesulitan melakukan permainan bassholl?	70%	Cukup baik
13.	Apakah kamu merasa kesulitan pada saat melakukan tembakan ?	70%	Cukup baik
14.	Apakah dengan permainan bassholl kamu lebih terampil dalam melakukan operan	90%	Baik

	kepada teman satu tim ?		
15.	Apakah dalam permainan bassholl, kamu mudah untuk mencetak point ?	70%	Cukup baik
16.	Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan bassholl ?	70%	Cukup baik
17.	Apakah menurut kamu, model permainan bassholl merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?	80%	Baik
18.	Apakah permainan bassholl ini melelahkan ?	80%	Baik
19.	Apakah kamu menyukai permainan bassholl ini?	90%	Baik
20.	Apakah kamu merasa kesulitan memahami permainan basholl ini?	70%	Cukup baik
21.	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam pertandingan?	100%	Sangat baik
22.	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak skor dalam permainan bassholl?	100%	Sangat baik
23.	Apakah kamu bisa menerima hukuman, apabila melakukan pelanggaran dalam permainan bassholl?	100%	Sangat baik
24.	Apakah setiap pemain harus wajib mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan bassholl ini?	100%	Sangat baik
25.	Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bassholl ?	90%	Baik
26.	Apakah kamu merasa takut melakukan permainan bassholl?	90%	Baik

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat disimpulkan sebagai berikut :

Soal Kognitif

1. Aspek siswa dapat menjelaskan permainan bola basket, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek siswa dapat menjelaskan cara bermain dalam permainan bassholl, didapat persentase 60%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka

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

3. Aspek siswa dapat menjelaskan peraturan dalam permainan bassholl dengan baik, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek siswa dapat menjelaskan kenapa wasit memberikan teguran kepada pemain dengan baik, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek siswa dapat menjelaskan cara mengoper bola dalam permainan bassholl, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek siswa dapat menjelaskan dalam permainan bassholl dapat dilakukan tanpa kerjasama tim / kelompok, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
7. Aspek siswa dapat menjelaskan cara memasukkan bola dalam permainan bassholl, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

8. Aspek siswa dapat menjelaskan permainan bassholl dapat dilakukan oleh semua orang, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
9. Aspek siswa dapat menjelaskan permainan bassholl dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
10. Aspek siswa dapat menjelaskan permainan bassholl ini lebih mudah dimainkan dari pada permainan basket, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

Soal Psikomotorik

1. Aspek bisa bermain permainan bassholl, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek merasakan kesulitan melakukan permainan bassholl, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek merasa kesulitan pada saat melakukan tembakan, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4. Aspek dengan permainan bassholl kamu lebih terampil dalam melakukan operan kepada teman satu tim, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek dalam permainan bassholl, kamu mudah untuk mencetak point, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek dapat berkompetisi saat melakukan permainan bassholl, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek model permainan bassholl merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek permainan bassholl ini melelahkan, didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

Soal Afektif

1. Aspek menyukai permainan basket ini, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2. Aspek merasa kesulitan memahami permainan bassholl ini, didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek bisa menerima seandainya kalah dalam pertandingan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek merasa senang setelah mencetak skor dalam permainan bassholl, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek bisa menerima hukuman, apabila melakukan pelanggaran dalam permainan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek pemain harus wajib mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan bassholl ini, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek selalu disiplin dalam melakukan permainan bassholl, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

8. Aspek merasa takut melakukan permainan bassholl, didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

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

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan bassholl diujicobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal itu perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model permainan tersebut. Berikut ini adalah berbagai permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil:

1. Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, siswa masih menggerombol dalam berebut bola.
2. Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, kebanyakan siswa masih banyak yang melakukan pelanggaran seperti mendorong, menarik ketika berusaha merebut bola dari lawannya dan menendang bola.
3. Dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, masih kurangnya kerjasama dan komunikasi dalam satu tim.

4.4 Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran pada produk atau model pembelajaran yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk.

Proses revisi produk berdasarkan saran ahli Penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba skala kecil. Produk revisi adalah sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran, lebih memperjelas tentang peraturan baik itu bola keluar, lemparan bola mati dan pelanggaran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa diharuskan bergerak aktif semua tidak ada yang pasif, baik ketika menyerang dan bertahan, siswa diharuskan memberikan umpan dan menerima umpan dengan baik dan tepat.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peraturan permainan untuk ruang tembak ditiadakan untuk lebih memberika ruang gerak dan lebih mempermudah dalam siswa mencentak angka.

4.5. Draf Setelah Uji Coba Kelompok Kecil Pengembangan Model Permainan Bola Basket Bagi Sekolah Dasar

1. Pengertian Bassholl

Permainan bola besar basholl adalah pengembangan dari permainan bola besar yaitu bola basket. Dalam permainan bola Bassholl ini terdapat unsur permainan bola besar yaitu permainan bola basket, pada permainan bola basholl alat – alat yang digunakan diantaranya lapangan yang telah dibentuk dengan ukuran tertentu untuk permainan bola bassholl ,untuk ukuran lapangan ,panjang lapangan 10 meter,lebar lapangan 5-8 meter, ukuran lapangan juga bisa menyesuaikan dengan jumlah pemain, untuk gawang sendiri terbuat dari hula hoop atau bambu yang dibentuk menjadi lingkaran, yang disambung dengan tiang sepanjang satu meter, yang berjarak sekitar 1 meter dari lapangan permainan,

untuk bola menggunakan bola voli supaya lebih mudah untuk memantul dan ringan saat digunakan.

2. Sarana dan Prasarana

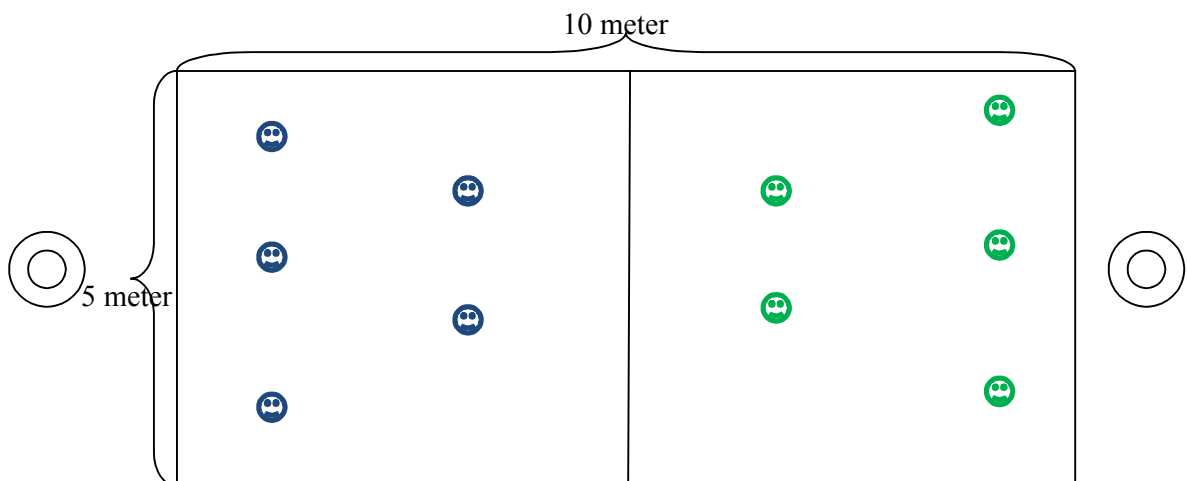
a. Bola

Bola yang digunakan dalam permainan bassholl menggunakan Bola voli. Bola tersebut memiliki keliling lingkaran 65 hingga 67 cm, dengan berat 260 hingga 280 gram. Tekanan dalam dari bola tersebut hendaknya sekitar 0.30 hingga 0.325 kg. Alasan mengapa menggunakan bola voli untuk digunakan dalam permainan ini karena bola voli memiliki pantulan yang cukup tinggi sedangkan dari segi beban, bola voli tidak begitu berat,

b. Lapangan

Lapangan permainan bola bassholl ini menggunakan lapangan yang telah dibuat khusus, untuk pemberian garis menggunakan cat atau juga menggunakan tali rafia.

Untuk ukuran lapangan, Panjang Lapangan : 10 meter, Lebar Lapangan : 5-8 meter,



Keterangan : 🗣️ : Team A

🗣️ : Team B



: Gawang /Ring /Holl

c. Gawang / Ring

Gawang/ring/holl terbuat dari hula hoop atau bambu yang dibuat bentuk lingkaran yang berdiameter 1 meter dan dipasangkan dengan tiang sepanjang 1,5 meter, di bawah tiang di pasangkan dengan ember yang sudah di isi pasir agar tiang bisa berdiri dengan tegak saat di gunakan nanti.



3. Peraturan Permainan

a. Pemain

Permainan bassholl dimainkan oleh dua team. Setiap team berjumlah 5-10 orang. Untuk bisa membedakan team maka akan ada team yang bajunya dimasukkan dan team yang bajunya dikeluarkan.

b. Wasit

Permainan bassholl dipimpin oleh seorang wasit, wasit berkuasa penuh akan jalannya pertandingan bassholl. Posisi wasit berada di luar lapangan permainan tepatnya dipinggir lapangan permainan.

c. Lama permainan

Permainan basshol dibagi menjadi dua babak, tiap babak berdurasi 10 – 15 menit.

d. Pemerolehan nilai dalam bassholl

Adapun pemerolehan nilai dalam permainan Bassholl

1. Team berhasil memperoleh nilai apabila bisa memasukkan bola kedalam gawang/ring yang sudah ada
2. Nilai yang diberikan kepada team yang berhasil memasukan bola adalah 1.
3. Team yang paling banyak memperoleh nilai sampai permainan berakhir akan menjadi pemenang dalam pertandingan

e. Pergantian pemain

Pergantian pemain dalam team terjadi jika:

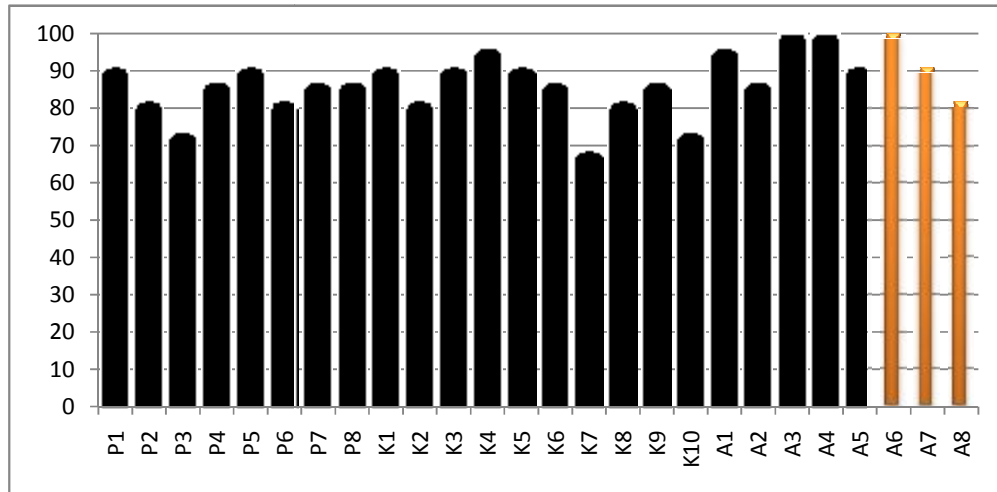
- a. Tiap team tidak dibatasi dalam pergantian pemain, team boleh mengganti semua pemain yang bermain.
- b. Pemain yang dikeluarkan oleh wasit karena pelanggaran boleh bermain lagi setelah jeda waktu yang ditentukan oleh wasit.
- c. Pemain yang dikeluarkan wasit karena pelanggaran keras tidak boleh ikut lagi dalam permainan, tapi boleh diganti oleh pemain lain setelah jeda waktu yang ditentukan oleh wasit.

4.5.1 Data Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh semua siswa kelas V yang berjumlah 22 orang. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

Berdasarkan data didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 87,23 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan bassholl ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga produk model pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang.

Berikut disajikan grafik persentase hasil kuesioner pada uji coba kelompok besar:



Gambar 18.

Grafik Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Besar (N=22)

4.6. Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok besar yang diadakan pada 22 Juni 2013 untuk siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang, didapat persentase pilihan jawaban kuesioner siswa sebesar 87,23%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan bassholl ini memenuhi kriteria **baik**, sehingga dari uji coba kelompok besar model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang.

Secara keseluruhan model permainan bassholl dapat diterima siswa dengan baik sehingga dari uji coba kelompok besar, model permainan bassholl dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang.

Berdasarkan analisis data hasil uji coba kelompok besar melalui kuesioner siswa diperoleh data sebagai berikut,

Tabel 9. Data hasil uji coba kelompok besar (N=22)

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Apakah kamu tahu bermain bola basket ?	90,90%	Sangat Baik
2.	Apakah kamu dapat menjelaskan permainan bassholl ?	81,81%	Baik
3.	Apakah kamu dapat menjelaskan peraturan dalam permainan bassholl?	90,90%	Sangat baik
4.	Apakah kamu dapat menjelaskan kenapa wasit memberikan teguran kepada pemain?	95,45%	Sangat baik
5.	Apakah kamu dapat menjelaskan cara mengoper bola dalam permainan bassholl?	90,90%	Sangat baik
6.	Apakah dalam permainan bassholl dapat dilakukan tanpa kerjasama tim / kelompok ?	86,36%	Baik
7.	Apakah kamu dapat menjelaskan cara memasukkan bola dalam permainan bassholl ?	68,18%	Cukup Baik
8.	Apakah permainan bassholl dapat dilakukan oleh semua orang ?	81,81%	Baik
9.	Apakah permainan bassholl dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?	86,36%	Baik
10.	Apakah permainan bassholl ini lebih mudah dimainkan dari pada permainan basket?	72,72%	Baik
11.	Apakah kamu bisa bermain permainan bassholl?	90,90%	Sangat Baik
12.	Apakah kamu merasakan kesulitan melakukan permainan bassholl?	81,81%	Baik
13.	Apakah kamu merasa kesulitan pada saat melakukan tembakan ?	72,72%	Baik
14.	Apakah dengan permainan bassholl kamu lebih terampil dalam melakukan operan kepada teman satu tim ?	86,86%	Baik
15.	Apakah dalam permainan bassholl, kamu mudah untuk mencetak point ?	90,90%	Sangat baik

16.	Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan bassholl ?	81,81%	Baik
17.	Apakah menurut kamu, model permainan bassholl merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?	86,36%	Baik
18.	Apakah permainan bassholl ini melelahkan ?	86,36%	Baik
19.	Apakah kamu menyukai permainan bassholl ini?	95,45%	Sangat Baik
20.	Apakah kamu merasa kesulitan memahami permainan bassholl ini?	86,36%	Baik
21.	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam pertandingan?	100%	Sangat baik
22.	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak skor dalam permainan bassholl?	100%	Sangat baik
23.	Apakah kamu bisa menerima hukuman, apabila melakukan pelanggaran dalam permainan bassholl?	90,90%	Sangat baik
24.	Apakah setiap pemain harus wajib mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan bassholl ini?	100%	Sangat baik
25.	Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bassholl ?	90,90%	Sangat Baik
26.	Apakah kamu merasa takut melakukan permainan bassholl?	81,81%	Baik

Berdasarkan analisis data hasil uji coba kelompok besar melalui kuesioner siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

Soal Kognitif

1. Aspek siswa dapat menjelaskan permainan bola basket, didapat persentase 90,90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek siswa dapat menjelaskan cara bermain dalam permainan bassholl, didapat persentase 81,81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan

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

3. Aspek siswa dapat menjelaskan peraturan dalam permainan bassholl dengan baik, didapat persentase 90,90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek siswa dapat menjelaskan kenapa wasit memberikan teguran kepada pemain dengan baik, didapat persentase 95,54%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek siswa dapat menjelaskan cara mengoper bola dalam permainan bassholl, didapat persentase 90,90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek siswa dapat menjelaskan dalam permainan bassholl dapat dilakukan tanpa kerjasama tim / kelompok, didapat persentase 86,36%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
7. Aspek siswa dapat menjelaskan cara memasukkan bola dalam permainan bassholl, didapat persentase 68,18%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

8. Aspek siswa dapat menjelaskan permainan bassholl dapat dilakukan oleh semua orang, didapat persentase 81,81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
9. Aspek siswa dapat menjelaskan permainan bassholl dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak, didapat persentase 86,36%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan
10. Aspek siswa dapat menjelaskan permainan bassholl ini lebih mudah dimainkan dari pada permainan basket, didapat persentase 72,72%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

Soal Psikomotorik

1. Aspek bisa bermain permainan bassholl, didapat persentase 90,90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
2. Aspek merasakan kesulitan melakukan permainan bassholl, didapat persentase 81,81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek merasa kesulitan pada saat melakukan tembakan, didapat persentase 72,72%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4. Aspek dengan permainan bassholl kamu lebih terampil dalam melakukan operan kepada teman satu tim, didapat persentase 86,36%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek dalam permainan bassholl, kamu mudah untuk mencetak point, didapat persentase 90,90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek dapat berkompetisi saat melakukan permainan bassholl, didapat persentase 81,81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek model permainan bassholl merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan, didapat persentase 86,36%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
8. Aspek permainan bassholl ini melelahkan, didapat persentase 86.36%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

Soal Afektif

1. Aspek menyukai permainan basket ini, didapat persentase 95,45%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

2. Aspek merasa kesulitan memahami permainan bassholl ini, didapat persentase 86,36%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
3. Aspek bisa menerima seandainya kalah dalam pertandingan, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
4. Aspek merasa senang setelah mencetak skor dalam permainan bassholl, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
5. Aspek bisa menerima hukuman, apabila melakukan pelanggaran dalam permainan, didapat persentase 90,90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
6. Aspek pemain harus wajib mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan bassholl ini, didapat persentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
7. Aspek selalu disiplin dalam melakukan permainan bassholl, didapat persentase 90,90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

8. Aspek merasa takut melakukan permainan bassholl, didapat persentase 81,81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan

4.7. Prototipe Produk

Permainan bassholl ini merupakan model pengembangan dari permainan bola basket. Modifikasi yang dilakukan dalam permainan ini bertujuan untuk mempermudah siswa. Modifikasi permainan bassholl berpegang pada prinsip-prinsip modifikasi permainan, yaitu modifikasi terhadap ukuran lapangan, bentuk peralatan, ukuran peralatan, aturan, jumlah pemain, dan tujuan dalam permainan.

Lapangan permainan bassholl berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan permainan ini lebih sempit dari ukuran lapangan sesungguhnya, tujuannya agar memaksimalkan siswa dalam menguasai permainan. Bola yang digunakan berupa bola voli dengan tujuan untuk memudahkan anak dalam mengoper, mendribble, menembak dan juga agar anak tidak merasa takut. Untuk ring/gawang terbuat tiang sepanjang satu meter yang disambung dengan hulahop atau bamboo yang di buat menjadi lingkaran sebagai hollnya.

4.7.1 Perlengkapan Permainan Bassholl

Dalam suatu permainan tentunya terdapat peraturan yang digunakan sebagai pedoman melakukan permainan. Berikut adalah perlengkapan dalam permainan bassholl:

4.7.1.1 Bola

Untuk bola yang digunakan dalam permainan bassholl menggunakan Bola voli Bola tersebut memiliki keliling lingkaran 65 hingga 67 cm,

dengan berat 260 hingga 280 gram. Tekanan dalam dari bola tersebut hendaknya sekitar 0.30 hingga 0.325 kg. Alasan mengapa menggunakan bola voli untuk digunakan dalam permainan ini karena bola voli memiliki pantulan yang cukup tinggi sedangkan dari segi beban, bola voli tidak begitu berat,



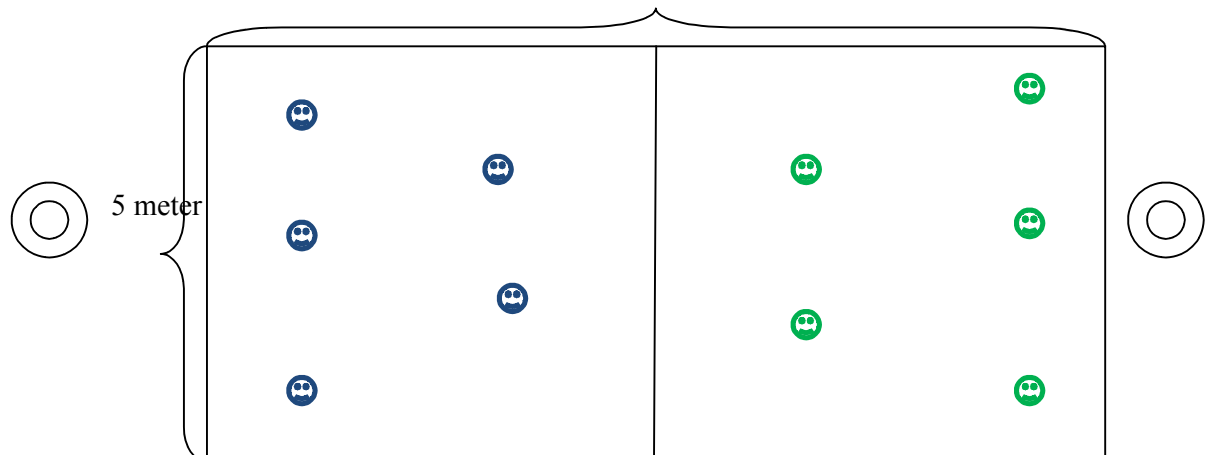
Gambar 19.


Sumber penelitian 2013

4.7.1.2 Lapangan

Untuk lapangan permainan bola bassholl ini menggunakan lapangan yang telah dibuat khusus ,untuk pemberian garis menggunakan cat atau juga menggunakan tali rafia.

Untuk ukuran lapangan ,Panjang Lapangan : 10 meter, Lebar Lapangan : 5-8 meter,



Keterangan :  : Team A
 : Team B
 : Gawang /Ring /Holl

Gambar 20.Lapangan bassholl

Sumber penelitian 2013

4.7.1.3 Gawang /Ring / Holl

Gawang/ring/holl terbuat dari hula hoop atau bambu yang dibuat bentuk lingkaran yang berdiameter 1 meter dan dipasangkan dengan tiang sepanjang 1,5 meter, di bawah tiang di pasangkan dengan ember yang sudah di isi pasir agar tiang bisa berdiri dengan tegak saat di gunakan nanti.



Gambar 21.Ring bassholl

Sumber penelitian 2013

4.7.2 Peraturan Permainan Bassholl

Pada dasarnya peraturan dalam permainan bassholl dibuat berbeda dengan permainan bola basket. Beberapa peraturan permainan bola bassholl antara lain sebagai berikut:

4.7.2.1 Pemain

Permainan bassholl dimainkan oleh dua team. Setiap team berjumlah 5-10 orang. Untuk bisa membedakan team maka akan ada team yang bajunya dimasukkan dan team yang bajunya dikeluarkan.

4.7.2.2 Wasit

Permainan bassholl dipimpin oleh seorang wasit, wasit berkuasa penuh akan jalannya pertandingan bassholl. Posisi wasit berada di luar lapangan permainan tepatnya dipinggir lapangan permainan.

4.7.2.3 Lama Permainan

Permainan basshol dibagi menjadi dua babak, tiap babak berdurasi 10 – 15 menit.

4.7.2.4 Cara Bermain

Permainan bassholl dimulai dengan melakukan lemparan *jump ball* sebagai lemparan permulaan permainan di garis tengah lapangan, wakil dari kedua team akan saling berebut bola untuk menentukan team mana yang akan menyerang terlebih dahulu. Pada saat permainan berlangsung para siswa bebas menggiring, mengoper, atau menembak bola secara langsung, lemparan ke dalam akibat suatu kesalahan, pelanggaran, bola keluar lapangan, dilakukan diluar garis

lapangan terdekat dengan kesalahan. Jika terjadi gol, maka permainan dimulai dari belakang garis *sideline*. Ketika dalam permainan bola dapat direbut oleh tim bertahan maka tim tersebut langsung menyerang dan mencoba untuk mencetak angka.

4.7.2.5 Pemeroleh nilai dalam Bassholl

Adapun pemerolehan nilai dalam permainan Bassholl

1. Team berhasil memperoleh nilai apabila bisa memasukkan bola kedalam gawang/ring yang sudah ada
2. Nilai yang diberikan kepada team yang berhasil memasukan bola adalah 1.
3. Team yang paling banyak memperoleh nilai sampai permainan berakhir akan menjadi pemenang dalam pertandingan.

4.7.2.6 Pergantian Pemain

Pergantian pemain dalam team terjadi jika:

1. Tiap team tidak dibatasi dalam pergantian pemain, team boleh mengganti semua pemain yang bermain.
2. Pemain yang dikeluarkan oleh wasit karena pelanggaran boleh bermain lagi setelah jeda waktu yang ditentukan oleh wasit.
3. Pemain yang dikeluarkan wasit karena pelanggaran keras tidak boleh ikut lagi dalam permainan, tapi boleh diganti oleh pemain lain setelah jeda waktu yang ditentukan oleh wasit.

Tabel 10.
Perbandingan Hasil Pengembangan Permainan

Item	Permainan Basket	Permainan Bassholl
Jumlah pemain	10-12 orang (1 regu) dengan rincian 5 pemain inti dan 5-7 pemain cadangan	10 orang (1 regu)
Bola	Bola basket terbuat dari karet yang dilapisi kulit atau bahan sintetis lainnya Bola basket mempunyai keliling 75-78cm, berat bola 600-650 gram	Menggunakan bola voli memiliki keliling lingkaran 65 hingga 67 cm, dengan berat 260 hingga 280 gram. Tekanan dalam dari bola tersebut hendaknya sekitar 0.30 hingga 0.325 kg
Lama permainan	Waktu permainan untuk bola basket yaitu 4 quarter dengan satu quarter 10 menit	Waktu permainan dibagi menjadi 2x10-15 menit
Bentuk dan Ukuran lapangan	Lapangan bola basket berbentuk persegi panjang, panjang lapangan 26 meter, lebar lapangan 14 meter	Lapangan bassholl mempunyai panjang 10 meter, lebar 5-8 meter
Wasit	Wasit berjumlah 2 orang	Wasit yang memimpin permainan bassholl berjumlah 1 orang

Ring	simpay yang terbuat dari besi yang mempunyai garis tengah 20 mm dan jalanya mempunyai panjang 40 cm. simpay mempunya garis tengah 45 cm diletakkan 3.03 meter di atas lantai dan sama jauhnya dari kedua tepi vertical papan pantul	Ring atau gawang bassholl terbuat adari tiang bamboo sepanjang 1,5meter,yang disambung dengan hullahop atau bambu yang dibentuk menjadi lingkaran
------	---	---

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1. Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan bassholl dalam pembelajaran permainan bola basket yang berdasarkan data pada uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

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

5.1.1 Produk model pembelajaran permainan bassholl sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata presentase 85,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan bassholl ini telah memenuhi kriteria **baik**. Faktor yang mendukung model permainan ini dapat diterima dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. Aspek tersebut mendapat poin 4 telah memenuhi kriteria **baik**. Ada 4 aspek penilaian yang mendapat poin 5 yaitu 1, 2, 7 dan 8 telah memenuhi kriteria **sangat baik**. Evaluasi ahli pembelajaran didapat rata - rata presentase 86,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan permainan bassholl ini telah memenuhi kriteria **baik**. Penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran pada aspek 1, 5, 6, 13, dan 14. Pada aspek tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin

5. Ada 10 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12 dan 15 telah memenuhi kriteria **baik** karena masing-masing mendapat point 4. Berdasarkan penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan bassholl ini telah memenuhi kriteria **baik**.

5.1.2 Produk model permainan bassholl sudah dapat digunakan bagi siswa SD.

Hal ini berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 83,07%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bassholl ini telah memenuhi kriteria **baik**. Faktor yang dapat menjadikan model permainan bassholl ini dapat diterima siswa yaitu sebagian besar siswa mampu mempraktekkan dengan baik.

5.1.3 Produk model permainan bassholl ini sudah dapat digunakan bagi siswa

SD. Hal ini berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 87,23%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bassholl ini telah memenuhi kriteria **baik**. Faktor yang dapat menjadikan model permainan bassholl ini dapat diterima siswa yaitu sebagian besar siswa mampu mempraktekkan dengan baik.

5.1.4 Hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba lapangan serta hasil

evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran yang disajikan dalam bentuk persentase diatas model permainan bassholl ini telah memenuhi kriteria **baik**. Hasil dari mengisi kuesioner telah memenuhi kriteria beberapa aspek yaitu (1) aspek kognitif yaitu siswa mampu mengetahui,

mematuhi, dan menjelaskan permainan bassholl serta bisa memahami aturan permainannya, (2) aspek afektif yaitu siswa bisa menaati peraturan dan mampu bersikap sportif serta siswa dapat bekerjasama dengan kelompok, (3) aspek psikomotor yaitu siswa mampu bermain permainan bassholl dengan baik. Dari hasil tersebut siswa dapat melakukan model permainan bassholl ini dengan baik. Sehingga pengembangan model permainan bassholl ini layak digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk siswa kelas V SDN Delik 02 dan bisa dikembangkan lagi di SD yang lain.

5.1.5 Model permainan bassholl sebagai produk akhir yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran bola basket untuk siswa SD oleh guru penjasorkes. Kelebihan dari permainan bassholl ini adalah:

1. Sarana dan prasarana permainan yang murah dan mudah dicari yaitu ring yang terbuat dari bambu dan bola voli sehingga lebih ringan untuk menghindari cedera dan ketakutan siswa. Lapangan yang tidak terlalu lebar sehingga tidak membutuhkan lahan yang luas.
2. Peraturan dalam permainan bassholl yang tidak terlalu kompleks.
3. Dapat dimainkan baik dalam lapangan yang diplester maupun lapangan tanah ataupun rumput.

5.1.6 Ada beberapa kelemahan dalam pengembangan model permainan bassholl ini, diantaranya :

1. Dari segi peralatan, ring yang digunakan masih perlu untuk disempurnakan karena lingkaran yang terbuat dari bambu tidak berbentuk bulat sempurna.
2. Dalam segi peralatan ring juga mudah bergoyang bila terkena bola.
3. Dalam permainan siswa banyak bergerombol karena kurang menerapkan strategi masing-masing tim.

5.2. Saran

1. Untuk menghindari terjadinya siswa yang bergerombol pada saat permainan berjalan siswa harus diajarkan strategi bermain yang lebih matang.
2. Bagi guru Penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bola basket yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket di sekolah dasar.
3. Dalam permainan ini tentu tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi yang tersedia di sekolah, sehingga permainan bassholl ini dapat digunakan lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng.1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjas*. Jakarta: Depdikbud
- Amung Ma'mun, dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan gerak dan belajar gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- <http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>
- <http://budfir.blogspot.com/2011/11/contoh-tes-ketrampilanolahraga.html>
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan pembelajaran*. Depdikbud
- Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta. Depdikbud
- Mochammad Sajoto.1988. *Pembinaan Fisik dalam Olahraga*. Jakarta: Depdikbud
- Muhamad Ali. 1987. *Penelitian pendidikan*. Bandung: Angkasa Bandung
- Nuril Ahmadi.2007. *Permainan Bola Basket*. Solo : PT. Era Intermedia
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD/ MI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sarumpaet dkk. 1992. *Permainan Besar* . Jakarta: Depdikbud.
- Soemitro. 1992. *Permainan kecil*. Jakarta : Depdikbud.
- Sri Ernawati. 2011. *Modifikasi Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Jauh Dalam Penjasorkes*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Sugiyanto. 2001. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Evaluasi Ahli penjas

**LEMBAR UJI EVALUASI MODEL PERMAINAN BOLA *BASSHOLL*
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES BOLA BESAR PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI DELIK II KEC.TUNTANG
KAB.SEMARANG 2013**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bassholl

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar (SD)

Evaluator : Taufiq Hidayah, M.Kes

Tanggal : 21 April 2013

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

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

Keterangan :

1 :tidak baik

2 :kurang baik

3 :cukup baik

4 :baik

5 :sangat baik

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

A. Kualitas Model Permainan

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

15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola besar.				√		
-----	--	--	--	--	---	--	--

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon di tuliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

Komentar dan Saran Umum

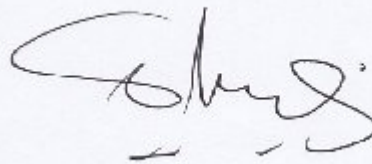
D. Kesimpulan

Model pengembangan pembelajaran ini dinyatakan :

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

(mohon memberi tanda silang/melingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Semarang, 22 April 2013



Evaluator

Taufiq Hidayah, M.Kes

Lampiran 2. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran

**LEMBAR UJI EVALUASI MODEL PERMAINAN BOLA *BASSHOLL*
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES BOLA BESAR PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI DELIK II KEC.TUNTANG
KAB.SEMARANG 2013**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bassholl

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar (SD)

Evaluator : Adi Susilo, S.Pd

Tanggal : 20 Maret 2013

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

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

Keterangan :

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

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

A. Kualitas Model Permainan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.					√	
2.	Kejelasan petunjuk permainan.				√		
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.				√		
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.				√		
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.					√	
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.					√	
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.				√		
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.				√		
9.	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.				√		
10.	Mendorong perkembangan aspek efektif siswa				√		
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.				√		
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.				√		
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.					√	

14.	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bola besar.					√	
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bola besar.					√	

B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk :

1. Apabila diperlukan revisi pada model permainan ini, mohon di tuliskan pada kolom 2.
2. Alasan diperlukannya revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
	Peraturan permainan	Permainan durasi terlalu panjang, Aturan waktu untuk pelanggaran lebih di perpendek untuk efektifitas dalam permainan	
	Lapangan	Ruang tembak yang berjarak 3 meter dikurangi menjadi 2 meter, untuk mempermudah dalam mencetak angka	


C. Komentar dan Saran Umum

Model permainan ini dinyatakan :

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


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

Delik, 20 Maret 2013



Evaluater
(Adi Susilo, S.Pd)

Lampiran 3. SK keputusan Dosen Pembimbing


KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGUAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 Nomor : 226 / FK / 2012

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKR/PS/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahraguan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen Dosen Jurusan/Prodi Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Fakultas Ilmu Keolahraguan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. SK Rektor UNNES No. 154/K/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Sireta Saku 'S1' UNNES;
 2. SK Rektor UNNES No. 162/K/2011 tentang penyalangan Pendidikan UNNES;
 3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4331, perubahan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 28)

Memperhatikan : Undang-Undang Jurusan/Prodi Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar) Tanggal 16 Mei 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan
FERTAMA :


Menunjuk dan mengesahkan kepada :	
1. Nama	Prof. Dr. Tandyo Rahayu, M.Pd
NIP	: 1061/02/1984032001
Pangkat/Golongan	: III/d - Penata Tk. I
Jabatan Akademik	: Guru Besar
Sebagai Pembimbing I	
2. Nama	
NIP	: Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.
Pangkat/Golongan	: 198208282005041003
Jabatan Akademik	: III/a - Penata Muda
Sebagai Pembimbing II	

Untuk membimbing mahasiswa penyusunan skripsi/Tugas Akhir :


Nama	: EDDY APRILANTO
NIM	: 5107406115
Jurusan/Prodi	: Jurusan Kesehatan & Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar)
Topik	: PENDEMBANGAN WADAFIKASI PERMAINAN RUKLA KAKI LINDAN DALAM PENBELAJARAN HUKLA BESAR PENJASORKES PAOR SISWA KLAS V SDN DELK II KEC. TUNTANG, KAB. SEMARANG

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal diumumkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : 16 Mei 2012


 Dr. H. Haryo Pramono, M.Si
 NIP. 196203191985031001

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


 43102 10

Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Instrumen


PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TUNTANG
SD NEGERI NGAJARAN 03
 Jalan Raya Jelog – Tiro Km. 4 Ngejuran Tuntang 50773

SURAT KETERANGAN UJI INSTRUMEN PENELITIAN
No. 421.2/106/ III /2013

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Sugiarni S. Pd.
 NIP : 19621013 198304 2 003
 Pangkat/Golongan ruang : Pembina / IV/a
 Jabatan : KepalaSDN Ngejuran 03, Pendidikan Kecamatan Tuntang

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Dedy Apei anto
 NIM : 6101408116
 Jur/Prodi : PKR /S1

Yang bersangkutan telah benar-benar melakukan uji instrumen di SDN Ngejuran 03 pada hari Senin, 11 Maret 2013 .
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


 11 Maret 2013
 Kepala SDN Ngejuran 03
 Sri Sugiarni S.Pd.
 NIP. 19621013 198304 2 003

Lampiran 5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TUNTANG
SD NEGERI DELIK 02
 Alamat : Jln. Karanglo-Jelok Km. 2 Dusun Susukan, Desa Delik, Kec. Tuntang, 50773

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 NO. 421.2/082/V/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Yamusron, S.Pd
NIP	: 19590121 197911 1401
Pangkat/ Golongan	: Pembina /IV a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri Delik 02

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Dedy Apri Anto
NIM	: 6101408116
Jurusan	: PJJPGSD, S1

Nama Tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Delik 02 dari tanggal 11 Mei dan 22 Juni 2013. Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Delik, 4 Juli 2013
Kepala Sekolah SD N Delik 02



Yamusron, S.Pd
 NIP. 19590121 197911 1401

Lampiran 6. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas dan Guru Penjasorkes SD

NO	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		Ahli	Guru
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.	5	5
2.	Kejelasan petunjuk permainan.	5	4
3.	Ketepatan memilih bentuk / model permainan bagi siswa.	4	4
4.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan.	4	4
5.	Kesesuaian bentuk / model permainan untuk dimainkan siswa.	4	5
6.	Kesesuaian bentuk / model permainan dengan karakteristik siswa.	4	5
7.	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa.	5	4
8.	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa.	5	4
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4
10.	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa	4	4
11.	Dapat dimainkan siswa yang terampil maupun tidak terampil.	4	4
12.	Dapat dimainkan siswa putra maupun putri.	4	4
13.	Mendorong siswa aktif bergerak.	4	5
14.	Meningkatkan minat dan motifasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran gerak dasar melempar	4	5
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan gerak dasar melempar	4	4
Jumlah Skor		64	65
Rata-rata		4,26	4,33
Presentase rata-rata (%)		85,33 %	86,66 %

Lampiran 7. Kuesioner Penelitian Untuk siswa

**KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA
MODEL PERMAINAN “BASSHOLL” DALAM PEMBELAJARAN
PENJASORKES BOLA BESAR PADA SISWA KELAS V SD NEGERI
DELIK II KEC.TUNTANG, KAB.SEMARANG TAHUN 2013**

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Berilah tanda contreng (√) pada salah satu jawaban: Ya/Tidak pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihanmu.
3. Selamat mengerjakan dan terimakasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Umur :

No. absen :

Kelas :

Alamat : SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang.

II. PERTANYAAN

A. Pertanyaan Kognitif

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu tahu permainan bola basket ?		
2	Apakah kamu dapat menjelaskan permainan bassholl ?		
3	Apakah kamu dapat menjelaskan peraturan dalam permainan bassholl?		
4	Apakah kamu dapat menjelaskan kenapa wasit memberikan teguran kepada pemain?		
5	Apakah kamu dapat menjelaskan cara mengoper bola dalam permainan bassholl?		
6	Apakah dalam permainan bassholl dapat dilakukan tanpa kerjasama tim / kelompok ?		
7	Apakah kamu dapat menjelaskan cara memasukkan bola dalam permainan bassholl ?		
8	Apakah permainan bassholl dapat dilakukan oleh semua orang ?		
9	Apakah permainan bassholl dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?		
10	Apakah permainan bassholl ini lebih mudah dimainkan dari pada permainan basket?		

Pertanyaan Psikomotor

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu bisa bermain permainan bassholl?		
2	Apakah kamu merasakan kesulitan melakukan permainan bassholl?		
3	Apakah kamu merasa kesulitan pada saat melakukan tembakan ?		
4	Apakah dengan permainan bassholl kamu lebih terampil dalam melakukan operan kepada teman satu tim ?		
5	Apakah dalam permainan bassholl, kamu mudah untuk mencetak point ?		
6	Apakah kamu dapat berkompetisi saat melakukan permainan bassholl?		
7	Apakah menurut kamu, model permainan bassholl merupakan permainan yang sulit untuk dimainkan ?		
8	Apakah permainan bassholl ini melelahkan ?		

Afektif

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu menyukai permainan bassholl ini?		
2	Apakah kamu merasa kesulitan memahami permainan bassholl ini?		
3	Apakah kamu bisa menerima seandainya kalah dalam pertandingan?		
4	Apakah kamu merasa senang setelah mencetak skor dalam permainan bassholl?		
5	Apakah kamu bisa menerima hukuman, apabila melakukan pelanggaran dalam permainan?		
6	Apakah setiap pemain harus wajib mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan bassholl ini?		
7	Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bassholl?		
8	Apakah kamu merasa takut melakukan permainan bassholl?		

Lampiran 8. Daftar Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Siswa Uji Skala Kecil

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Alfina Arining tyas	PUTRI
2.	Anindiya Shalma EK	PUTRI
3.	Karina Friska Y	PUTRI
4.	Aninda Sholeha	PUTRI
5.	Luis Galih Wibowo	PUTRA
6.	Aldro Geroel	PUTRA
7.	Anwar Maulana I	PUTRA
8.	Dwi Ayu Setyowati	PUTRI
9.	Amalia Balqis A	PUTRI
10.	Febriana Dina A	PUTRI

Lampiran 9. Hasil Jawaban Kuesioner Uji Skala Kecil

HASIL JAWABAN KUESIONER UJI COBA SKALA KECIL**SISWA KELAS V SD Negeri Delik 02****A. Aspek Kognitif**

NO	NAMA	KOGNITIF									
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
1.	Alfina Arining tyas	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y
2.	Anindiya Shalma EK	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
3.	Karina Friska Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
4.	Aninda Sholeha	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
5.	Luis Galih Wibowo	T	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6.	Aldro Geroel	T	Y	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	T
7.	Anwar Maulana I	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
8.	Dwi Ayu Setyowati	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
9.	Amalia Balqis A	Y	T	T	T	Y	T	Y	Y	Y	Y
10.	Febriana Dina A	Y	T	Y	Y	Y	T	Y	T	Y	Y

B. Aspek Psikomotorik

NO	NAMA	PSIKOMOTOR							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1.	Alfina Arining tyas	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
2.	Anindiya Shalma EK	Y	T	T	Y	T	Y	Y	Y
3.	Karina Friska Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y
4.	Aninda Sholeha	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
5.	Luis Galih Wibowo	Y	T	T	Y	Y	Y	T	T
6.	Aldro Geroel	Y	Y	T	Y	Y	Y	T	T
7.	Anwar Maulana I	Y	T	T	T	Y	T	T	Y
8.	Dwi Ayu Setyowati	Y	T	T	Y	Y	Y	Y	Y
9.	Amalia Balqis A	T	T	T	Y	T	T	T	Y
10.	Febriana Dina A	Y	T	T	Y	T	T	T	Y

C. Aspek Afektif

NO	NAMA	AFEKTIF							
		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
1.	Alfina Arining tyas	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
2.	Anindiya Shalma EK	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
3.	Karina Friska Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
4.	Aninda Sholeha	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
5.	Luis Galih Wibowo	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
6.	Aldro Geroel	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
7.	Anwar Maulana I	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
8.	Dwi Ayu Setyowati	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
9.	Amalia Balqis A	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
10.	Febriana Dina A	T	T	Y	Y	Y	Y	T	Y

Lampiran 10. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil

HASIL REKAPITULASI KUESIONER UJI COBA SKALA KECIL**SISWA KELAS V SDN Delik 02****A. Aspek Kognitif**

NO	NAMA	KOGNITIF									
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
1.	Alfina Arining tyas	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
2.	Anindiya Shalma EK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	Karina Friska Y	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
4.	Aninda Sholeha	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1
5.	Luis Galih Wibowo	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
6.	Aldro Geroel	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
7.	Anwar Maulana I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8.	Dwi Ayu Setyowati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9.	Amalia Balqis A	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
10.	Febriana Dina A	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1

B. Aspek Psikomotorik

NO	NAMA	PSIKOMOTOR							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	Alfina Arining tyas	1	0	0	1	1	1	1	1
2.	Anindiya Shalma EK	1	1	1	1	0	1	0	1
3.	Karina Friska Y	1	1	0	1	1	1	1	1
4.	Aninda Sholeha	1	0	0	1	1	1	1	1
5.	Luis Galih Wibowo	1	1	1	1	1	1	1	0
6.	Aldro Geroel	1	0	1	1	1	1	1	0
7.	Anwar Maulana I	1	1	1	0	1	0	1	1
8.	Dwi Ayu Setyowati	1	1	1	1	1	1	0	1
9.	Amalia Balqis A	0	1	1	1	0	0	1	1
10.	Febriana Dina A	1	1	1	1	0	0	1	1

C. Aspek Afektif

NO	NAMA	AFEKTIF							
		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
1.	Alfina Arining tyas	1	1	1	1	1	1	1	1
2.	Anindiya Shalma EK	1	1	1	1	1	1	1	1
3.	Karina Friska Y	1	0	1	1	1	1	1	1
4.	Aninda Sholeha	1	1	1	1	1	1	1	1
5.	Luis Galih Wibowo	1	1	1	1	1	1	1	1
6.	Aldro Geroel	1	1	1	1	1	1	1	1
7.	Anwar Maulana I	1	1	1	1	1	1	1	1
8.	Dwi Ayu Setyowati	1	0	1	1	1	1	1	1
9.	Amalia Balqis A	1	0	1	1	1	1	1	1
10.	Febriana Dina A	0	1	1	1	1	1	0	0

Lampiran 11. Daftar Uji Coba Kelompok Besar

Daftar Siswa Uji Coba Skala Besar

NO	NAMA	Jenis Kelamin
1	Ilham Panji	PUTRA
2	Nafisah hasna puspitasari	PUTRI
3	Ikma kholifah	PUTRI
4	Friska yuni arum indah W	PUTRI
5	Nabila kusuma wardani	PUTRI
6	Alfina artining tyas	PUTRI
7	Amalia balqis A	PUTRI
8	Muhammad naufal A	PUTRA
9	Pebriana dina alyani	PUTRI
10	Anida Sholeha	PUTRI
11	Ruth klerma saputra	PUTRA
12	Florentina kusuma dewi	PUTRI
13	Yohana dewi	PUTRI
14	Karinaa friska yuniar	PUTRI
15	Anwar maulana ibrahim	PUTRA
16	Wulan sulis tya N	PUTRI
17	Luluk safitri	PUTRI
18	Luis galih wibowo	PUTRA
19	May salma magistra P	PUTRI
20	Dwi ayu setyowati	PUTRI
21	Aldro gerael	PUTRA
22	Anindya shalma E P	PUTRI

B. Aspek Psikomotor

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	Ilham Panji	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y
2	Nafisah hasna puspitasari	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y
3	Ikma kholifah	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	Y
4	Friska yuni arum indah W	Y	T	T	T	Y	T	T	T
5	Nabila kusuma wardani	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y
6	Alfina artining tyas	T	T	T	T	Y	Y	T	T
7	Amalia balqis A	Y	T	T	T	Y	Y	Y	Y
8	Muhammad naufal A	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y
9	Febriana dina alyani	Y	T	T	T	Y	T	T	Y
10	Anida Sholeha	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y
11	Ruth klerma saputra	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y
12	Florentina kusuma dewi	Y	T	T	T	T	Y	T	Y
13	Yohana dewi	Y	Y	T	T	Y	Y	T	Y
14	Karinaa friska yuniar	T	Y	T	T	Y	Y	Y	Y
15	Anwar maulana ibrahim	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y
16	Wulan sulis ty N	Y	T	T	T	T	Y	T	Y
17	Luluk safitri	Y	T	Y	T	Y	Y	Y	Y
18	Luis galih wibowo	Y	Y	T	T	Y	T	T	Y
19	May salma magistra P	Y	T	Y	T	Y	T	T	T
20	Dwi ayu setyowati	Y	T	Y	T	Y	Y	T	Y
21	Aldro gerael	Y	T	T	Y	Y	Y	T	Y
22	Anindya shalma E P	Y	T	T	T	Y	Y	T	Y

C. Aspek Afektif

NAMA	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
	Ilham Panji	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
Nafisah hasna puspitasari	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Ikma kholifah	T	T	Y	Y	T	Y	Y	T
Friska yuni arum indah W	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
Nabila kusuma wardani	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Alfina artining tyas	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Amalia balqis A	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Muhammad naufal A	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Febriana dina alyani	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Anida Sholeha	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Ruth klerma saputra	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Florentina kusuma dewi	Y	T	Y	Y	T	Y	Y	T
Yohana dewi	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Karinaa friska yuniar	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Anwar maulana ibrahim	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Wulan sulis tyas N	Y	T	Y	Y	Y	Y	T	T
Luluk safitri	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Luis galih wibowo	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
May salma magistra P	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
Dwi ayu setyowati	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Aldro gerael	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T
Anindya shalma E P	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	T

Lampiran 13. Hasil Rekapitulasi Kelompok Besar

HASIL REKAPITULASI KUESIONER UJI COBA SKALA BESAR**SISWA KELAS V SDN Delik 02****A. ASPEK KOGNITIF**

NO	NAMA										
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
1	Ilham Panji	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
2	Nafisah hasna puspitasari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
3	Ikma kholifah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
4	Friska yuni arum indah W	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
5	Nabila kusuma wardani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	Alfina artining tyas	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0
7	Amalia balqis A	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
8	Muhammad naufal A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Febriana dina alyani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
10	Anida Sholeha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Ruth klerma saputra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
12	Florentina kusuma dewi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
13	Yohana dewi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
14	Karinaa friska yuniar	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Anwar maulana ibrahim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Wulan sulis ty N	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
17	Luluk safitri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
18	Luis galih wibowo	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0
19	May salma magistra P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
20	Dwi ayu setyowati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	Aldro gerael	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
22	Anindya shalma E P	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0

Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri Delik II
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : V(Lima)
Standar Kompetensi: 1. Mempraktikan berbagai gerak dasar kedalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar : 1.2. Mempraktikan gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi,serta nilai kerjasama,sportifitas,dan kejujuran**)
Alokasi waktu : 4 x 35 menit(1 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa memahami sejarah dan mengenal peralatan basket
- Siswa melakukan gerakan: mendribble,melempar, menembak dengan benar
- Siswa dapat bermain basket dengan peraturan sederhana

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
 Tekun (*diligence*)
 Tanggung jawab (*responsibility*)
 Ketelitian (*carefulness*)
 Kerja sama (*Cooperation*)
 Toleransi (*Tolerance*)
 Percaya diri (*Confidence*)
 Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Pembelajaran

- Sejarah ,peralatan basket
- Latihan/gerak dasar basket:dribble,lemparan,menembak,
- Permainan bola basket yang telah dimodifikasi

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan dan penugasan.

D. Langkah-langkah Pembelajaran

▪ Kegiatan Awal:

Dalam kegiatan Awal, guru:

- ☞ Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan Inti

▪ Kegiatan Inti:

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ penjelasan peraturan permainan bola basket
- ☞ pengenalan alat dan ukuran lapangan basket
- ☞ melakukan gerakan dasar basket
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
- ☞ Melakukan permainan bola basket yang telah dimodifikasi

▪ *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

▪ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

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

▪ Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

☞ pendinginan ,evaluasi proses pembelajaran, pemberian tugas,baris,doa dan pasukan dibubarkan.

E. Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes kls V
- Buku referensi bola basket

F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami alat dan ukuran lapangan bola basket. • Mendribble • Melempar bola • Memasukan bola ke ring • Bermain basket dengan peraturan sederhana 	- test (perorangan)	- Test Ketrampilan	- Demonstrasikan gerakan : 1. Melempar bola dari atas 2. Mendribble bola

- Rubrik Penilaian

Unjuk kerja permainan bola basket

Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
	1	2	3	4
1.Mendribble rendah,tinggi dengan satu tangan 2.Melempar dengan dua dan satu tangan 3.Menembak dengan dua dan satu tangan 4. Bermain basket dengan peraturan yang dimodifikasi				
Jumlah:				
Jumlah skor maksimal:				

FORMAT KRITERIA PENILAIAN**📖 PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

📖 PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Delik,

Mengetahui,
Guru Pamong Penjas
Orkes

Mahasiswa

Puji Yuniati
NIP.

Dedy Apri Anto
NIM: 6101408116

Kepala Sekolah

Yanusron, S.Pd
NIP. 19590121 197911

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian







