MODEL PERMAINAN BASDOR (BASKET GOBAK SODOR) UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01 KOTA SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

Riza Arif Hidayat
6102411065

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015

ABSTRAK

Riza Arif Hidayat. 2015. *Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk Pembelajaran Bolabasket dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang Tahun 2015.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Pembelajaran Bolabasket, Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor)

Latar belakang penelitian ini bersumber dari hasil observasi dan wawancara bahwa pembelajaran Bolabasket di SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang belum terlaksana dengan maksimal, dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam memodifikasi pembelajaran khususnya Bolabasket. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Model Permainan Basdor untuk pembelajaran bolabasket dalam penjasorkes pada siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang Tahun 2015". Sedangkan untuk tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa model permainan Basdor untuk Pembelajaran bolabasket pada siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur yang digunakan yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa bentuk kegiatan permainan bolabasket), (3) evaluasi para ahli dengan meggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil (12 siswa), (5) uji coba lapangan (29 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) hasil akhir model permainan Basdor (Basket Gobak Sodor).

Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran untuk perbaikan, dan hasil pengisian kuisioner oleh siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi (satu ahli penjas satu ahli pembelajaran), uji coba skala kecil (12 siswa), dan uji coba skala besar (29 siswa). Dari hasil rata-rata validasi pada uji coba skala kecil didapat presentase sebesar 87% (baik). Hasil rata-rata kuisioner siswa pada uji skala kecil didapat presentase sebesar 99,16% (sangat baik). Dari hasil rata-rata validasi ahli pada uji coba lapangan didapat presentase sebesar 89% (baik). Hasil rata-rata kuisioner siswa pada uji coba lapangan didapat presentase 93,74 (sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) dapat diterapkan sebagai model pembelajaran Bolabasket dalam pembelajaran penjasorkes. Diharapkan bagi guru penjasorkes Sekolah Dasar dapat menggunakan produk model pemainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran Bolabasket dalam pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama	:	Riza Arif Hidayat
NIM	:	6102411065
Jurusan/Prodi	:	PJKR/PGPJSD
Fakultas	:	Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi	:	Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk Pembelajaran Bolabasket dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang Tahun 2015

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberikan penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyatan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 1 September 2015

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL

6000

Riza Arif Hidayat
NIM.6102411065

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang :

Hari : Selasa

Tanggal : 1 - September - 2015

Mengetahui

Dosen Pembimbing	Yang Mengajukan
Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd.	**Riza Arif Hidayat**
NIP.19620425 198601 1 001	NIM.6102411065

Ketua Jurusan PJKR

1/9 2015

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

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Riza Arif Hidayat NIM 6102411065 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dengan Judul Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk Pembelajaran Basket dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang Tahun 2015, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu tanggal 23 September 2015.

Panitia Ujian

Ketua

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

Sekretaris

PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

Dewan Penguji

1. Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
   NIP. 197002231995122001
2. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
   NIP. 197609052008121001
3. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd. (Anggota)
   NIP. 196204251986011001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.(Ar Ra'd: 13).
2. Wahai mereka yang beriman, mintalah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan solat. Sesungguhnya Allah bersama-sama dengan orang yang sabar. (Al-Baqarah: 153)

PERSEMBAHAN

Kedua orang tua saya tercinta: Ibu Endang Murdiningsih dan Almarhum Bapak Khuzaeni, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan, limpahan do’a yang selalu tercurah dan pengorbanan untuk saya.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdullilah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk Pembelajaran Bolabasket dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang Tahun 2015”.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd. selaku dosen ahli penjas yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Drs. Suty Hardjono, M.Pd. selaku kepala SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
8. Nini Mahraini, S.Pd selaku ahli pembelajaran penjas sekolah dasar yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
9. Siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.

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

Semarang, 1 September 2015

Penulis,

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i
ABSTRAK..... ii
PERNYATAAN iii
PENGESAHAN iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING..... v
MOTO DAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah..... 1
1.2 Perumusan masalah 4
1.3 Tujuan Pengembangan 4
1.4 Manfaat pengembangan 4
1.5 Spesifikasi Produk..... 5
1.6 Pentingnya pengembangan..... 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR
2.1 Landasan Teori 7
2.1.1 Pendidikan Jasmani..... 7
2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani…… 7
2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani……. 8
2.1.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani…….. 10
2.1.2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar…… 13
2.1.3 Belajar dan Pembelajaran..... 14
2.1.4 Aspek-aspek Penilaian dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani 15
2.1.5 Model Pembelajaran..... 15
2.1.6 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak 17
2.1.7 Konsep Dasar Permainan..... 21
2.1.8 Konsep Dasar Permainan Tradisional Gobak Sodor..... 21
2.1.8.1 Bermain Gobak Sodor..... 23
2.1.8.2 Analisa Permainan Gobak Sodor 23
2.1.9 Konsep Dasar Permainan Bola Basket..... 24
2.1.10 Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor)..... 28
2.1.10.1 Prasarana 29
2.1.10.2 Sarana 30
2.1.10.3 Peraturan 31
2.2 Kerangka Berpikir 32

BAB III METODE PENGEMBANGAN
1.1 Model Pengembangan 34

3.2 Prosedur Pengembangan 35
3.2.1 Analisis Kebutuhan 36
3.2.2 Pembuatan Produk Awal 38
3.2.3 Uji Coba I 39
3.2.4 Revisi Produk Uji Coba I 40
3.2.5 Uji Coba II 40
3.2.6 Revisi Produk Akhir 41
3.2.7 Hasil Akhir..... 41
3.3 Uji Coba Produk 41
3.3.1 Desain Uji Coba 42
3.3.1.1 Uji Coba I..... 42
3.3.1.2 Uji Coba II 42
3.3.2 Subjek Uji Coba..... 43
3.4 Rancangan Produk 43
3.5 Jenis Data 43
3.6 Instrumen Pengumpulan Data 43
3.7 Analisis Data 45

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN
4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I…… 46
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan..... 47
4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal 47
4.1.2.1 Sarana dan Prasarana Permainan Basdor..... 47
4.1.2.2 Peraturan dan cara bermain Basdor 49
4.1.3 Validasi Ahli 51
4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal 51
4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli..... 52
4.1.3.3 Revisi Produk Draf Awal Sebelum Uji Coba I 53
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I 54
4.3 Revisi Produk..... 56
4.4 Penyajian Data hasil Uji Coba II 56
4.4.1 Permainan Basdor..... 56
4.4.1.1 Sarana dan Prasarana..... 57
4.4.1.2 Peraturan dan cara bermain Basdor 59
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II 59
4.5.1 Pengukuran Kualitas Produk oleh Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran..... 62
4.6 Protipe Produk 63
4.6.1 Aspek-aspek Permainan..... 64
4.6.2 Kelebihan Produk 64
4.6.3 Kelemahan Produk 64

BAB V KAJIAN DAN SARAN
5.1 Kajian Prototipe produk…..... 65
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan lebih Lanjut... 67

DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 69

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1. Perbedaan antara permainan Gobak sodor, basket dan Basdor……..... 29
3.1. Panduan instrument kuisioner untuk Ahli 44
3.2. Klasifikasi Analisis Deskriptif Presentase..... 45
4.1. Revisi Draf Produk Awal 53
4.2. Hasil Rata-Rata Kuesioner Ahli..... 54
4.3. Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba I) 54
4.4. Saran Perbaikan Model Permainan 56
4.5. Hasil Pengamatan dan kuesioner siswa (Uji Coba II) 61
4.6. Lembar Evaluasi Kualitas (Uji Coba II). 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1. Lapangan Basdor 30
2.2. Bola Basdor 30
2.3. Ring Basdor 31
3.1. Prosedur Pengembangan Permainan Basdor 36
4.1. Lapangan Basdor 48
4.2. Bolabasket mini 48
4.3. Ring Basdor 49
4.4. Diagram Presentase Pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba I) 55
4.5. Lapangan Basdor 57
4.6. Bolabasket mini 58
4.7. Ring Basdor 58
4.8. Diagram Pengamatan dan Kuesioner Siswa (Uji Coba II) 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Usulan Tema dan Judul 69
2. Surat Keterangan Pembimbing 70
3. Surat Ijin Penelitian 71
4. Surat Balasan Surat Penelitian 72
5. Penilaian Ahli Penjas 73
6. Penilaian Ahli Pembelajaran 84
7. Penilaian Afektif (Uji Coba I) 96
8. Penilaian Kognitif (Uji Coba I) 98
9. Penilaian Psikomotor (Uji Coba I) 101
10. Penghitungan Denyut Nadi (Uji Coba I) 103
11. Penilaian Afektif (Uji Coba II) 104
12. Penilaian Kognitif (Uji Coba II) 106
13. Penilaian Psikomotor (Uji Coba II) 109
14. Penghitungan Denyut Nadi (Uji Coba II) 111
15. Dokumentasi Uji Coba I 112
16. Dokumentasi Uji Coba II 116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan mengembangkan kawasan organik, neuromaskul intelektual, dan sosial (Adang Suherman, 2000:1).

Aktifitas jasmani dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuannya apabila tidak terlepas dari peran serta semua pihak yang terkait baik pihak sekolah dan masyarakat sekitar karena dengan adanya dukungan dari berbagai pihak maka akan tercapai tujuan yang diinginkan. Selain peran pihak-pihak tertentu, kondisi lingkungan sekolah dan kreatifitas seorang guru dalam proses mengajar sangat perlu sehingga dapat menunjang keberhasilan proses belajar

mengajar. Banyak hal yang dapat dilakukan seorang guru untuk mengembangkan kreatifitasnya salah satunya dengan memodifikasi bentuk permainan ke dalam suatu pembelajaran. Modifikasi adalah menganalisa dan mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya (Adang Suherman dan Yoyo Bahagia, 2000:1).

Pendidikan jasmani di tingkat Sekolah Dasar sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Rangsangan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah gerak, semakin banyak bergerak maka anak akan semakin banyak belajar serta mengetahui banyak hal. Karakteristik anak di tingkat Sekolah Dasar yaitu suka bermain, melalui bermain anak akan merasa senang dan melakukan banyak gerak. Bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik Sekolah Dasar, melainkan juga membentuk, membina, dan mengembangkan anak, serta meningkatkan intelektual anak didik (Soemitro, 1992:3).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar sering ditemukan permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat keberhasilan pembelajaran. Kenyataan di lapangan sering ditemukan proses pembelajaran yang konvensial, monoton, dan kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh bahkan terpaksa untuk mengikuti pembelajaran. Dampak dari itu materi yang

disampaikan kurang dapat dipahami oleh siswa dan siswa kesulitan menguasai keterampilan gerak yang dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak di usianya.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Purwoyoso 01, SD Negeri Purwoyoso 04 dan SD Negeri Purwoyoso 06 Kota Semarang. dari hasil observasi menunjukan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran bolabasket belum berjalan efektif, kurang partisipasi siswa dalam pembelajaran bolabasket menjadi salah satu penghambat dalam proses pembelajaran bolabasket, pembelajaran masih berpusat pada guru, artinya siswa hanya bergerak berdasarkan instruksi guru, kurangnya perasaan gembira dalam pembelajaran menyebabkan siswa malas untuk bergerak, siswa kurang mengeksplor gerak karena kebanyakan siswa lebih banyak diam daripada bergerak.

Hasil pengamatan dan wawancara di SD Negeri Purwoyoso 01, SD Negeri Purwoyoso 04 dan SD Negeri Purwoyoso 06 di Kota Semarang menyatakan bahwa dalam pembelajaran Bolabasket ditemukan permasalahan sebagai berikut; 1) kurang memanfaatkan sarana dan prasarana sebagai media untuk proses pembelajaran Bolabasket; 2) kurang memberikan inovasi dan modifikasi permainan dalam proses pembelajaran bolabasket; 3) siswa cenderung cepat bosan dalam proses pembelajaran bolabasket; 4) siswa cenderung menyukai mata pembelajaran Penjasorkes tertentu seperti bermain

Gobak Sodor (permainan tradisional) Sepak Bola, Renang (aktivitas air) dan Berjalan-jalan (aktivitas luar kelas).

Berdasarkan pada uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu produk permainan untuk proses pembelajaran Bolabasket yang berjudul MODEL PERMAINAN BASDOR (BASKET GOBAK SODOR) UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01 KOTA SEMARANG TAHUN 2015.

Peneliti bermaksud membuat model permainan basdor dengan cara memodifikasi baik peraturan, sarana dan lapangan permainan gobak sodor yang sesungguhnya. Permainan basdor adalah pengembangan permainan bolabasket dan dan gobak sodor, peraturan dibuat semenarik mungkin dan sederhana disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Dalam permainan Basdor, gerak yang dikembangkan yaitu *passing dan shooting.* Sehingga harapan peneliti hasil dari pengembangan model permainan tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran Penjasorkes melalui permainan basdor kepada siswa Sekolah Dasar kelas IV dan dapat mengembangkan aspek pembelajaran baik kognitif, afektif dan psikomotorik.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah: Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk Pembelajaran Bolabasket dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas IV SD

Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang Tahun 2015?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa model permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran bolabasket pada siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang Tahun 2015.

1.4 Manfaat Pengembangan

1. Bagi Guru

   Guru pendidikan jasmani dapat memperoleh suatu strategi pembelajaran dengan pendekatan bermain sebagai upaya inovasi pembelajaran.

2. Bagi Siswa

   Siswa dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

3. Bagi Peneliti

   Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan basdor (Basket Gobak Sodor) pada siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang, yang dapat mengembangkan semua apek pembelajaran, baik dari segi kognitif,

afektif, dan psikomotor, dan siswa dapat melaksanakan olahraga dengan senang, aktif bergerak tanpa ada rasa bosan , serta dapat meningkatkan intensitas fisik dan aktivitas gerak sehingga kebugaran jasmani dan kebermaknaan pembelajaran penjasorkes dapat terwujud.

Permainan basdor adalah pengembangan dari permainan tradisional gobak sodor yang digabungakan dengan permainan bola basket. Bentuk lapangan permainan basdor sama dengan lapangan permainan gobak sodor, semakin luas lapangan maka semakin leluasa murid-murid bergerak. Aturan permainan ini dibuat semenarik dan sesederhana mungkin disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan murid. Aspek gerak yang ada dalam permainan basdor seperti lari, melempar, menangkap, mendrible bola.

Basdor adalah sebuah permainan beregu yang terdiri dari dua regu yaitu regu penyerang dan regu bertahan masing-masing terdiri dari 6 pemain tiap regu. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan memasukkan bola kedalam *ring.*

Kemenangan bisa diraih dengan cara memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dalam waktu yang ditentukan 15 menit, regu penyerang akan menjadi regu penjaga begitupun sebalikknya. Diharapkan dengan permainan basdor pembelajaran bolabasket di Sekolah Dasar dapat lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

1.6 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Peneliti

   Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan model pembelajaran berupa permainan dalam pembelajaran penjasorkes.

2 Bagi Siswa

   Dengan model permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran bolabasket diharapkan siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes khususnya dalam pembelajaran bolabasket.

3 Bagi Guru Penjasorkes

   Sebagai motivasi guru penjas untuk mengambangakan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran penjasorkes.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pendidikan Jasmani

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008:2). Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena melalui pendidikan jasmani tidak hanya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta psikomotor saja tetapi juga ranah kognitif dan afektif setiap anak.

Pengertian pendidikan jasmani menurut Adang Suherman

(2000:22) dibedakan dari dua sudut pandang yaitu sudut pandang tradisional dan sudut pandang modern. Pada sudut pandang tradisional menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani merupakan proses mendidik jasmani sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Sedangkan pada sudut pandang modern pendidikan jasmani menganggap bahwa manusia adalah kesatuan dari bagian yang terpadu atau utuh. Pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui aktifitas jasmani serta proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1950 Tentang Dasar-Dasar dan Pengajaran di Sekolah yaitu Bab VI Pasal 9 tentang pendidikan jasmani, berbunyi: "Pendidikan jasmani yang menuju kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa, dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa indonesia menjadi bangsa yang sehat dan kuat lahir dan batin, diberikan kepada segala jenis sekolah". Berdasarkan pasal di atas tujuan pendidikan jasmani yaitu suatu usaha untuk menjadikan bangsa indonesia menjadi bangsa yang sehat dan kuat lahir batin, karena pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pada tumbuh dan kembangnya seseorang.

Tujuan pendidikan jasmani menurut Adang Suherman (2000:23) secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan Fisik

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

2. Perkembangan Gerak

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

3. Perkembangan Mental

   Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan Sosial

   Tujuan ini behubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Rusli Lutan (2001:17-19) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Bila tujuan pendidikan jasmani secara menyeluruh dapat tercapai, memungkinkan siswa untuk:

1. Memperoleh dan menerapkan pengetahuan tentang aktivitas jasmani, pertumbuhan dan perkembangan, serta perkembangan estetika dan sosial.

2. Mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan gerak dan keterampilan manipulatif yang diperlukan untuk menguasai dan berpartisipasi secara aman dalam aktifitas jasmani.
3. Mengembangkan kapasitas untuk membuat keputusan dan mengambil tindakan menuju pola hidup sehat.
4. Mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang menyumbang kepada kesejahteraan individu dan kelompok.
5. Mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik didalam kelompok sebagai peserta maupun komunikasi antar kelompok.
6. mengembangkan rasa keindahan berkenaan dengan peragaan dan keterampilan.

2.1.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani

Fungsi pendidikan jasmani menurut Samsudin (2008:3-5) di beberapa aspek antara lain:

1. Aspek organik
   1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
   2) Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.

3) Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompoak untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskular, kapasistas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus-menerus dalam waktu relatif lama.
5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

2. Aspek neuromuskuler
   1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot
   2) Mengembangkan keterampilan *locomotor,* seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap, mencongklang, bergulur, dan menarik.
   3) Mengembangkan keterampilan *non locomotor*, seperti mengayun, melenggok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok.
   4) Mengembangankan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, begulir, memvoli.
   5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti ketepatan irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan.
   6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti sepak bola, *softball*, bola voli, bola basket, *baseball*, atletik, *tennis*, bela diri.

7) Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

3. Aspek perseptual

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

4. Aspek kognitif
   1) Mengembangkan kemampuan menggali, menentukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan.
   2) Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika.
   3) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
   4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
   5) Menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.
   6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.
5. Aspek sosial
   1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada.
   2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
   3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain.
   4) Mengembangkan kepribadian, sikap dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.

5) Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat.
6) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif.
7) Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.
8) Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

6. Aspek emosional

1) Mengembangkan respons yang sehat terhadap aktivitas jasmani.
2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton.
3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat.
4) Memberikan saluran untuk mengespresikan diri dan kreativitas.
5) Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

2.1.2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fokus pendidikan jasmani di sekolah dasar menurut Pangrazi dan Dauer (1981) dalam Samsudin (2008:6) pendidikan jasmani untuk awal masa kanak-kanak dan sekolah dasar diidentifikasikan sebagai belajar untuk bergerak, bergerak untuk belajar, dan belajar tentang gerak. Artinya pendidikan jasmani pada sekolah dasar merupakan wahana untuk anak belajar bergerak serta melalui bergerak anak dapat belajar banyak hal.

Bennet, Howell, dan Simri (1983) dalam Samsudin (2008:7), mengidentifikasi elemen-elemen pendidikan jasmani yang diberikan di SD adalah.

1. Gerak-gerak dasar yang meliputi, jalan, lari, lompat/loncat, menendang, menarik, mendorong, mengguling *(roll)*, memukul, keseimbangan, menangkap dan bergulir.
2. Game dengan organisasi rendah dan lari beranting.
3. Aktivitas-aktivitas berirama, tari-tarian rakyat *(rolk dance)*, bernyanyi, dan game musik *(musikal games)*.
4. Dasar-dasar keterampilan untuk berbagai olahraga dan game, biasanya dimulai kira-kira pada tahun keempat atau kelima.

2.1.3 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan prilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh sesorang. Belajar memegang peranan yang sangat penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan,keprobadian dan bahkan presepsi seseorang (Achmad Rifa'I RC dan Catharina Tri Anni, 2009:82).

Belajar juga dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencangkup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap (Husdarta dan Yudha M Saputra, 2000:2).

Menurut Briggs (1992) dalam Achmad Rifa'I RC dan Catharina Tri Anni (2009:1) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa *(event)* yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh kemudahan. Usaha untuk membentuk tingkah laku

yang diinginkan.untuk utama dari pembelajaran pengalaman anak sebagai perangkat *event* sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Gagne (1981) dalam Achmad Rifa'I RC dan Catharina Tri Anni (2009:192) pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses belajar internal. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.4 Aspek-aspek Penilaian dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Aspek-aspek penilaian dalam pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan Taksonomi Bloom yang dikutip Samsudin (2008:81-86) mencakup 4 aspek yaitu : aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik, dan kebugaran.

Aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis. Aspek afektif meliputi penilaian sikap, tingkah laku, emosi, motifasi, kerjasama, dan koordinasi setiap siswa. Aspek psikomotorik meliputi gerak dasar, gerak refleks, kemampuan perceptual, kemampuan fisik, gerak terampil, dan komunikasi nondiskursif. Sedangkan aspek kebugaran meliputi: daya tahan, kekuatan, Kecepatan, kelentukan, kelincahan, daya ledak, serta koordinasi.

2.1.5 Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi

hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran adalah cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari. Pembelajaran memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Achmad Rifa' i RC, 2009:192).

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran (Husdarta dan Yudha M Saputra, 2000:35). Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran berisi strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Ada empat kelompok model pembelajaran yaitu:

1. Kelompok Model Informasi

   Kelompok model pembelajaran ini bertujan untuk mengembangkan intelektual siswa dalam hal menerima, menyimpan, mengolah dan menggunakan informasi.

2. Kelompok Model Personal

   Kelompok model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian siswa. Melalui kelompok pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengembangkan jati dirinya.

3. Kelompok Model Interaksi Sosial

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya.

4. Kelompok Model Perilaku

   Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang teratur. Dalam mengubah tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

2.1.6 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan dua hal yang saling berkaitan, perkembangan anak akan diikuti oleh proses pertumbuhan, tetapi ada kemungkinannya bahwa pertumbuhan akan menentukan perkembangan. Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani.Aktivitas jasmani ini sangat penting bagianak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi lebih baik karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler menjadi lebih baik. Disamping itu, bertambah panjang dan bertambah besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti semakin baik pula fungsi organ tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang lebih baik (Sukintaka, 1992:12).

1. Tahap Perkembangan Anak Sekolah Dasar pada Kelas Rendah

   Menurut Anarino (1980) dan Cowell (1955) dalam Sukintaka

(1992:41-43) perkembangan anak kelas I dan II, berumur 6 sampai 8 tahun mempunyai karakteristik:

1) Segi Jasmani

(1) Waktu reaksi lambat, koordinasi jelek, membutuhkan banyak variasi otot besar, senang kejar mengejar, memanjat, berkelahi dan berburu.

(2) Aktif, energik, dan senang kepada suara yang berirama.

(3) Tulang lembek dan mudah berubah bentuk.

(4) Jantung mudah dalam keadaan yang membahayakan.

(5) Rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman berkembang.

(6) Koordinasi mata dan tangan berkembang, masih tetap belum dapat menggunakan otot-otot halus dengan baik.

(7) Kesehatan umum tidak menentu, mudah terpengaruh terhadap penyakit, dan daya perlawanan rendah.

2) Segi psikologik atau mental

(1) Bentuk perhatian singkat.

(2) Rasa ingin tahu besar, ingin menemukan dan mengetahui semua yang ia lihat, dan menanyakan sesuatu secara alami.

(3) Ada perkembangan kemampuan untuk mengkontrol organ untuk bicara.

(4) Peningkatan terhadap aktivitas yang disenangi.

(5) Kemampuan menyatakan pendapat terbatas.

(6) Tertarik pada semuanya.

(7) Menunjukkan keinginan berkreatif, daya khayal besar.

3) Segi sosial

(1) Dramatik, khayal, dan meniru dan rasa ingin tahu sangat kuat.

(2) Senang berkelahi, berburu dan memanjat.

(3) Penyesuaian terhambat, senang yang dialami, senang dimanjakan, senang kepada dongeng atau ceritera, suka diperhatikan oleh kelompoknya, individualistik, berjiwa bebas, menyenangi kepada hal-hal yang membahayakan atau sensasi.

Tingkat perkembangan yang harus dicapai pada tahap ini adalah ketrampilan dalam mengerjakan mekanika tubuh yang baik dalam berbaring, duduk, berjalan, dan berdiri, mengembangkan keseimbangan tendo otot untuk membentuk tubuh yang layak dan benar, mengembangkan kemampuan relaksasi, mengembangkan tataran kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan daya tahan untuk dapat berpartisipasi dalam aktivitas. Bentuk penyajian sebaiknya dalam bentuk bermain, ceritera, senam si buyung, meniru dan gerak dan lagu.

Tahap perkembangan pada anak kelas III dan IV berumur di antara 9-10 tahun, mempunyai karakteristik dari segi.

1. Jasmani

1) Perbaikan koordinasi dalam keterampilan gerak.

2) Daya tahan berkembang.

3) Pertumbuhan tetap.

4) Koordinasi mata dan tangan baik.
5) Sikap tubuhyang tidak baik mungkin diperhatikan.
6) Pembedaan jenis kelamin tidak menimbulkan konsekuensi yang besar.
7) Secara fisiologik putri pada umumnya mencapai kematangan lebih dahulu dari pada anak laki-laki.
8) Gigi tetap, mulai tumbuh.
9) Perbedaan secara perorangan dapat dibedakan dengan nyata.
10) Kecelakaan cenderung memacu mobilitas.

2. Psikologi atau mental
   1) Perhatian terbentuk, berkembang dan akan berkembangnya masalah hasil atau keuntungan.
   2) Kemampuan untuk mengeluarkan pendapat makin berkembang sebab telah bertambah pengalamannya.
   3) Sifat berkhayal, masih ada, dan menyukai suara berirama dan gerak.
   4) Senang meniru sesuai dengan idamannya.
   5) Perhatian terhadap permainan yang diorganisasi berkembang, tetapi anak-anak belum menepati peraturan yang sebenarnya.
   6) Sangat mengharapkan pujian dari orang dewasa.
   7) Aktivitas yang menyenangkan bertambah.
   8) Sangat menyenangi kegiatan kompetitif.
3. Sosial

1) Mudah terangsang, tetapi juga mudah terluka karena kritik.
2) Suatu saat suka membual.

Tahap perkembangan motorik yang harus dicapai pada tahap ini adalah belajar rileks bila merasa lelah, belajar tentang masalah-masalah tentang hambatan gizi, dapat menggunakan mekanika tubuh yang baik, mengatasi kekurangan sebaik mungkin, berusaha untuk menguasai ketrampilan sebaik mungkin, memperbanyak kegiatan untuk meningkatkan kemampuan jasmani dengan latihan-latihan dasar, serta mengembangkan kekuatan otot, daya tahan dan kelentukan otot. Bentuk penyajian pembelajaran yaitu dalam bentuk permainan, sedikit senam buyung, gerak dan lagu, lomba, meniru dan tugas.

2.1.7 Konsep Dasar Permainan

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan digemari pada masa kanak-kanak. Hal ini dikarenakan anak-anak menghabiskan waktunya lebih banyak di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibandingkan terlibat dengan aktivitas lain. Karena itu kebanyakan hubungan social dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan. Permainan juga bagian dari studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak sekali kegiatan. Seperti halnya kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani pada umumnya permainan yang dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial (Soetoto

Pontjopoetro, 1998:12).

Pada umumnya anak-anak suka bermain bermain merupakan kegiatan hakiki kebutuhan dasar manusia. Bermain merupakan sebuah konsep, oleh karena nya manusia disebut “makhluk bermain” (*homo ludens*). Bermain merupakan sebuah bentuk kegiatan yang sangat disenangi oleh anak. Karena rasa senang inilah akan terbentuk suatu situasi yang dapat digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Hal ini dikarenakan bagi anak-anak proses melakukan sesuatu sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkan.

2.1.8 Konsep Dasar Permainan Tradisional Gobak Sodor

Permainan Tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksudkan secara tradisi disini, ialah permainan ini telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya. (Sukintaka, 1992:91)

Gobak Sodor adalah permainan dimana satu kelompok orang berusaha menghambat atau menghalangi kelompok orang yang lain sewaktu melintasi petak-petak permainan (daerah permainan). Permainan ini melibatkan banyak orang tanpa membedakan strata

sosial yang ada dalam masyarakat. Dengan kata lain permainan ini lahir dari, untuk, dan dinikmati secara bersama-sama oleh masyarakat pendukungnya. Peserta atau pelaku dalam permainan ini adalah orang-orang yang ikut secara langsung dalam permainan. Dalam hal ini tidak ada pembahasan-pembahasan baik dalam jumlah maupun jenis kelamin dan usia. Namun dalam pelaksanaanya harus berpedoman pada aturan-aturan yang merupakan petunjuk pedoman bagi perilaku selama dalam penampilan jenis permainan ini (Soetoto Pontjopoetro,2008).

Permainan Gobak Sodor dikenal didaerah Jawa Tengah, sedangkan di daerah lain seperti galah lebih dikenal di Kepulauan Natuna, sementara di beberapa daerah Kepulauan Riau lainnya dikenal dengan nama galah panjang. Di daerah Riau Daratan, Permainan galah panjang ini disebut main cak bur atau main belon. Sedangkan di daerah Jawa Barat dikenal dengan nama Galah Asin atau Galasin (Soemitro, 1992:172).

Gobak Sodor adalah permainan tradisional yang merupakan jenis permainan grup yang terdiri dari dua regu, dimana masing-masing regu terdiri dari 3-5 orang (Sri Mulyani, 2013:58).

2.1.8.1 Bermain Gobak Sodor

Menurut Sri Mulyani (2013:59) bermain gobak sodor dapat dilakukan dengan cara bermain sebagai berikut: pertama dengan membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan

bulutangkis, bedanya tidak ada garis lengkap. Dua ketua regu melakukan “suit” untuk menentukan yang menang dan yang kalah. Regu yang kalah akan bertugas sebagai penjaga garis dan menghalangi agar regu yang menang tidak dapat lolos kegaris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan dan diperagakan.

Anggota regu yang lagi “jaga” akan menjaga lapangan yang dijaga garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertical. Penjaga garis horizontal tugasnya menghalangi lawan mereka yang jaga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas.

Penjaga garis vertical menjaga keseluruhan garis batas vertical yang terletak ditengah lapangan. Pelajaran yang bisa diambil dari permainan ini adalah belajar kerjasama yang kompak antara satu penjaga dengan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali dan keluar dari kurungan kita. Dipihak lain yang lihai menerobos, disana masih ada celah atau pintu-pintu yang terbuka bila dirasa satu pintu tertutup. Artinya jangan pernah putus asa karena bila satu pintu tertutup masih banyak pintu yang lainnya.

2.1.8.2 Analisa Permainan Gobak Sodor

Dilihat dari cara dan teknik bermain permainan gobak sodor dapat dianalisis bahwa setiap pemain dan regu penjaga harus

menepati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kaki harus berada di garis dan harus berusaha menangkap atau menyentuh pemain dari regu penyerang dengan tangan. Regu penyerang harus berusaha melewati garis atau memasuki ruang demi ruang dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan regu penjaga.

Setiap pemain penjaga berusaha mempertahankan daerahnya dan pemain penyerang berusaha menyerang memasuki daerah lawan dengan selamat, tanpa tersentuh lawan. Hal ini secara langsung anak telah melakukan latihan kecepatan, kekuatan, daya tahan, ketepatan, reaksi, dan koordinasi yang semuanya itu dapan meningkatkan kesegaran jasmani.

2.1.9 Konsep Dasar Permainan Bola Basket

Permainan Bola Basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, dribel dan *rebound,* serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Jon Oliver, 2007).

Prinsip yang mendasar dalam permainan bola basket ini ialah bahwa permainan ini merupakan suatu permainan yang dilakukan

tanpa unsur kekerasan atau tidak begitu kasar, dengan tidak ada unsur menendang, menjegal dan menarik serta tidak begitu susah dipelajari. Aturan main dalam permainan ini ialah bola tidak boleh dibawa lari, dengan kata lain bola harus dipantulkan sambil berlari atau berjalan, atau dioperkan teman seregunya dengan sasaran akhir yaitu memasukkan bola ke keranjang (basket) lawan. Disamping itu harus berusaha dan menjaga agar keranjang (basket) nya tidak kemasukkan bola (Machfud Irsyada, 2000:7).

Ditinjau dari strategi dan taktik permainan, *Dribbling* merupakan teknik dalam bola basket yang dapat mendukung terciptanya angka. Banyak manfaat yang diperoleh melalui *dribble*, *passing* dan *shooting*. Menurut Aip Syarifuddin dan Mahadi (1991/1992:174) bahwa, tujuan *dribbling* adalah

1. Lebih cepat menuju kedaerah lawan dalam usaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan.
2. Lebih mudah menyusup dan menerobos kedaerah pertahanan lawan dan mengacaukan pertahanan lawan.
3. Permainan lawan menjadi tidak berkembang sehingga permainan menjadi terlambat.

Banyak manfaat yang diperoleh dari *dribble* yaitu lebih cepat menuju ke keranjang lawan, untuk menerobos pertahanan lawan, untuk mengendalikan permainan. Namun sisi lain, Mendribble bola secara berlebihan juga tidak baik untuk kepentingan timnya. Seperti

dikemukakan Hal Wissel (2000:95) bahwa “jika anda mendribble terlalu banyak, maka tim cenderung tidak bergerak ini memudahkan lawan untuk menghadang”. Artinya, mendribble bola berlebihan akan memudahkan lawan untuk menjaga teman seregunya karena tidak bergerak. Tidak menutup kemungkinan *dribble* yang berlebihan akan mudah direbut lawan dan pihak lawan akan dapat melakukan serangan balik. *Dribble* dapat dilakukan dengan baik jika menguasai teknik yang baik dan benar. Untuk memperoleh kualitas *dribble* yang baik maka seorang pemain harus memahami dan menguasai teknik dribble.

Cara melakukan *dribble* sebagai berikut: peganglah bola dengan kedua tangan yang rileks, tangan kanan diatas bola, sedangkan tangan kiri menjadi tempat terletaknya bola. Berdirilah seenaknya dengan kaki kiri sedikit kedepan kaki kanan lalu condongkan badan kedepan. Mulai pantulkan bola dengan tangan kanan, lalu lakukan dengan sikap berdiri ditempat, mulailah dengan gerakan maju. Mulailah tidak melihat bola dan percepatlah gerak.

Passing adalah memberikan bola ke kawan dalam permainan bola basket. Cara memegang bola basket adalah sikap tangan membentuk mangkok besar. Bola berada di antara kedua telapak tangan, telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah

depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks. Dalam menangkap bola harus diperhatikan agar bola berada dalam penguasaan. Bola di jemput dengan telapak tangan dengan jari-jari terentang dan pergelangan tangan rileks. Saat bola masuk di antara ke dua tangan, jari tangan segera melekat ke bola dan di tarik kebelakang atau mengikuti arah datangnya bola menangkap bola (*catching ball*) terdiri dari bermacam-macam cara yaitu, menangkap bola di atas kepala dan menangkap bola di depan dada.

Sedangkan *Shooting* adalah menembakkan bola ke jaring dari belakang garis hukuman. Secara teknis, kunci pokok keberhasilan dalam melakukan *shooting* pada pola gerakan (gerak mekanika) *shooting* tersebut. Dasar mekanika dalam melakukan *shooting* atau tembakan, menurut Hal Wissel (1996:46) antara lain:

1. Pada saat melakukan tembakan, pandangan mata harus cermat dan terpusat pada keranjang dan pemain harus memusatkan perhatian dan pandangan mata ke arah keranjang. Pandangan mata harus focus pada sasaran yang akan dituju sehingga dapat menambah keakuratan dalam melakukan tembakan.
2. Dalam melakukan tembakan, keseimbangan tubuh harus dijaga. Dengan keseimbangan tubuh yang baik akan dapat menambah kemampuan dalam memberikan tenaga pada bola, selain itu irama gerakan dalam melakukan tembakan akan lebih baik.

3. Posisi tangan sangat penting dalam melakukan shooting. Untuk menembak adalah penting menempatkan tangan yang tidak menembak dibawah bola sebagai penjaga keseimbangan.
4. Bola didepan dan diatas bahu untuk menembak, antara telinga dan bahu siku-siku tetap didalam. Saat siku penembak didalam, bola harus sejajar dengan basket.
5. Suatu hal sangat penting dalam melakukan tembakan adalah koordinasi antara pandangan mata, posisi kaki, gerakan batang tubuh, dan gerakan lengan.
6. Berdasarkan pelaksanaanya teknik shooting dibagi menjadi beberapa tahap. Tahap-tahap gerakan di dalam melakukan shooting merupakan gerak yang berkesinambungan dan harus dilakukan dengan koordinasi gerakan yang baik.

2.1.10 Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor)

Standar kompetensi dan kurukilum pembelajaran permainan bola besar anak kelas tinggi di sekolah dasar disuguhi melalui permainan basdor. Permainan basdor merupakan pengembangan permainan bolabasket yang dipadukan dengan permainan gobak sodor. Yang mana dalam permainan tradisional gobak sodor awalnya tidak menggunakan alat, namun dalam pengembangan ini menggunakan alat yaitu bolabasket mini.

Dalam permainan ini yang dimodifikasi antara lain bentuk lapangan, jumlah pemain, cara bermain, waktu bermain dan

menggunakan bola. Dalam permainan ini dibagi menjadi dua regu, sebelum mulai permainan perwakilan tim mewakili tim nya melakukan “suit” untuk menentukan sebagai tim penyerang apa tim penjaga, tim penyerang harus berusaha mencetak angka dengan cara melewati setiap garis yang dijaga dengan mendribble bola dan saling mengumpan bola ke teman satu tim serta memasukkan bola kedalam *ring*.

Berikut perbedaan permainan tradisional Gobak Sodor, Bolabasket, dengan permainan Basdor.

Tabel 2.1 Perbedaan antara permainan tradisional Gobak Sodor*, Bolabasket** dengan permainan Basdor***

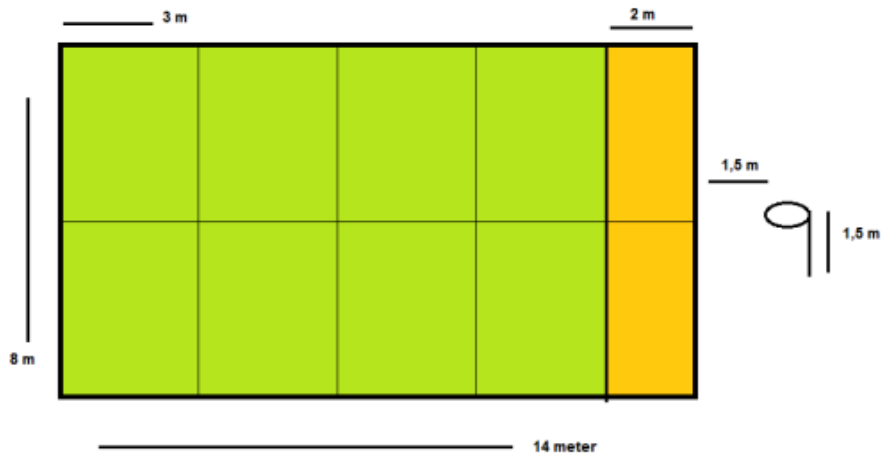
Permainan Gobak Sodor	**Permainan Bolabasket**	**Permainan Basdor**
Ukuran lapangan 15m x 9 m	Lapangan bola basket berbentuk persegi panjang, ukuran lapangan 28m x 15m	Ukuran lapangan berbentuk persegi panjang, dengan panjang 14m x 8m dan jarak garis penjaga 3 meter
Tanpa alat	Menggunakan alat yaitu bola dan ring	Menggunakan alat berupa bola basket mini dan keranjang
Jumlah pemain 3-5 pemain	10-12 orang dalam 1 regu, dengan rincian 5 pemain inti, dan 5-7 pemain cadangan	Setiap regu terdiri dari 6 pemain, jadi jumlah seluruh pemain 12 pemain
Cara bermain yaitu apabila saat menerobos area jaga pemain tertangkap dengan menyentuh pemain, maka	Cara bermain yaitu pemain mengoper bola ke depan dan ke belakang dari sisi ke sisi sambil menipu lawan. Satu-satunya cara yang sah memindahkan bola adalah dengan melambungkan bola	Cara bermain yaitu pemain membawa bola dan *dribbling* ditempat lalu pemain lain yang sudah masuk menerobos dan diberi umpan bola dengan melempar atau memantulkan bola ke lantai, jangan sampai bola tertangkap lawan,

mati dan bergantian yang berjaga main	sepanjang lantai dengan sebuah tangan atau *dribbling* bola, harus segera dioper atau ditembakkan ke dalam keranjang. Bola keluar lapangan out	setelah sampai garis akhir pemain memasukkan bola ke keranjang dan memperoleh 1 point. Setelah itu diulang permainannya sampai waktu yang sudah ditentukan
Waktu bermain 2x20 menit	4 quarter dengan satu quarter 10 menit	2x15 menit dan disesuaikan dengan jumlah pemain

(Sumber: Sri Mulyani 2013*, Machfud Irsyada 2000**, Peneliti 2015***)

2.1.10.1 Prasarana

Lapangan yang digunakan dalam permainan basdor berbentuk seperti lapangan gobak sodor akan tetapi di belakang lapangan ada tambahan area menembak bola dan keranjang sebagai sasaran tembak untuk mendapatkan poin. dengan ukuran lapangan 14 x 8 meter termasuk tambahan area 2 meter untuk area menembak dan jarak area menembak dan ring adalah 1,5 meter



Gambar 2.1 Lapangan Basdor
(Dokumentasi Penelitian 2015)

2.1.10.2 Sarana

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu :

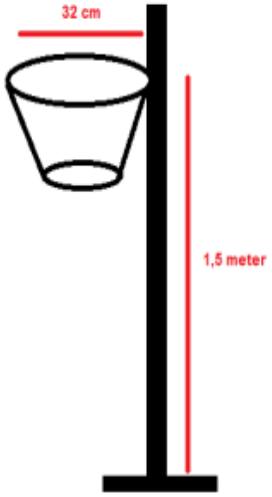
1. Bola Basket Mini

   Bola ini digunakan dalam permainan Basdor , bola terbuat dari karet sehingga tidak membahayakan lingkungan atau fasilitas sekolah lainnya ketika siswa bermain permainan basdor.

Gambar 2.2 Bola Basket Mini
(Dokumentasi Penelitian 2015)

2. *Ring*

   Ring ini bertujuan sebagai sasaran tembak pemain untuk mendapatkan poin dengan cara melemparkan bola ke dalam *ring* tersebut.



Gambar 2.3 *Ring*
(Dokumentasi Penelitian 2015)

2.1.10.3 Peraturan

1. Lama permainan ini 2x15 menit, setiap regu diberi waktu 15 menit satu lapangan dan berganti dengan waktu istirahat 5 menit.
2. Pemain berjumlah 12 pemain, yang terbagi dalam 2 regu, yaitu regu penyerang berjumlah 6 pemain dan regu penjaga berjumlah 6 pemain.
3. Wasit sebagai penjaga garis dan pencatat nilai.
   1) Permainan Basdor dipimpin oleh satu orang wasit.
   2) Wasit mempunyai wewenang penuh untuk mengawasi dan mengambil keputusan di dalam jalannya permainan.
4. Cara bermain permainan ini yaitu :

1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang menang jadi penyerang dan yang kalah menjadi penjaga.
2) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing, dengan kedua kaki berada di garis, sedangkan regu penyerang siap untuk mesuk menerobos hadangan penjaga dengan membawa bola.
3) Permainan dimulai setelah wasit membuyikan peluit.
4) Penyerang berusaha melewati garis depan dan garis penjagaan seterusnya dengan men-*dribble* bola serta mengumpan bola dengan melempar dan memantulkan bola kepada teman satu tim tanpa sentuhan pihak penjaga.
5) Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan kedua kaki berpijak digaris.
6) Pergantian tim penyerang dan tim penjaga dilakukan berdasarkan waktu 15 menit dan tim penyerang bergantian menjadi tim penjaga.
7) Poin diperoleh ketika tim penyerang bisa memasukkan bola ke dalam *ring.*
8) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin bola yang masuk ke ring dalam waktu 15 menit.

2.2 Kerangka Berpikir

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar, pada kenyataan

dalam proses pembelajaran permainan di Sekolah Dasar saat ini masih dalam bentuk permainan baku, baik dalam hal permainan, peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturaanya. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjas yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, serta dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi. Dalam permainan bolabasket, untuk memainkannya dibutuhkan bola dan bola tersebut boleh dilempar, digiring, didorong, atau dipukul dengan tangan terbuka kesegala penjuru arah lapangan dan kemudian dimasukkan ke dalam *ring* basket, sedangkan dalam permainan gobak sodor diperlukan kelincahan dan ketrampilan tertentu, yang biasanya dilakukan tanpa menggunakan alat sehingga anak merasa bosan dan kurang adanya tantangan dalam bermain.

Model pengembangan permainan gobak sodor pada pembelajaran Bolabasket harus diwujudkan karena akan mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu dibuatlah suatu model pengembangan permainan tradisional gobak sodor. Dalam model pengembangan ini antara permainan tradisional gobak sodor dimodifikasi dengan menambahkan bola basket yaitu dengan mengambil teknik dasar bolabasket yaitu mengoper bola (*passing*) dan menembak bola (*shooting),* sehingga terbentuk permaianan baru yang diberi nama permainan Basdor.

Model permainan basdor merupakan salah satu upaya untuk

mewujudkan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan yang harus dikembangkan untuk siswa. Model pembelajaran basdor diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah menggunakan model pengembangan (*Research-Based Development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya untuk memecahkan permasalahan dalam dunia penelitrian, terutama penelitian pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk yaitu berupa model permainan Basdor untuk pembelajaran Bolabasket pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Menurut Brog dan Gall (1983) dalam Punaji Setyosari (2012:215) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Punaji Setyosari, 2012:222). Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu.

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangakan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi

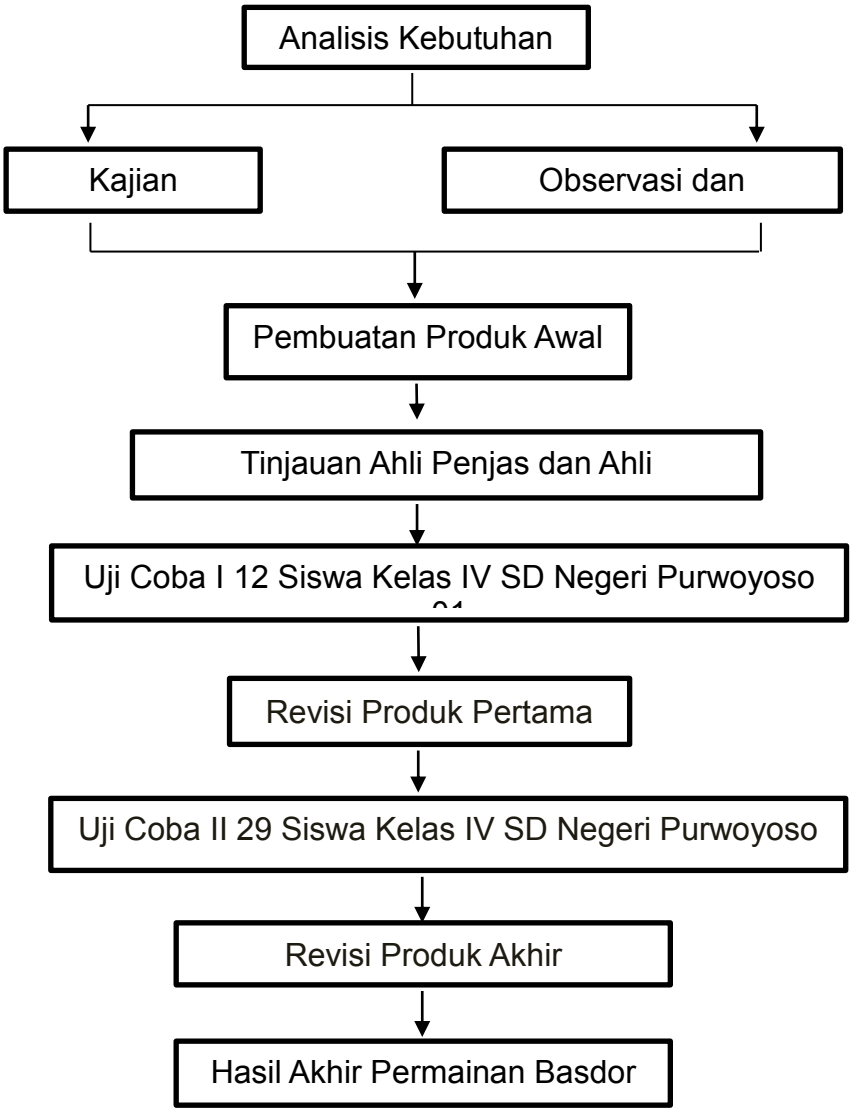
lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.

2. Mengembangkan bentuk produk awal (dalam hal ini model pembelajaran Bolabasket dengan permainan basdor).
3. Evaluasi para ahli, dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya lakukan uji coba skala kecil (gunakan siswa dengan jumlah secukupnya sesuai kebutuhan materi), dengan menggunakan lembar evaluasi dan kuesioner yang selanjutnya hasilnya dianalisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi dari uji coba skala kecil.
6. Revisi produk akhir yang digunakan sebagai hasil uji coba lapangan.
7. Hasil Akhir model permainan basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran Bolabasket dalam penjasorkes pada siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada pengembangan produk ini melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut antara lain.

Prosedur Pengembangan Permainan Basdor



Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan Permainan Basdor
(Sumber: Brog dan Gall dalam Punaji Setyosari)

3.2.1Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan pengamatan secara langsung tentang pembelajaran penjasorkes dan melakukan wawancara dengan guru penjasorkes khususnya pada pembelajaran Bolabasket di kelas IV di tiga sekolah yaitu di SD Negeri Purwoyoso 01, SD Negeri Purwoyoso 04, SD Negeri Purwoyoso 06 Kota Semarang.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Purwoyoso 01, SD Negeri Purwoyoso 04 dan SD Negeri Purwoyoso 06 Kota Semarang. dari hasil observasi menunjukan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran bolabasket belum berjalan efektif, kurang partisipasi siswa dalam pembelajaran bolabasket menjadi salah satu penghambat dalam proses pembelajaran bolabasket, pembelajaran masih berpusat pada guru, artinya siswa hanya bergerak berdasarkan instruksi guru, kurangnya perasaan gembira dalam pembelajaran menyebabkan siswa malas untuk bergerak, siswa kurang mengeksplor gerak karena kebanyakan siswa lebih banyak diam daripada bergerak.

Hasil pengamatan dan wawancara di SD Negeri Purwoyoso 01, SD Negeri Purwoyoso 04 dan SD Negeri Purwoyoso 06 di Kota Semarang menyatakan bahwa dalam pembelajaran Bolabasket ditemukan permasalahan sebagai berikut; 1) kurang memanfaatkan sarana dan prasarana sebagai media untuk proses pembelajaran

Bolabasket; 2) kurang memberikan inovasi dan modifikasi permainan dalam proses pembelajaran bolabasket; 3) siswa cenderung cepat bosan dalam proses pembelajaran bolabasket; 4) siswa cenderung menyukai mata pembelajaran penjasorkes tertentu seperti bermain Gobak Sodor (permainan tradisional) Sepak Bola, Renang (aktivitas air) dan Berjalan-jalan (aktivitas luar kelas).

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan tujuan produk yang akan dikembangkan, apakah permainan ini dapat diterapkan sebagai pembelajaran penjasorkes khususnya pada pembelajaran Bolabasket pada siswa di SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis tersebut yaitu mengembangkan suatu permainan Basdor yang digunakan untuk pembelajaran Bolabasket. Peneliti menggunakan pengembangan permainan Basdor yang dimodifikasi untuk pembelajaran Bolabasket. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 sebagai subjek penelitian ini.

Permainan Basdor merupakan pengembangan permainan bola basket yang dipadukan dengan permainan gobak sodor. Yang mana dalam permainan tradisional gobak sodor awalnya tidak menggunakan alat, namun dalam pengembangan ini menggunakan alat yaitu bola

basket mini. Dalam permainan ini yang dimodifikasi antara lain bentuk lapangan, jumlah pemain, cara bermain, waktu bermain dan menggunakan bola. Dalam permainan ini dibagi menjadi dua regu, sebelum mulai permainan perwakilan tim mewakili timnya melakukan "suit" untuk menentukan sebagai tim penyerang apa tim penjaga, tim penyerang harus berusaha mencetak angka dengan cara melewati garis yang dijaga oleh pemain penjaga dengan mendribble bola dan saling mengumpan bola ke teman satu tim yang bertujuan memasukkan bola kedalam *ring* untuk memperolah poin.

Lapangan yang digunakan dalam permainan Basdor berbentuk seperti lapangan gobak sodor akan tetapi di belakang lapangan ada tambahan area menembak bola dan keranjang sebagai sasaran tembak untuk mendapatkan poin. dengan ukuran lapangan 14 x 8 meter termasuk tambahan area 2 meter untuk area menembak dan jarak area menembak dan ring adalah 1,5 meter. Cara bermain permainan ini yaitu; 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang menang jadi penyerang dan yang kalah menjadi penjaga; 2) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing, dengan kedua kaki berada di garis, sedangkan regu penyerang siap untuk mesuk menerobos hadangan penjaga dengan membawa bola; 3) Permainan dimulai setelah wasit membuyikan peluit; 4) Penyerang berusaha melewati garis depan dan garis penjagaan seterusnya dengan men-*dribble* bola serta mengumpan bola dengan melempar dan

memantulkan bola kepada teman satu tim tanpa sentuhan pihak penjaga; 5) Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan kedua kaki berpijak digaris; 6) Pergantian tim penyerang dan tim penjaga dilakukan berdasarkan waktu 15 menit dan tim penyerang bergantian menjadi tim penjaga; 7) Poin diperoleh ketika tim penyerang bisa memasukkan bola ke dalam *ring*; 8) Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin bola yang masuk ke ring dalam waktu 15 menit;

3.2.3 Uji Coba I

Setelah membuat produk permainan Basdor dan telah dievaluasi oleh para ahli serta mendapatkan saran yaitu ketentuan perlu dijelaskan sejelas-jelasnya kepada siswa, perlu perhatian dalam pembelajaran mulai dari pengenalan bola supaya siswa tidak cidera, selajutnya produk diujicobakan dalam kelompok kecil. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu; 1) menetapkan desain uji coba; 2) menentukan subjek uji coba; 3) menyusun instrumen pengumpulan data dan 4) menetapkan teknik analisis data. Subyek dalam uji coba kelompok kecil dimulai dengan menjelaskan aturan dan cara bermain permainan Basdor serta unsur-unsur gerak yang terdapat didalamnya. Dalam uji coba kelompok kecil menggunakan subjek 12 siswa yang dipilih secara *random sampling.* Penyusunan instrumen pengumpulan data menggunakan pengamatan, dokumentasi, lembar evaluasi ahli dan kuisioner siswa.

3.2.4 Revisi Produk Uji Coba I

Setelah uji coba produk dilaksanakan maka dilakukan revisi produk pertama. Hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil digunakan sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan yaitu ring dikasih lubang supaya bola dapat jatuh dan tidak sulit mengambil bolanya, Guru lebih megawasi anak supaya tidak terjadi cidera.

3.2.5 Uji Coba II

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba I, kemudian diujicobakan lagi dengan subjek uji coba yang lebih besar yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba I apakah pengembangan permainan tersebut dapat diterapkan untuk pembelajaran Bolabasket di tingkat sekolah dasar. Uji kelompok besar dilakukan oleh 29 siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang. Siswa dijelaskan tentang aturan dan cara bermain permainan Basdor. Data uji coba II dihimpun dengan mengunakan kuesioner yang diisi setelah melakukan uji coba lapangan. Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba II, kemudian diujicobakan lagi dengan subjek uji coba yang lebih besar. Uji coba II dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 yang diambil secara *random sampling*. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Setelah mendapatkan masukan dari ahli penjas dan ahli

pembelajaran kemudian dilakukan revisi produk. Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk sebelum produk akhir digunakan yaitu dilanjutkan setelah skala besar di sempurnakan dalam permasalahan.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji kelompok besar yang berupa model permainan Basdor untuk pembelajaran Bolabasket. Model permainan ini dapat digunakan sebagai alternatif proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi pendidikan jasmani.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan tingkat keefektifan, efesien dan daya tarik produk yang dihasilkan. Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

3.3.1 Desain Uji Coba

3.3.1.1 Uji Coba I

Setelah produk permainan Basdor direvisi, maka produk diuji coba I, Pada tanggal 8 Mei 2015 peneliti melakukan pengenalan produk kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang peraturan dan cara bermain permainan basdor yang kemudian dipraktekkan pada tanggal 15 Mei 2015 dengan subjek uji coba siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 yang berjumlah 12 siswa. Setelah itu mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.1.2 Uji Coba II

Uji coba II atau uji coba kelompok besar dilaksanakan pada

tanggal 27 Mei 2015 di SD Negeri Purwoyoso 01 dengan subyek uji coba siswa kelas IV yang berjumlah 29 siswa. Pada tahap ini siswa diberi penjelasan peraturan dan cara bermain permainan Basdor. Kemudian melakukan uji coba permainan yang telah direvisi pada uji coba I. Setelah itu siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah :

1. Peneliti
2. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjasorkes dan satu ahli pembelajaran, yang mengevaluasi model permainan yang dikembangkan.
3. Siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 yang berjumlah 29 siswa, 12 siswa untuk uji coba kelompok kecil, 29 siswa untuk uji coba skala besar

3.4 Rancangan Produk

Setelah uji coba I (kelompok kecil) dan uji coba II (kelompok besar) dipadukan dengan hasil pengamatan dan kuesioner untuk siswa, maka produk bisa digunakan untuk acuan pembelajaran olahraga bolabasket setelah dilakukan revisi-revisi dan validasi dari ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran penjasorkes.

3.5 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli produk pembelajaran dan ahli pembelajaran penjasorkes dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berwujud deskriptif presentase. Data diperoleh melalui pengamatan dan pemberian angket terhadap siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes pada permainan Basdor.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulan data adalah kuesioner dan pengamatan gerak siswa. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli produk pembelajaran dan ahli pembelajaran penjasorkes terhadap produk yang dihasilkan. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa aspek-aspek yang harus dinilai tentang kelayakan produk sedangkan kuesioner yang digunakan oleh siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengetahui keterterimaan dan kenyamanan dalam menggunakan produk. Faktor yang digunakan berupa kualitas pengembangan permainan Basdor, serta komentar dan saran jika ada. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala *"likert"* rentangan evaluasi dimulai dari "tidak baik" hingga "sangat baik" dengan cara memberi tanda *checklist* "√" pada kolom yang tersedia.

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

Tabel 3.1. Panduan Instrumen Kuesioner Untuk Ahli

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas produk pembelajaran	L.1 Kesesuaian dengan kompetensi dasar kurikulum L.2 Kejelasan petunjuk model yang digunakan L.3 Kesesuaian fasilitas yang digunakan L.4 Mendorong perkembangan koqnitif, afektif dan psikomotor L.5 Ketepatan pemilihan model ditinjau dari aspek pertumbuhan fisik dan perkembangan siswa L.6 Ketepatan penerapan metode dan strategi pembelajaran	10

Sumber: Brog dan Gall dalam Punaji Setyosari

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban "**Ya**" dan "**Tidak**". Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif, afektif, dan. psikomotor, menggunakan rubrik penilaian.

3.7 Analisis Data

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

memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhammad Ali dalam Dewi Rosinah (2012:40) yaitu:

$$NP = \frac{n}{N} X\ 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai dalam %

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

100% = Konstanta

Kriteria persentase berdasarkan Mohammad Ali (1987:184) dalam skripsi Dewi Rosidah (2012:40). Pada tabel 3.2 akan disajikan klasifikasi dalam persentase.

Tabel 3.2 Klasifikasi Analisis Deskriptif Presentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20 %	Tidak Baik	Dibuang
20,01 % - 40 %	Kurang baik	Diperbaiki
40,01 % - 70 %	Cukup	Digunakan (bersyarat)
70,01 % - 90 %	Baik	Digunakan
90,01 – 100 %	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: Muhammad Ali dalam Dewi Rosinah (2012:40)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian ini adalah produk model pengembangan permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) yang berdasarkan data penelitian uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba skala besar (N=29) di SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang.

5.1.1 Berdasarkan Data Hasil Uji Coba Dan Pengamatan Selama Penelitian Maka Dilakukan Beberapa Revisi Meliputi:

1. Peraturan lebih diperjelas lagi.
2. Lapangan diperjelas lagi agar siswa lebih banyak untuk bergerak.
3. Pemakaian pembeda disetiap tim *(ID card).*

5.1.2 Berdasarkan Analisis Data Penelitian Dan Pembahasan Dalam Skripsi Ini Maka Dapat Disimpulkan Bahwa:

Produk model pengembangan permainan Basdor sudah dapat diterapkan kepada subjek. Hal ini berdasarkan analisis data hasil uji coba skala kecil dari evaluasi ahli penjas didapat persentase sebesar 86% (baik), hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat sebesar 88% (baik). Berdasarkan data tersebut maka produk permainan Basdor ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran Penjasorkes khususnya permainan bola basket di SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang.

Produk model permainan Basdor sudah dapat digunakan bagi siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase sebesar 99,16% (sangat

baik) untuk aspek kognitif, 77,77% (baik) aspek afektif, 73,60% (baik) aspek psikomotor. Jadi rata-rata uji coba skala kecil di dapat persentase sebanyak 83,51% dan dari hasil uji coba skala besar diperoleh persentase sebesar 93,74% (sangat baik) untuk aspek kognitif, 83,90% (baik) aspek afektif, 85,05% (baik) aspek psikomotor. Jadi rata-rata uji coba skala besar di dapat persentase sebesar 87,56%. Berdasarkan hasil dari uji skala kecil dan uji coba skala besar terdapat peningkatan dengan selisih persentase sebesar 4,12%. Berdasarkan hasil dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, maka pembelajaran melalui permainan Basdor ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga layak digunakan di SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang.

Faktor yang menjadikan model permainan Basdor dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV dapat mempraktekkan permainan Basdor dengan baik. Baik dari pemahaman tentang permainan, pembawaan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa pada saat mempraktekkan. Bisa disimpulkan, faktor yang menjadikan permainan Basdor dapat diterima siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang dan masuk dalam kriteria sangat baik adalah:

1. Sebagian besar siswa kelas IV memahami tentang permainan Basdor.
2. Sebagian besar siswa kelas IV mampu mempraktekkan permainan Basdor .
3. Siswa merasa senang dan gembira, dengan peraturan dan cara bermain dalam permainan Basdor tersebut, siswa merasa senang pada saat mempraktekan.

Dengan demikian, dilihat dari uji skala kecil dan uji lapangan

permainan ini dapat diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

Penelitian ini mempunyai saran agar dalam penerapan permainan Basdor ini bisa berjalan dengan baik dan lancar:

1. Model permainan ini merupakan hasil dari penelitian yang bisa dijadikan sebagai alternatif untuk diterapkan pada saat pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar.
2. Bagi guru penjas, diharapkan bisa menggunakan permainan ini pada saat pembelajaran permainan bolabasket, karena permainan ini dianggap bisa lebih meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.
3. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya.
4. Bagi siswa, kebingungan dan kesalahan dalam bermain permainan Basdor khususnya bagi para pemula diharapkan dapat terus belajar dan berlatih mengusai gerak dalam permainan ini.

Permainan Basdor dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dengan kondisi dan kebutuhan yang akan dilaksanakan. Bentuk pengembangannya yaitu aturan permainan pada permainan Basdor dapat dikembangkan atau dimodifikasi lagi dengan pertimbangan untuk menyesuaikan jumlah siswa dan kondisi lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Rifa'I RC dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.

Adang Suherman dan Yoyo Bahagia. 2000. *Prinsi-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas

Dewi Rosinah. 2012. *Model Pengembangan Permainan Gobak Sodor Pada Pembelajaran Bola Tangan Dalam Penjasorkes Siswa Kelas V Pada Sekolah Dasar Negeri 3 Manyaran Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang*. Tesis. Skripsi Program Pasca Sarja UNNES.

Hal Wissel. 2000. *Bola Basket Dilengkapi dengan Program Pemahiran Teknik dan Taktik.* Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasa dan Menengah.

Jon Oliver. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.

Lampiran Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan.

Machfud Irsyada. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasa dan Menengah.

Punaji Setyosari. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Rusli Lutan. 2001. *Perencanaan Pembelajaran Penjasorkes*. Jakarta: Depdiknas.

Samsudin.2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.

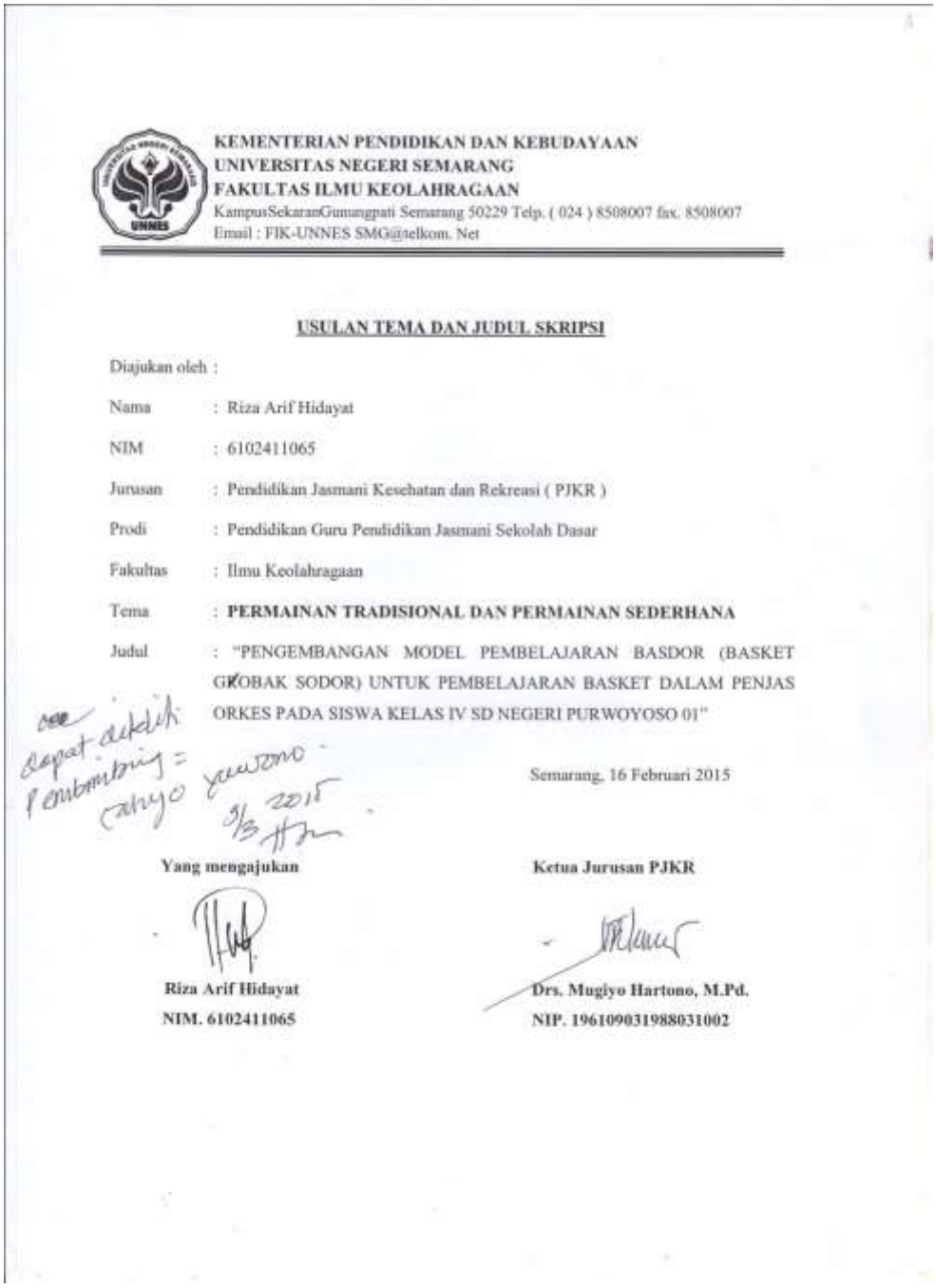
Sri Mulyani. 2013. 45 *Permainan Tradisional Anak Indinesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.

Sukintaka.1992. *Teori Bermain untuk PGSD.*Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.

Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1950 Tentang Dasar-Dasar dan Pengajaran di Sekolah

LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Tema dan Judul



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
KampusSekaranGunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007 fax. 8508007
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama	: Riza Arif Hidayat
NIM	: 6102411065
Jurusan	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Prodi	: Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Tema	: **PERMAINAN TRADISIONAL DAN PERMAINAN SEDERHANA**
Judul	: "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BASDOR (BASKET GROBAK SODOR) UNTUK PEMBELAJARAN BASKET DALAM PENJAS ORKES PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01"

dapat diteliti
Pembimbing = Cahyo Yuwono
9/3 2015

Semarang, 16 Februari 2015

Yang mengajukan	Ketua Jurusan PJKR
Riza Arif Hidayat	Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIM. 6102411065	NIP. 196109031988031002

Lampiran 2. SK Pembimbing

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 511/FIK/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 19 Maret 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd.
NIP	: 196204251986011001
Pangkat/Golongan	: IV/C
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: RIZA ARIF HIDAYAT
NIM	: 6102411065
Jurusan/Prodi	: Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BASDOR (BASKET GOBAK SODOR) UNTUK PEMBELAJARAN BASKET DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 20 Maret 2015
DEKAN

Dr. Harry Pramono, M.Si.
NIP 195910191985031001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

6102411065
:: FM-03-AKD-24/Rev. 00 ::

Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian

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

Nomor : 3920/UN37.1.6/LT/2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD N Purwoyoso 01 Semarang
di SD N Purwoyoso 01 Semarang

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

Nama	:	RIZA ARIF HIDAYAT
NIM	:	6102411065
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasn
Topik	:	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BASDOR (BASKET GOBAK SODOR) UNTUK PEMBELAJARAN BASKET DALAM PENJASORKES PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 23 April 2015
Dekan,

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

Lampiran 4. Balasan Surat Penelitian

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD PURWOYOSO 01
KECAMATAN NGALIYAN
Jalan Prof. Dr. Hamka No 5 Ngaliyan Tel/Fax 024-7621956 Semarang Kp 50184 NPSN : 20337682
e-mail : sd_purwoyoso01@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/063/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: **Drs. SUTY HARDJONO, M.Pd**
NIP	: 19550606 197701 1 004
Jabatan	: Kepala SD Purwoyoso 01
Unit Kerja	: SD Negeri Purwoyoso 01

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: **RIZA ARIF HIDAYAT**
NIM	: 6102411065
Jurusan/Prodi	: PGPJSD
Fakultas	: FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan)
Universitas	: Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Mahasiswa di atas benar-benar telah melakukan Penelitian di SD Purwoyoso 01 pada tanggal 15 Mei 2015 dan 27 Mei 2015 dengan judul "Pengembangan Model Permainan Basdor (basket gobak sodor) untuk Pembelajaran Basket dalam Penjas Orkes pada Siswa Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 01".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 27 Mei 2015
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SEMARANG SD PURWOYOSO 01 KEC. NGALIYAN DINAS PENDIDIKAN

Drs. Suty Hardjono, M.Pd
NIP. 19550606 197701 1 004

Lampiran 5. Penilaian Ahli Penjas
Sebelum Uji Coba I

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN BASDOR UNTUK PEMBELAJARAN BASKET PADA SISWA KELAS IV DI SDN PURWOYOSO 01 KECAMATAN NGALIYAN KOTA SEMARANG

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Teknik dasar bola basket

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Drs.Tri Nurharsono, M.Pd

Tanggal : 23 - April 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli penjas terhadap pengembangan permainan BASDOR untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

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

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

   Keterangan :
   1 : 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 Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	SkalaPenelitian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan peraturan model permainan basdor				✓		
2	Kesesuaian antara model dengan karakteristik siswa SD				✓		
3	Kesesuaian tingkat kesulitan model dengan kemampuansiswa SD				✓		
4	Ketepatan memilih model pembelajaran				✓		
5	Model dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar bolabaskat				✓		
6	Model dapat mendorong perkembangan aspek kognitif siswa				✓		
7	Model dapat mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
8	Model dapat mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
9.	Model permainan basdor aman untuk diterapkan dalam pembelajaran				✓		
10	Model lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan kepada siswa				✓		

B. Komentar dan Saran Umum

- Dapat diteliti dan dilanjutkan.
- Ketentuan perlu dijelaskan sejelasnya kepada siswa.
- Perlu perhatian dalam pembelajaran mulai dari pengendalian bola sepaya siswa tidak cidera.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan BASDOR untuk pembelajaran teknik dasar basket pada siswa kelas IV di sekolah dasar 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)

Semarang, 23 April 2015

Evaluator

Drs.H.Tri Nurharsono, M.P.d

NIP.196004291986011001

Setelah Uji Coba I

A. Kualitas Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	SkalaPenelitian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan peraturan model permainan basdor				✓		
2	Kesesuaian antara model dengan karakteristik siswa SD					✓	
3	Kesesuaian tingkat kesulitan model dengan kemampuansiswa SD				✓		
4	Ketepatan memilih model pembelajaran				✓		
5	Model dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar bolabasket					✓	
6	Model dapat mendorong perkembangan aspek koqnitif siswa				✓		
7	Model dapat mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
8	Model dapat mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
9.	Model permainan basdor aman untuk diterapkan dalam pembelajaran				✓		
10	Model lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan kepada siswa					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

Dapat dilanjutkan [illegible] baru.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan BASDOR untuk pembelajaran teknik dasar basket pada siswa kelas IV di sekolah dasar ini dinyatakan :

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

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

Semarang, 10/1- 2012

Evaluator

Drs.H.Tri Nurharsono, M.P.d

NIP.196004291986011001

Setelah Uji Coba II

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN BASDOR UNTUK PEMBELAJARAN BASKET PADA SISWA KELAS IV DI SDN PURWOYOSO 01 KECAMATAN NGALIYAN KOTA SEMARANG

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Teknik dasar bola basket

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Drs.Tri Nurharsono, M.Pd

Tanggal : 8 - Juni 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli penjas terhadap pengembangan permainan BASDOR untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

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

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

   Keterangan :
   1 : 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 Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	SkalaPenelitian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan peraturan model permainan basdor				✓		
2	Kesesuaian antara model dengan karakteristik siswa SD					✓	
3	Kesesuaian tingkat kesulitan model dengan kemampuansiswa SD					✓	
4	Ketepatan memilih model pembelajaran				✓		
5	Model dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar bolabasket					✓	
6	Model dapat mendorong perkembangan aspek koqnitif siswa				✓		
7	Model dapat mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
8	Model dapat mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
9	Model permainan basdor aman untuk diterapkan dalam pembelajaran				✓		
10	Model lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan kepada siswa					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

Dilanjutkan sebelum skala baru di
sepuluhkan dalam permasalahan.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan BASDOR untuk pembelajaran teknik dasar basket pada siswa kelas IV di sekolah dasar ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan untuk hasil akhir tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan untuk hasil akhir revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan sebagai hasil akhir

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

Semarang, 2011

Evaluator

Drs.H.Tri Nurharsono, M.P.d

NIP.196004291986011001

Lampiran 6. Penilaian Ahli Pembelajaran Sebelum Uji Coba I

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN BASDOR UNTUK PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01 KECAMATAN NGALIYAN KOTA SEMARANG

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor)

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Nini Mahraini A.Md

Tanggal : 7 - Mei 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap pengembangan permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

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

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

   Keterangan :
   1 : 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 Media Pengembangan

No	Aspek yang dinilai	SkalaPenelitian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan peraturan model permainan basdor				✓		
2	Kesesuaian antara model dengan karakteristik siswa SD				✓		
3	Kesesuaian tingkat kesulitan model dengan kemampuansiswa SD				✓		
4	Ketepatan memilih model pembelajaran				✓		
5	Model dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar bolabasket				✓		
6	Model dapat mendorong perkembangan aspek koqnitif siswa				✓		
7	Model dapat mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
8	Model dapat mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
9	Model permainan basdor aman untuk diterapkan dalam pembelajaran				✓		
10	Model lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan kepada siswa					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

- Dapat di lanjutkan
- Anak dapat lebih mengenal Permainan Tradisional dengan di modifikasi dengan Bola basket
- Dengan permainan ini guru harus ~~memahat~~ mengutamakan agar siswa tidak cedera.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran basket pada siswa kelas IV di sekolah dasar 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)

Semarang, 7 Mei 2015

Evaluator

Nini Mahraini,A.Md

NIP.1963081 91983032 001

Setelah Uji Coba Skala Kecil

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN BASDOR UNTUK PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01 KECAMATAN NGALIYAN KOTA SEMARANG

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor)

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Nini Mahraini A.Md

Tanggal : 20 Mei 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap pengembangan permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

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

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

   Keterangan :
   1 : 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 Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	SkalaPenelitian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan peraturan model permainan basdor					✓	
2	Kesesuaian antara model dengan karakteristik siswa SD					✓	
3	Kesesuaian tingkat kesulitan model dengan kemampuansiswa SD				✓		
4	Ketepatan memilih model pembelajaran				✓		
5	Model dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar bolabasket				✓		
6	Model dapat mendorong perkembangan aspek koqnitif siswa				✓		
7	Model dapat mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
8	Model dapat mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
9.	Model permainan basdor aman untuk diterapkan dalam pembelajaran					✓	
10	Model lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan kepada siswa					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

- Ring dikasi Lubang biar bolanya jatuh
- Dengan Basket Gobak sodor anak lebih aktif bergerak dan merasa gembira dalam pelajaran olah raga.
- Guru lebih mengawasi anak supaya tidak terjadi cedera.

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran basket pada siswa kelas IV di sekolah dasar ini dinyatakan :

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

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

Semarang, 20 Mei 2015

Evaluator

Nini Mahraini,A.Md

NIP.1963081 91983032 001

Setelah Uji Coba II

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

EVALUASI PENGEMBANGAN PERMAINAN BASDOR UNTUK PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01 KECAMATAN NGALIYAN KOTA SEMARANG

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Materi pokok : Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor)

Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar

Evaluator : Nini Mahraini A.Md

Tanggal : 27 Mei 2015

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap pengembangan permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran Penjasorkes yang efektif dan efisien bagi siswa SD yang peneliti kembangkan.

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

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

   Keterangan :
   1 : 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 Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	SkalaPenelitian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan peraturan model permainan basdor					✓	
2	Kesesuaian antara model dengan karakteristik siswa SD					✓	
3	Kesesuaian tingkat kesulitan model dengan kemampuansiswa SD				✓		
4	Ketepatan memilih model pembelajaran				✓		
5	Model dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar bolabasket					✓	
6	Model dapat mendorong perkembangan aspek koqnitif siswa				✓		
7	Model dapat mendorong perkembangan aspek afektif siswa				✓		
8	Model dapat mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa				✓		
9.	Model permainan basdor aman untuk diterapkan dalam pembelajaran					✓	
10	Model lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan kepada siswa					✓	

B. Komentar dan Saran Umum

- Permainan Basket Gerobak Sodor anak dapat mengenal tehnik dasar Shooting dalam permainan Basket

-

C. Kesimpulan

Pengembangan permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) untuk pembelajaran basket pada siswa kelas IV di sekolah dasar ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan untuk hasil akhir tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan untuk hasil akhir dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan untuk hasil akhir

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

Semarang, 27 Mei 2015

Evaluator

Nini Mahraini,A.Md

NIP.1963081 91983032 001

Lampiran 7. Penilaian Afektif (Uji Coba I)

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BASDOR PADA SISWA KELAS IV

SD NEGERI PURWOYOSO 01 KOTA SEMARANG

Aspek Afektif

Tiga sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran model permainan Basdor

1. Kejujuran

   Siswa berperilaku jujur mau mengikuti aturan yang berlaku dan sportif dalam melakukan permainan

2. Tanggung jawab

   Siswa berani bertanggung jawab atas segala kesalahan yang dilakukan dan sanggup menerima sanksi yang diberikan

3. Kerjasama

   Siswa mau melakukan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama

Petunjuk

1) Mencermati indikator sikap siswa pada saat melakukan aktivitas
2) Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3) Petunjuk penilaian :

   Memberi tanda “v” apabial siswa melakukan sikap dalam indikator aktivitas tersebut

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Nilai
		Kejujuran	Tanggung Jawab	Kerjasama	
1	M.Nauval Faqin	V	-	V	2
2	Fence Alexander.A	-	V	V	2

3	Afif Pratama	V	V	V	3
4	Andika Bayu.P	V	V	V	3
5	Ahmad Syihabuddin	-	-	V	1
6	Devano B.Saputra	V	V	V	3
7	Fandi Zainuri	V	V	V	3
8	Andini Weni.N.P	V	V	V	3
9	Natasya Putri.S.A	-	-	V	1
10	Annisa Hakiqi	V	-	V	2
11	Puput Novianti	V	V	V	3
12	Amelia Saputri	V	-	V	2
Jumlah		9	7	12	28
Rata-rata					77,77%

Lampiran 8. Penilaian Koqnitif (Uji Coba I)

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BASDOR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES

PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONAR

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan member tanda silang (x) pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :…….

Umur :…….

Kelas :…….

Jenis Kelamin :…….

PERTANYAAN KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain permaianan Basdor ?

   a. Ya b. Tidak

2. Apakah kamu tahu peraturan permainan Basdor ?

   a. Ya b. Tidak

3. Apakah menurut kamu permainan Basdor menjadikan kamu bergerak ?
   a. Ya b. Tidak
4. Apakah permainan Basdor sulit untuk dimainkah ?
   a. Ya b. Tidak
5. Apakah kamu melakukan pemanasan sebelum bermainan permainan Basdor ?
   a. Ya b. Tidak
6. Apakah dalam bermain permainan Basdor perlu kerjasama dengan teman satu tim ?
   a. Ya b. Tidak
7. Apakah dalam bermain permainan Basdor setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan ?
   a. Ya b. Tidak
8. Apakah dengan bermain permainan Basdor dapat membuat badan menjadi sehat ?
   a. Ya b. Tidak
9. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak menaati peraturan ?
   a. Ya b. Tidak
10. Apakah saat bermain permainan Basdor kamu merasa nyaman dan senang ?
    a. Ya b. Tidak

N	Nama	Kognitif

O		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
1	M.Nauval Faqin	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
2	Fence Alexander.A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
3	Afif Pratama	A	A	A	B	A	A	A	A	B	A
4	Andika Bayu.P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
5	Ahmad Syihabuddin	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
6	Devano B.Saputra	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
7	Fandi Zainuri	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
8	Andini Weni N.P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
9	Natasya Putri S.A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
10	Annisa Hakiqi	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
11	Puput Novianti	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
12	Amelia Saputri	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
	Presentase	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	91,6%	100%

Lampiran 9. Penilaian Psikomotor (Uji Coba I)

LEMBAR PENGAMATAN GERAK
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BASDOR PADA SISWA

KELAS IV

SD NEGERI PURWOYOSO 01 KOTA SEMARANG

A. Mengoper Bola (cess pas,bon pass,overhad pass)

1. Posisi berdiri senaknya dengan posisi kaki membuka (Posisi kuda-kuda)
2. Posisi akhir tangan lurus saat mengoper bola
3. Operan bola dapat diterima oleh teman (tepat sasaran)

B. Menembak (Shooting) ke sasaran

1. Posisi berdiri seenaknya dengan posisi kaki membuka (Posisi kuda-kuda)
2. Posisi tangan saat men-*shooting* gerakan lanjutan tangan berada di atas
3. Lemparan bola dapat masuk ke ring

PETUNJUK :

1. Mencermati indikator aktivitas siswa
2. Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Petunjuk skor penilaian :
   (1) Kurang (apabila siswa hanya dapat melakukan 1 aspek dalam indikator)
   (2) Cukup (apabila siswa dapat melakukan 2 aspek)
   (3) Baik (apabila siswa dapat melakukan 3)

No.	Nama Siswa	Aspek	
		Passing	Shooting

1	M.Nauval Faqin	2	1
2	Fence Alexander.A	2	2
3	Afif Pratama	3	3
4	Andika Bayu.P	3	3
5	Ahmad Syihabuddin	2	1
6	Devano B.Saputra	3	3
7	Fandi Zainuri	2	2
8	Andini Weni.N.P	2	2
9	Natasya Putri.S.A	2	1
10	Annisa Hakiqi	1	2
11	Puput Novianti	3	3
12	Amelia Saputri	3	2
Jumlah		28	25
Rata-rata		77.77	69,44
Jumlah rata-rata		73,60	

Lampiran 10. Penghitungan Denyut Nadi

No	Nama	Denyut Nadi	
		Sebelum	Sesudah
1	M.Nauval Faqin	69	108

2	Fance Alexander	56	98
3	Afif Pratama	60	99
4	Andika Bayu.P	58	102
5	Ahmad Syihabiddin	70	111
6	Devano B.Saputra	75	128
7	Fandi Zainuri	67	88
8	Andini Weni N.P	53	95
9	Natasya Putri S.A	60	97
10	Annisa Hakiqi	61	101
11	Puput Novianti	57	100
12	Amelia Saputri	80	105

Lampiran 11. Penilaian Afektif (Uji Coba II)

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BASDOR PADA SISWA

KELAS IV

SD NEGERI PURWOYOSO 01 KOTA SEMARANG

I. Aspek Afektif

Tiga sikap yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran model permainan Basdor

1. Kejujuran

   Siswa berperilaku jujur mau mengikuti aturan yang berlaku dan sportif dalam melakukan permainan

2. Tanggung jawab

   Siswa berani bertanggung jawab atas segala kesalahan yang dilakukan dan sanggup menerima sanksi yang diberikan

3. Kerjasama

   Siswa mau melakukan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama

II. Petunjuk

1) Mencermati indikator sikap siswa pada saat melakukan aktivitas
2) Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3) Petunjuk penilaian :

   Memberi tanda “v” apabila siswa melakukan sikap dalam indikator aktivitas tersebut

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Nilai
		Kejujuran	Tanggung Jawab	Kerjasama	
1	Nita Oktasoviani	V	V	V	3
2	Aditya Dwibahtera	V	V	V	3
3	Muhammad Iqbal	V	V	V	3
4	Abdul Rozak	V	V	V	3
5	Afif Pratama	V	V	V	3
6	Ahmad Syihabuddin	-	-	V	1
7	Amelia Saputri	V	V	V	3
8	Andhika Bayu Pradita	V	V	V	3
9	Andini Weni Nurhalizah.P	V	V	V	3
10	Annisa Hakiqi	V	V	V	3
11	Ardhelia Fatika Prastuti	V	V	V	3
12	Ashma' Afifah	V	V	V	3
13	Devano Bintang Saputra	V	V	V	3

14	Eka Talitha Rahma Anisa	V	V	V	3
15	Fandi Zainuri	V	V	V	3
16	Fence Alexander Adi	-	V	V	2
17	Ilham Nur	V	V	V	3
18	Irfiani Ananta Dewi	V	V	-	2
19	Jonada Kumala Kurnia Dewi	V	V	V	3
20	M. Rifqi Akmal Ath Thufael	-	V	V	2
21	Natasya Putri Salsabila Adha	V	V	V	3
22	Pratita Nimpuna Purwoko	V	-	V	2
23	Purnomo Saputro	V	V	-	2
24	Shafira Kusuma Agusty	V	V	-	2
25	Wawar Agung Pratama	-	V	V	2
26	Yusron Sidqi	V	-	V	2
27	Atanasius Marcello A.P.P	V	V	V	3
28	Puput Novianti	V	V	-	2
29	Muhammad Nauval Faqih	V	V	-	2
Jumlah					64
Hasil Presentase					73,56

Lampiran 12. Penilaian Koqnitif (Uji Coba II)

KUESIONER PENELITIAN UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BASDOR DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI PURWOYOSO 01

I. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONAR

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan member tanda silang (x) pada huruf a atau b sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengisi dan terima kasih.

II. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :…….

Umur :…….

Kelas :…….

Jenis Kelamin :…….

PERTANYAAN

KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu cara bermain permaianan Basdor ?

   b. Ya b. Tidak

2. Apakah kamu tahu peraturan permainan Basdor ?

   a. Ya b. Tidak

3. Apakah menurut kamu permainan Basdor menjadikan kamu bergerak ?

   a. Ya b. Tidak

4. Apakah permainan Basdor sulit untuk dimainkah ?

   a. Ya b. Tidak

5. Apakah kamu melakukan pemanasan sebelum bermainan permainan Basdor ?

a. Ya b. Tidak

6. Apakah dalam bermain permainan Basdor perlu kerjasama dengan teman satu tim ?

   a. Ya b. Tidak

7. Apakah dalam bermain permainan Basdor setiap pemain harus mematuhi peraturan permainan ?

   a. Ya b. Tidak

8. Apakah dengan bermain permainan Basdor dapat membuat badan menjadi sehat ?

   a. Ya b. Tidak

9. Apakah seorang wasit akan memberikan teguran kepada pemain yang melakukan pelanggaran dan tidak menaati peraturan ?

   a. Ya b. Tidak

10. Apakah saat bermain permainan Basdor kamu merasa nyaman dan senang ?

    a. Ya b. Tidak

NO.	NAMA	L/P	KOGNITIF									
			K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10
1	Nita Oktasoviani	P	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A
2	Aditya Dwibahtera	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
3	Muhammad Iqbal	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
4	Abdul Rozak	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
5	Afif Pratama	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
6	Ahmad Syihabuddin	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
7	Amelia Saputri	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
8	Andhika Bayu Pradita	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A

9	Andini Weni Nurhalizah Putri	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
10	Annisa Hakiqi	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
11	Ardhelia Fatika Prastuti	P	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A
12	Ashma' Afifah	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
13	Devano Bintang Saputra	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
14	Eka Talitha Rahma Anisa	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
15	Fandi Zainuri	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
16	Fence Alexander Adi	L	A	A	A	B	A	A	A	A	B	A
17	Ilham Nur	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18	Irfiani Ananta Dewi	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
19	Jonada Kumala Kurnia Dewi	P	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
20	M. Rifqi Akmal Ath Thufael	L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
21	Natasya Putri Salsabila Adha	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
22	Pratita Nimpuna Purwoko	P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
23	Purnomo Saputro	L	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A
24	Shafira Kusuma Agusty	P	B	B	A	A	A	A	A	A	A	B
25	Wawar Agung Pratama	L	B	B	A	B	A	A	A	A	A	B
26	Yusron Sidqi	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
27	Atanasius Marcello Avta P.P	L	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
28	Puput Novianti	P	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
29	Muhammad Nauval Faqih	L	A	A	A	B	A	A	A	A	B	A

Lampiran 13. Penilaian Psikomotor (Uji Coba II)

LEMBAR PENGAMATAN GERAK
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BASDOR PADA SISWA
KELAS IV
SD NEGERI PURWOYOSO 01 KOTA SEMARANG

A. Mengoper Bola (cess pas,bon pass,overhad pass)

1. Posisi berdiri senaknya dengan posisi kaki membuka (Posisi kuda-kuda)
2. Posisi akhir tangan lurus saat mengoper bola
3. Operan bola dapat diterima oleh teman (tepat sasaran)

B. Menembak (Shooting) ke sasaran

1. Posisi berdiri seenaknya dengan posisi kaki membuka (Posisi kuda-kuda)
2. Posisi tangan saat men-*shooting* gerakan lanjutan tangan berada di atas
3. Lemparan bola dapat masuk ke ring

PETUNJUK :

1. Mencermati indikator aktivitas siswa
2. Memberikan skor pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Petunjuk skor penilaian :

   (4) Kurang (apabila siswa hanya dapat melakukan 1 aspek dalam indikator)

   (5) Cukup (apabila siswa dapat melakukan 2 aspek)

   (6) Baik (apabila siswa dapat melakukan 3)

No.	Nama Siswa	Aspek	
		Passing	Shooting
1	Nita Oktasoviani	2	2
2	Aditya Dwibahtera	3	2
3	Muhammad Iqbal	3	2
4	Abdul Rozak	3	3
5	Afif Pratama	3	3
6	Ahmad Syihabuddin	2	3
7	Amelia Saputri	3	2
8	Andhika Bayu Pradita	3	3
9	Andhini Weni Nurhalizah.P	2	2
10	Annisa Hakiqi	3	3

11	Ardhelia Fatika Prastuti	3	3
12	Ashma' Afifah	3	2
13	Devano Bintang Saputra	3	3
14	Eka Talitha Rahma Anisa	3	2
15	Fandi Zainuri	3	3
16	Fence Alexander Adi	3	3
17	Ilham Nur	3	2
18	Irfiani Ananta Dewi	2	2
19	Jonada Kumala Kurnia Dewi	2	2
20	M.Rifqi Akmal Ath Thufael	3	2
21	Natasya Putri Salsabila Adha	3	2
22	Pratita Nimpuna Purwoko	3	2
23	Purnomo Saputro	3	2
24	Shafira Kusuma Agusty	3	3
25	Wawar Agung Pratama	3	2
26	Yusron Sidqi	3	2
27	Atanasius Marcello Avta P.P	2	2
28	Puput Novianti	3	3
29	Muhammad Nauval Faqih	2	1
Jumlah		80	68
Rata-rata		91,95	78,16
Jumlah rata-rata		85,05	

Lampiran 14. Penghitungan Denyut Nadi (Uji Coba II)

NO.	Nama	Denyut Nadi	
		Sebelum	Sesudah
1	Nita Oktasoviani	77	131
2	Aditya Dwibahtera	73	126
3	Muhammad Iqbal	80	119
4	Abdul Rozak	55	108
5	Afif Pratama	78	134
6	Ahmad Syihabuddin	67	88
7	Amelia Saputri	60	81

8	Andhika Bayu Pradita	73	128
9	Andhini Weni Nurhalizah Putri	65	97
10	Annisa Hakiqi	70	96
11	Ardhelia Fatika Prastuti	75	132
12	Ashma' Afifah	73	128
13	Devano Bintang Saputra	79	135
14	Eka Talitha Rahma Anisa	80	130
15	Fandi Zainuri	66	96
16	Fence Alexander Adi	60	98
17	Ilham Nur	80	132
18	Irfiani Ananta Dewi	75	135
19	Jonada Kumala Kurnia Dewi	57	111
20	M.Rifqi Akmal Ath Thufael	60	97
21	Natasya Putri Salsabila Adha	68	89
22	Pratita Nimpuna Purwoko	57	128
23	Purnomo Saputro	70	97
24	Shafira Kusuma Agusty	71	99
25	Wawar Agung Pratama	72	111
26	Yusron Sidqi	83	105
27	Atanasius Marcello Avta P.P	72	112
28	Puput Novianti	76	128
29	Muhammad Nauval Faqih	58	102

Lampiran 15. Dokumentasi Uji Coba I

Pemeriksaan Denyut Nadi

Berdoa

Pemanasan

Pembagian Tim

Permainan Basdor

Permainan Basdor

Permainan Basdor

Pengisian Kuisioner Siswa

Lampiran 15. Dokumentasi Uji Coba II

Pemeriksaan Denyut Nadi

Pemanasan

Permainan Basdor

Permainan Basdor

Permainan Basdor

Pengisian Kuisioner Siswa

Lapangan Basdor

Ring Basdor