



**MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLABASKET
MELALUI PERMAINAN LUMBA JARING BAGI SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG
KABUPATEN TEGAL
TAHUN 2015**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh

**Mita Ayu Septiani
6101411057**

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

ABSTRAK

Mita Ayu Septiani. 2015. Model Pengembangan Pembelajaran Bolabasket Melalui Permainan Lumba Jaring Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal 2015. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: pengembangan, Bolabasket, Permainan lumba Jaring.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama, khususnya pada materi Bolabasket belum dikelola dengan tepat, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik dari segi psikomotor, afektif dan kognitif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana model pengembangan pembelajaran Bolabasket melalui permainan Lumba Jaring bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal Tahun 2015?. Tujuannya untuk menghasilkan model pembelajaran bolabasket dengan permainan lumba jaring pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal Tahun 2015 dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Metode Penelitian ini adalah penelitian pengembangan prosedural, dengan langkah-langkah yang disesuaikan di lapangan yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas atau ahli pembelajaran Bolabasket dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli pembelajaran dan uji coba kelompok kecil (10 siswa), (5) uji lapangan (36 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir model pembelajaran olahraga melalui permainan Lumba Jaring yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 90,53% (baik), ahli pembelajaran I 90% (baik), ahli pembelajaran II 88% (baik), uji coba kelompok kecil 84,95% (baik), dan uji lapangan 89,35% (baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan model pembelajaran bolabasket melalui permainan Lumba Jaring ini dapat digunakan bagi siswa SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, permainan Lumba Jaring dapat digunakan dalam proses pembelajaran olahraga. Diharapkan bagi guru penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bolabasket yang sesuai dengan karakteristik siswa.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR



[Signature] 29/7/2015
Drs. Mugyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Pembimbing,

[Signature] 27/7/2015
Agus Widodo S., S.Pd., M.Pd.
NIP. 198009072008121002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mita Ayu Septiani

NIM : 6101411057

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul : Model Pengembangan Pembelajaran Bolabasket Melalui Permainan Lumba Jaring Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal Tahun 2015.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya ilmiah sendiri dan bukan hasil jiplakan (plagiat) karya tulis orang lain baik sebagian ataupun seluruhnya. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau pun orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

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

Semarang, Juni 2015

Yang menyatakan,



Mita Ayu Septiani

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Mita Ayu Septiani NIM 6101411057 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul "Model Pengembangan Pembelajaran Bolabasket Melalui Permainan Lumba Jaring Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal 2015" telah dipertahankan di hadapan sidang panitia penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari kamis tanggal 20 Agustus 2015.

Panitia Ujian,



Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 19551019 198503 1001



PANITIA UJIAN SKRIPSI
Sekretaris
BURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Agus Pujianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19730202 200604 1 001

Dewan Penguji:

1. Drs. H. Uen Hartiwan, M.Pd.
NIP. 19530411 198303 1 001

2. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19760905 200812 1 001

3. Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19800907 200812 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang yang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alva Edison).
2. Semakin banyak persiapanmu semakin jelas keberuntunganmu (Terry Josephson).

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta orang tua saya: Bapak Darono dan Ibu Trikurniasih, terima kasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasihatnya dan adik saya: Embun Etika Sari.
2. Sahabat saya yang saya sayangi: Nabella Faradila NN, Theresia Ambar MA, dan Windy Yuli Astuti, terima kasih atas segala dukungan dan do'a serta nasehatnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLABASKET MELALUI PERMAINAN LUMBA JARING BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015“. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.

5. Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Drs. Margono, M.Kes. atas berkenannya sebagai dosen ahli Pembelajaran Bola basket yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Supajar, S.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Danny Mulyanto, S.Pd., dan Dukhariyanto, S.Pd., selaku guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini
9. Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal tahun 2015 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
10. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik serta mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, Juni 2015
Penulis

Mita Ayu Septiani
Nim. 6101411057

DAFTAR ISI

JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Pengembangan	8
1.4. Manfaat Pengembangan.....	8
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5. Spesifikasi Produk	9
1.6. Pentingnya Pengembangan	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	 11
2.1. Landasan Teori.....	11
2.1.1. Model Pengembangan	11
2.1.2. Pendidikan Jasman	11
2.1.3. Tujuan Pendidikan Jasmani	13
2.1.4. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani	14
2.1.5. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani	15
2.1.6. Kelompok Model Pembelajaran	16
2.1.7. Karakteristik Permainan Bolabasket	17
2.1.7.1. Permainan Bolabasket	17
2.1.7.2. Sarana dan Prasarana Permainan Bolabasket	18
2.1.8. Teknik Dasar Permainan Bolabasket	21
2.1.9. Modifikasi	27
2.1.10. Modifikasi Permainan	29
2.1.11. Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes	32
2.1.12. Modifikasi Lingkungan Pembelajaran.....	32
2.1.13. Bermain	34
2.1.14. Teori Bermain	34
2.1.15. Tipe Bermain	35
2.1.16. Gerak.....	36
2.1.17. Kemampuan Gerak Dasar	36
2.1.18. Belajar Gerak.....	38
2.1.19. Karakteristik Perkembangan SMP	39
2.1.20. Perkembangan Gerak Anak SMP	40
2.2. Kerangka Berpikir	41

BAB III METODE PENGEMBANGAN	43
3.1 Model Pengembangan	43
3.2 Prosedur Pengembangan	44
3.2.1. Analisis Kebutuhan	45
3.2.2. Pembuatan Produk Awal.....	45
3.2.3. Uji Coba Produk.....	46
3.2.4. Revisi Produk Awal	46
3.2.5. Uji Coba Lapangan	46
3.2.6. Revisi Produk Akhir.....	46
3.2.7. Hasil Akhir	46
3.3 Uji Coba Produk	46
3.3.1. Desain Uji Coba	47
3.3.2. Subjek Uji Coba	48
3.4 Rancangan Produk	48
3.5 Jenis Data.....	48
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	49
3.7 Analisis Data.....	56
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	 57
4.1 Penyajian Data Uji Coba I	57
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan	57
4.1.2 Deskripsi Draft Produk	58
4.1.2.1 Draft Awal Model Permainan Lumba Jaring.....	59
4.1.2.2 Fasilitas Permainan Lumba Jaring.....	61
4.1.2.3 Peraturan Permainan Lumba Jaring	63
4.1.3 Validasi Ahli	65
4.1.3.1 Validasi Draft Produk Awal	65
4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli	66
4.1.3.3 Revisi Draft Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil	67
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I	67
4.2.1 Hasil Analisis Data Aspek Kognitif dalam Uji Coba Skala Kecil.....	69
4.2.2 Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor dalam Uji Coba Skala Kecil	70
4.2.3 Hasil Analisis Data Aspek Afektif dalam Uji Coba Skala Kecil	71
4.2.4 Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	72
4.3 Revisi Produk	77
4.3.1 Peraturan Permainan Lumba Jaring	78
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba II	79
4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II	80
4.5.1 Aspek Kognitif	81
4.5.2 Aspek Psikomotor	83
4.5.3 Aspek Afektif	84
4.6 Prototipe Produk.....	89
4.6.1 Sarana dan Prasarana Permainan Lumba Jaring	90
4.6.2 Peraturan Permainan Lumba Jaring	91
4.6.3 Kelebihan Permainan Lumba Jaring	93
4.6.4 Kelemahan Permainan Lumba Jaring	93

BAB V KAJIAN DAN SARAN	95
5.1. Kajian	95
5.2. Saran	96
 DAFTAR PUSTAKA.....	 98
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Survey Sarpras Olahraga SMP N 2 Talang	5
2. Hasil Survey Sarpras Basket SMP N 2 Talang.....	6
3. Aspek, Indikator dan Sub Indikator untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran Bolabasket	51
4. Aspek, Indikator dan Sub Indikator untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran.....	52
5. Skor Jawaban Kuesioner	55
6. Faktor, Indikator dan Jumlah Kuesioner Angket Pengamatan.....	55
7. Klasifikasi Presentase.....	56
8. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli	66
9. Hasil Analisis Data Aspek Kognitif Dalam Uji Coba Skala Kecil	69
10. Hasil Analisis Data Aspek Psikomotor Uji Coba Skala Kecil.....	70
11. Hasil Analisis Data Aspek Afektif Uji Coba Skala Kecil	71
12. Deskripsi Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	73
13. Data Hasil Evaluasi Ahli	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Bolabasket	18
2. Ring dan Tiang penyanggah Keranjang Bolabasket.....	19
3. Keranjang Bolabasket.....	19
4. Bola Basket	20
5. Papan Pantul	21
6. Gerakan <i>Chest Pass</i>	22
7. Gerakan <i>Bounce Pass</i>	23
8. Gerakan <i>Over Head Pass</i>	23
9. Gerakan Menangkap Umpan (<i>Catching</i>).....	24
10. Gerakan Menembak Bola (<i>Shooting</i>).....	25
11. Gerakan <i>lay up</i>	26
12. Gerakan Menggiring Bola (<i>Dribble</i>).....	26
13. Prosedur Pengembangan	44
14. Lapangan Bolabasket Modifikasi.....	61
15. Bola Basket	62
16. Ring Modifikasi Permainan Lumba Jaring	63
17. Daerah Lemparan Permulaan	64
18. Target mencetak <i>Point</i>	64
19. Diagram Presentase Uji Coba Skala Kecil	76
20. Diagram Presentase Uji Coba Skala Besar	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Penetapan Pembimbing	100
2. SK Dosen Pembimbing	101
3. Surat Ijin Penelitian	102
4. Kuesioner Ahli Pembelajaran Bolabasket	103
5. Kuesioner Ahli Pembelajaran atau Guru Penjasorkes I.....	108
6. Kuesioner Ahli Pembelajaran atau Guru Penjasorkes II.....	113
7. Soal Penilaian Aspek Kognitif	118
8. Angket Penilaian Aspek Afektif	122
9. Angket Penilaian Aspek Psikomotorik.....	123
10. Hasil Rekapitulasi Pengisian Kuesioner Ahli Pembelajaran Bolabasket...	124
11. Hasil Rekapitulasi Pengisian Kuesioner Ahli Pembelajaran I dan II.....	126
12. Saran Perbaikan Model Permainan	128
13. Biodata Siswa Subyek (Uji Skala kecil)	129
14. Jawaban Kuesioner Aspek Kognitif (Uji Skala Kecil)	130
15. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor (Uji Skala kecil)	131
16. Hasil Pengamatan Aspek Afektif(Uji Skala kecil)	132
17. Hasil Rekapitulasi Aspek Kognitif (Uji Skala kecil)	133
18. Hasil Rekapitulasi Aspek Psikomotor (Uji Skala kecil).....	134
19. Hasil Rekapitulasi Aspek Afektif (Uji Skala kecil)	135
20. Data Hasil Kuesioner Uji Coba Skala Kecil	136
21. Analisis Data Kuesioner Hasil Uji Skala Kecil.....	139
22. Biodata Siswa Subyek (Uji Coba Lapangan).....	142
23. Jawaban Kuesioner Aspek Kognitif (Uji Coba Lapangan)	144

24. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor (Uji Coba Lapangan)	146
25. Hasil Pengamatan Aspek Afektif (Uji Coba Lapangan)	147
26. Hasil Rekapitulasi Aspek Kognitif (Uji Coba Lapangan)	148
27. Hasil Rekapitulasi Aspek Psikomotor (Uji Coba Lapangan)	150
28. Hasil Rekapitulasi Aspek Afektif (Uji Coba Lapangan)	151
29. Hasil Kuesioner Kognitif, Psikomotor dan Afektif Uji Coba Lapangan	152
30. Analisis Data Uji Coba Lapangan.....	155
31. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	158
32. Surat Rekomendasi Penelitian dari BAPPEDA	159
33. Surat ijin Penelitian dari DIKPORA Kab. Tegal	160
34. Silabus	161
35. Dokumentasi Penelitian	166

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perceptual, kognitif, sosial dan emosional. Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Dalam pembelajaran penjasorkes, juga dibutuhkan suatu pendekatan dimana guru dapat menerapkan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan tuntas. Karena pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas gerak sebagai media pendidikan. Melalui proses pembelajaran penjasorkes, diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan anak yang seimbang antara kemampuan berpikir dan kemampuan fisik.

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. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Olahraga adalah segala kegiatan yang yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial (UU No 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 4). Ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan; 1) olahraga pendidikan, 2) olahraga rekreasi, dan 3) olahraga prestasi (UU No 3 Tahun 2005 pasal 17).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) yang diajarkan disekolah memiliki peranan yang sangat penting, di antaranya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan tersebut diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Undang-undang No. 4 tahun 1950, memberikan landasan yang kuat terhadap pendidikan jasmani disekolah, yaitu dalam bab VI pasal 9 tercantum: "Pendidikan jasmani yang menuju keselarasan tumbuhnya badan dan pengembangan jiwa merupakan satu usaha untuk membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat lahir batin, diberikan kepada semua jenis sekolah". Dengan pentingnya penjasorkes di sekolah, maka siswa dituntut untuk mengikuti dan mengetahui esensi, tujuan dan pentingnya penjasorkes disekolah. Siswa dapat memahami tujuan dan pentingnya penjasorkes dapat diukur dengan keterlibatan siswa dalam setiap tugas dalam mata pelajaran penjasorkes, selain didorong untuk menyatakan kemampuan dirinya, juga untuk meraih pengalaman sukses. Karena itu, taktik khusus untuk membangkitkan motivasi siswa dan kriteria berhasil juga disesuaikan dengan tingkat perkembangannya.

Salah satu tujuan penjasorkes di sekolah adalah memberikan keterampilan gerak untuk peserta didik, dengan harapan keterampilan gerak yang sudah dimiliki untuk dapat dikembangkan dan ditingkatkan kedalam pengembangan spesialisasi gerak cabang olahraga tertentu sesuai bakat, minat dan potensi yang dimiliki peserta didik. Tujuan tersebut tertuang dalam pasal 25 ayat 3 UU no. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Adapun isi dari pasal 25 ayat 3 adalah “pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan pada semua jenjang pendidikan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan olahraga sesuai dengan bakat dan minat”.

Program pendidikan jasmani di SMP harus dikaitkan dengan peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani. Siswa menginginkan belajar keterampilan baru dan berbagai cabang olahraga. Pendidikan jasmani pada tingkat usia SMP berorientasi pada kegiatan yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak yang pernah diperoleh pada masa anak-anak.

Penjasorkes yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat siswa mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatnya lebih tinggi. Dengan demikian seluruh gerak bisa lebih bermakna.

Proses pembelajaran sangat penting untuk menuju kesuksesan dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain.

Pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan pembelajaran penjasorkes di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan pembelajaran penjasorkes yang dilakukan oleh para guru penjasorkes, dapat membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih berpeluang guna mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting untuk diketahui oleh para guru penjasorkes. Sehingga dalam penyelenggaraan proses penjasorkes hendaknya mencerminkan karakteristik program penjasorkes itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan kearah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencapai fisik, psikis maupun keterampilannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2015 yaitu: di SMP Negeri 2 Talang, dari kondisi sarana dan prasarana pembelajaran bolabasket masih dalam keadaan baik namun dalam proses pembelajaran permainan bolabasket masih terpaku pada teknik dasarnya saja tanpa adanya praktik pengaplikasian ke dalam bentuk permainan bolabasket, sehingga siswa merasa jenuh dengan pembelajaran permainan Bolabasket yang hanya sebatas pengetahuan sang guru saja, sehingga peserta didik belum mampu memahami keterkaitan teknik-teknik dasar yang diajarkan dengan penerapannya di dalam permainan bolabasket.

Hasil survei mengenai sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 2

Talang Kabupaten Tegal di dapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil survei Sarana dan Prasarana Olahraga SMP Negeri 2 Talang

No	Nama Barang	Baik	Rusak	Jumlah
1	Bola Voli	13	23	36
2	Bola Basket	7	2	9
3	Bola Kasti	5	6	11
4	Bola Sepak	6	3	9
5	Peluru Pa	5	-	5
6	Peluru Pi	9	-	9
7	Tiang Lompat Tinggi	-	1	1
8	Net Minton	2	1	3
9	Net Voli	2	4	6
10	Matras Besar	5	1	6
11	Matras Kecil	16	2	18
12	Lembing	18	10	28
13	Cakram	10	-	10
14	Bla Takraw	7	17	24
15	Ring Basket	2	-	2
16	Pelampung Renang	7	3	10
17	Papan Tennis Meja	1	-	1
18	Bet Tennis Meja	16	-	16
19	Net Tennis Meja	1	3	4
20	Raket	6	4	10
21	Meteran	1	-	1
22	Stop Watch	1	1	2
23	Bola Tennis Lap	34	3	37
24	Bola Tangan	2	1	3
25	Shuttle Cock	12	36	48
26	Tongkat Estafet	7	3	10
27	Pemukul Kasti	2	-	2
28	Kun	20	-	20
29	Start Block	10	-	10
30	Bola Pingpong	18	1	19
31	Tiang Voli	1	-	1
32	Tiang Minton	2	-	2
33	Nota Hub	5	-	5
34	Tambang Besar	2	-	2
35	Lemari Penyimpanan	-	-	0
36	Pompa Bola	-	2	2

Sumber: Hasil survei SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal pada tanggal 16 Februari 2015

Tabel 1.2 Hasil survei Sarana dan Prasarana Basket SMP Negeri 2 Talang

No.	Nama Barang	Baik	Rusak	Jumlah
1.	Bola Basket	7	2	9
2.	Lapangan Basket	1	-	1
3.	Ring Basket	2	-	2

Sumber: Hasil survei SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal pada tanggal 16 Februari 2015

Proses pembelajaran penjasorkes di SMPN 2 Talang Kabupaten Tegal berjalan dengan baik. Tetapi, proses pembelajarannya masih berpusat pada guru penjasorkes dan minim adanya modifikasi pembelajaran, sehingga pengetahuan siswa tentang penjasorkes hanya sebatas apa yang diberitahukan oleh sang guru dan siswa yang di ajar merasa jenuh dan kurang aktif bergerak saat pembelajaran. Siswa juga kurang maksimal dalam menyerap pelajaran yang diajarkan oleh guru penjasorkes.

Masalah yang muncul saat proses pembelajaran berada pada siswanya. Siswa yang masuk ke sekolah menengah pertama (SMP) masih asing dengan permainan bolabasket. Hal ini dikarenakan sekolah dasar (SD) yang ada di Kabupaten Tegal masih sangat minim dan jarang yang memiliki sarana dan prasarana untuk pembelajaran bolabasket. Hanya ada beberapa sekolah dasar (SD) yang memilki sarana dan prasarana untuk pembelajaran bolabasket, sehingga saat siswa yang masuk SMP pada kelas VII mengikuti proses pembelajaran bolabasket masih banyak ditemui siswa yang belum paham tentang olahraga bolabasket dan menganggap permainan bolabasket adalah permainan yang sulit untuk dimainkan, sehingga siswa cenderung malas mengikuti proses pembelajaran.

Dari pernyataan diatas ditemui beberapa hal dalam proses pembelajaran bolabasket, antara lain: Peraturan yang dipake oleh guru penjasorkes dalam mengajar materi permainan bolabasket masih menggunakan peraturan yang baku jadi siswa merasa kesulitan dalam melakukan permainan bolabasket dan terlihat ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti permainan Bolabasket dikarenakan kurangnya pengemasan dalam bentuk modifikasi, dengan minimnya modifikasi dan kurangnya keterampilan guru penjasorkes dalam pembelajaran permainan bola besar khususnya bolabasket sehingga peserta didik belum mampu memahami keterkaitan teknik-teknik dasar yang diajarkan dengan penerapannya di dalam permainan Bolabasket.

Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran yang berupa “MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLABASKET MELALUI PERMAINAN LUMBA JARING BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015”. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan variasi baru terhadap bentuk pembelajaran permainan bolabasket khususnya dalam teknik dasar *passing* Bolabasket agar peserta didik dapat memahami keterampilan teknik dasar *passing* yang benar serta menumbuhkan motivasi siswa agar aktif bergerak, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mencermati dari latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan di kaji adalah: Bagaimana model pengembangan pembelajaran bolabasket melalui permainan lumba jaring bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten tegal Tahun 2015 ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran bolabasket dengan permainan Lumba Jaring pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal Tahun 2015.

1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan driskripsi mengenai permainan Lumba jaring sebagai media pembelajaran diharapkan dapat bermanfaat untuk pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bolabasket. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan teoritis dalam bidang penelitian untuk mengembangkan pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti, guru, peserta didik, dan sekolah

- 1) Bagi Peneliti, Peneliti secara langsung dapat menambah pengetahuan atau wawasan, serta pengalaman, baik personal maupun sosial sebagai implikasi dari penelitian ini.
- 2) Bagi Guru Penjasorkes, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan para guru penjasorkes dalam rangka meningkatkan mutu pengejaran penjasorkes di masing-masing sekolah.
- 3) Bagi Siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes bola basket.

- 4) Bagi Sekolah, sebagai informasi/data yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengambilan kebijakan/program, baik dalam upayanya membentuk karakter berbudi luhur pada siswa.

1.5 Spesifikasi Produk

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan suatu produk model pengembangan pembelajaran bolabasket melalui permainan lumba jaring yang merupakan sebuah modifikasi permainan bola basket, permainan Lumba jaring di ambil dari kata hewan mamalia yaitu hewan lumba-lumba yang cerdas dan lincah, sedangkan jaring yaitu modifikasi ring yang terdapat 2 lingkaran sebagai target siswa mencentak *point* yang terbuat dari rangkainan pralon dan hula hoop, terdapat 3 kawasan dan dalam permainan ini hanya mengembangkan teknik dasar *passing* yang ada pada permainan bolabasket yang sesungguhnya maka dari itu peneliti memberi nama permainan Lumba Jaring. Permainan lumba jaring digunakan untuk mengefektifkan waktu dan mengembangkan sarana dan prasarana agar siswa lebih aktif bergerak sehingga merasa senang dan tertarik untuk melakukan olahraga permainan bola basket.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran Lumba Jaring ini sangat penting untuk diketahui dan dilakukan oleh guru dalam pembelajaran penjasorkes untuk kelas VII. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran permainan Bolabasket yang dilakukan oleh guru penjasorkes selama ini masih belum ada modifikasi dan masih menggunakan peraturan yang baku dalam permainan Bolabasket. Hal ini dapat membuat siswa kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan kebanyakan siswa kelas VII baru mengenal permainan bolabasket.

Melalui penerapan model permainan Lumba Jaring siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal diharapkan dapat digunakan dan membantu guru penjasorkes sebagai salah satu alternative pilihan pembelajaran bolabasket agar kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga siswa memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik dalam pembelajaran bolabasket agar siswa dapat kreatif, inovatif, lebih produktif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan biasa disebut penelitian berbasis pengembangan (*research-based development*), merupakan jenis penelitian yang bertujuan penggunaannya untuk pemecahan masalah praktis. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna.

Menurut Borg dan Gall (1988) yang dikutip oleh sugiyono (2010:9) penelitian pengembangan salah satu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama yaitu:

1. Pengembangan produk
2. Menguji produk untuk mencapai tujuan

Tujuan pertama sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan yang kedua disebut sebagai fungsi validasi.

2.1.2. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang pekat. Proses belajar dalam penjas juga bertujuan untuk menimbulkan

perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar untuk gerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu anak akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya (Rusli Luthan, 2000:15).

Pendidikan jasmani dapat dibedakan berdasarkan sudut pandang, yaitu:

- a) Pandangan tradisional, yang menganggap bahwa manusia itu terdiri dari 2 komponen utama yang dapat di pilih-pilih, yaitu: jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa penjas semata-mata hanya mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain penjas hanya sebagai pelengkap aja (Adang Suherman, 2000 ;17)
- b) Pandangan moderen yang sering disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan suatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpisah-pisah. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian-bagian yang terpadu. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani, dan penyelenggaraan harus terjalin dengan baik. Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara umum dan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pendidikan jasmani tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan komponen saja. Pandangan holistik ini, kurang banyak memasukkan *aktivitas sport* karena pengaruh pandangan sebelumnya, yaitu

pada akhir abad 19 yang menganggap bahwa *sport* tidak sesuai di sekolah-sekolah. Namun tidak bisa dipungkiri *sport* terus tumbuh dan berkembang menjadi aktivitas fisik yang merupakan bagian integral dari kehidupan manusia *sport* menjadi populer. Siswa menyenangkannya dan ingin mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi di sekolah-sekolah hingga para pendidik seolah-olah ditekan menerima *sport* dalam kurikulum di sekolah karena mengandung nilai-nilai pendidikan (Adang Suherman, 2000:19).

2.1.3. Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2000:22), sama halnya dengan pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani seringkali dituturkan dalam redaksi yang beragam, namun keragaman penuturan tujuan pendidikan jasmani tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian pendidikan jasmani itu sendiri. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. Karena tujuan jasmani bersifat menyeluruh, maka tidak jarang kita menemukan rumusan tujuan jasmani yang penuturan dan pengklasifikasiannya beraneka ragam.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam lingkungannya.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000:22-23).

2.1.4. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Menurut Husdarta dan Yudha M. Saputra ruang lingkup pendidikan jasmani dibagi menjadi 4 kelompok sebagai berikut:

- 1) Pembentukan Gerak
 - a. Memenuhi keinginan untuk bergerak.
 - b. Menghayati ruang, waktu dan bentuk, termasuk perasaan irama.
 - c. Mengenal kemungkinan gerak diri sendiri.
 - d. Memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap (kinestetik).
 - e. Memperkaya kemampuan gerak.
- 2) Pembentukan Prestasi
 - a. Mengembangkan kemampuan kerja optimal melalui pengajaran ketangkasan.
 - b. Belajar mengarahkan diri untuk mencapai prestasi.
 - c. Menguasai emosi.

- d. Belajar mengenal keterbatasan dan kemampuan diri.
- e. Membentuk sikap yang tepat terhadap nilai yang terdapat dalam sehari-hari dan olahraga.

3) Pembentukan Sosial

- a. Mengakui dan menerima peraturan dan norma bersama.
- b. Belajar bekerjasama menerima pimpinan dan memimpin.
- c. Belajar bertanggung jawab, berkorban, dan memberikan pertolongan.
- d. Mengembangkan pengakuan terhadap orang lain, sebagai diri pribadi dan rasa hidup bermasyarakat.
- e. Belajar mengenal dan menguasai bentuk kegiatan pengisi waktu luang secara aktif.

4) Pertumbuhan

- a. Meningkatkan syaraf untuk mampu melakukan gerak dengan baik dan berprestasi optimal.
- b. Meningkatkan kesehatan atau kesegaran jasmani termasuk kemampuan bertanggung jawab terhadap kesehatan diri sendiri dan kebiasaan hidup sehat.

2.1.5. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Perencanaan merupakan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan nampak lebih jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru pendidikan jasmani

merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000:1).

2.1.6. Kelompok Model Pembelajaran

Menurut Husdarta dan Yudha M Saputra (2000:38) berdasarkan hasil observasi dan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada empat kelompok model pembelajaran sebagai berikut:

1. Kelompok model informasi.

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan intelektual peserta didik dalam hal menerima, menyimpan, mengolah dan menggunakan informasi. Dengan cara seperti ini, diharapkan peserta didik mampu mengakomodasi berbagai macam inovasi, melahirkan ide-ide yang berorientasi masa depan, dan mampu memecahkan persoalan yang dihadapi baik oleh dirinya maupun orang lain.

2. Kelompok model personal.

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian peserta didik. Fokus utamanya adalah pada proses yang memberikan peluang pada setiap siswa untuk mengelola dan mengembangkan jati dirinya.

3. Kelompok model interaksi sosial.

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya. Dengan demikian diharapkan peserta didik mampu mengembangkan dirinya dan pikirannya untuk disumbangkan kepada lingkungan sosialnya.

4. Kelompok model perilaku.

Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang terukur. Fokus utama mengenai perubahan tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

2.1.7. Karakteristik Permainan Bolabasket

Bolabasket ditemukan pada desember 1891 oleh Dr. James Naismith, seorang anggota Sekolah Pelatihan YMCA di *Springfield, Massachusetts* (sekarang dikenal dengan: *Springfield College*). Naismith merancang Bolabasket sebagai jawaban atas tugas yang diberikan oleh Dr. Luther Gulick, Direktur Departemen Pendidikan Fisik, yang menugaskan untuk membentuk suatu permainan seperti sepakbola atau *lacrosse* yang dapat dimainkan dalam ruangan selama musim dingin. Bolabasket segera terkenal dan tersebar cepat ke seluruh negeri dan dunia oleh perjalanan para lulusan Sekolah Pelatihan YMCA. Liga profesional dibentuk awal tahun 1906. *The National Basketball Association* (NBA), liga Bolabasket profesional utama, dibentuk tahun 1946. Bolabasket pertama kali diikutsertakan dalam Olimpiade pada tahun 1936 (Wissel H, 2000:1).

2.1.7.1 Permainan Bolabasket

Permainan Bolabasket dimainkan oleh 2 yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan untuk mencegah tim lawan mencetak angka. Pemenang permainan adalah tim yang mencetak lebih banyak poin pada akhir waktu bermain. Permainan terdiri dari 4 periode masing-masing 10 menit (FIBA, 2014).

Permainan Bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, Bolabasket bisa dimainkan mulai dari

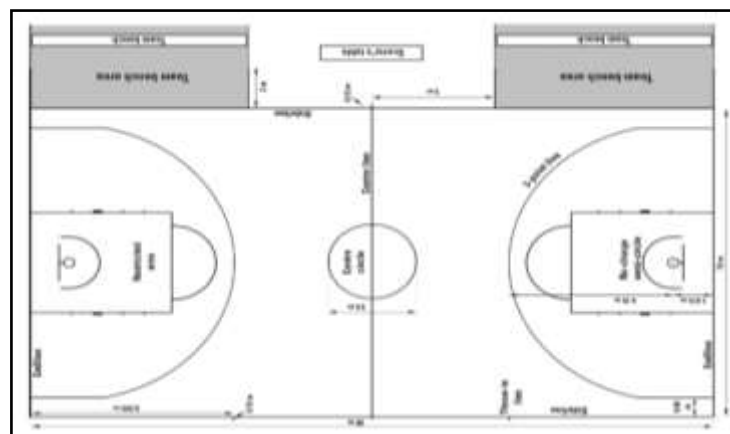
usia anak-anak sampai dewasa. Nilai-nilai yang diperoleh dari perspektif sosial dan etis juga sangat nyata. Permainan Bolabasket dengan mudah bisa dimodifikasi, sesuai dengan tuntutan situasi di dalam interaksi sosial. Jumlah pemainnya tidak harus lima orang saja, karena itu permainan tersebut mampu merangkul keterlibatan sosial yang tinggi (Danu Hoedaya, 2004:9).

2.1.7.2 Sarana dan prasarana permainan Bolabasket

Sarana dan prasarana merupakan alat penunjang suatu kegiatan. Berikut adalah sarana dan prasarana permainan Bolabasket, antara lain yaitu:

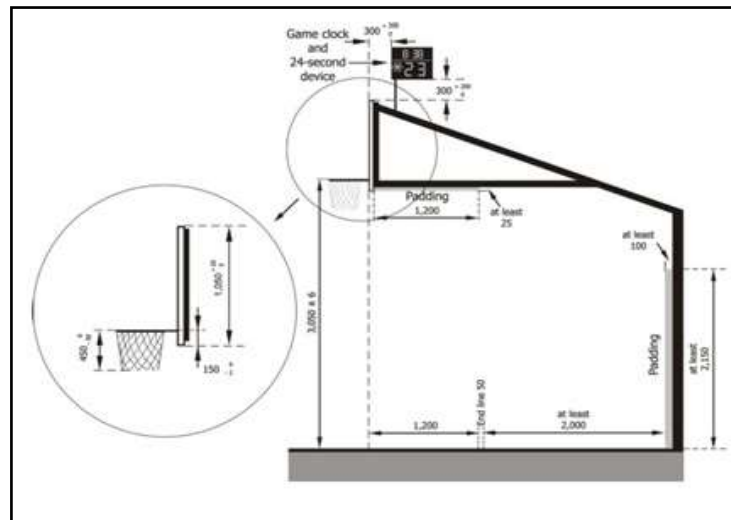
1. Lapangan Bolabasket

Lapangan Bolabasket harus datar, permukaan keras yang bebas dari sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Semua garis akan dibuat dengan warna putih, dengan lebar 5 cm dan dapat terlihat jelas. Lingkaran tengah dibuat di lapangan permainan dengan jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis *free-throw*.



Gambar 2.1. Lapangan Bolabasket
Sumber: FIBA, 2014:5

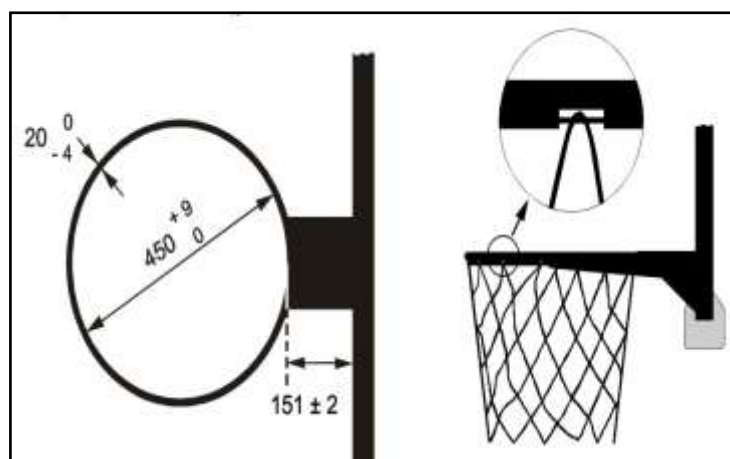
2. Ring dan tiang penyangga keranjang



Gambar 2.2. Ring dan Tiang Penyangga Keranjang
Sumber: FIBA, 2014:6

Pada lapangan Bolabasket dilengkapi dengan simpay yang terbuat dari besi yang berdiameter minimal 16 mm dan maksimal 20 mm. Ring mempunyai garis tengah minimal 45 cm dan maksimal 45,9 cm diletakkan 3,05 meter di atas lantai dan sama jauh dari kedua tepi vertikal papan pantul.

3. Keranjang



Gambar 2.3. Keranjang
Sumber: FIBA, 2014:8

Keranjang terdiri dari ring dan jala. Ring berdiameter 45 cm terbuat dari besi yang dipasang tali putih dengan panjang 40-45 cm. Pada ring terdapat 12 tempat untuk menggantungkan tali.

4. Bola

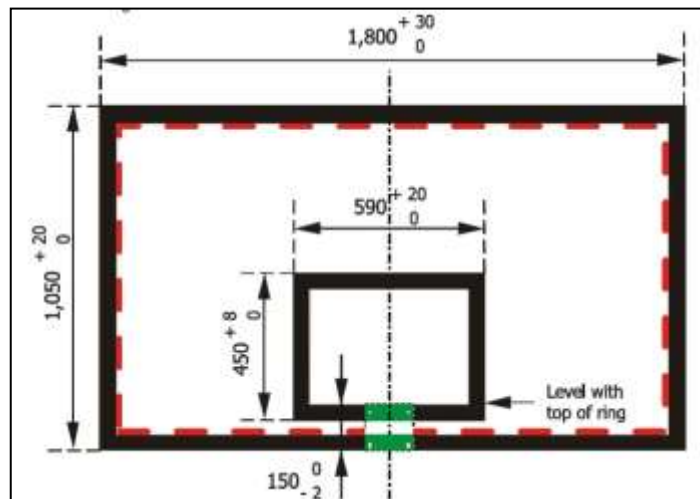


Gambar 2.4. Bola
Sumber: Nuril Ahmadi, 2007:1

Bola terbuat dari kulit, karet atau bahan sintesis lainnya. Bola Ukuran 7 untuk putra mempunyai keliling lingkaran 749-780 mm dan berat 567-650 gram. Sedangkan bola ukuran 6 untuk putri mempunyai keliling lingkaran 724-737 mm dan berat 510-567 gram.

5. Papan pantul

Papan pantul dibuat bahan transparan dengan permukaan yang datar. Papan pantul berukuran panjang 180 cm (penambahan maksimal 30 mm) dan lebar 105 cm (penambahan maksimal 20 mm). Di tengah papan pantul terdapat garis bingkai persegi panjang dengan ukuran panjang 0,59 meter (penambahan maksimal 20 mm) dan lebar 0,45 meter (penambahan maksimal 8 mm).



Gambar 2.5. Papan Pantul
Sumber: FIBA, 2014:7

2.1.8. Teknik Dasar Permainan Bolabasket

Dalam permainan Bolabasket terdapat beberapa teknik dasar secara umum antara lain yaitu:

1. Cara memegang bola

Cara memegang bola hendaknya dengan menggunakan kedua telapak tangan mengenai seluruh permukaan bola. Letak tangan pada bagian samping agak ke belakang dengan jari-jari tangan terbuka, ibu jari menghadap ke dalam dan antara ibu jari yang satu dengan yang lainnya kira-kira berjarak satu telapak tangan. Pada waktu menerima operan, hendaknya bola disambut dengan kedua tangan serta segera ditarik ke arah dada (Abdul Rohim, 2008:11).

2. Teknik mengoper bola (*passing*)

Passing berarti mengoper bola. Ada beberapa jenis *passing* secara umum, antara lain:

1) Mengoper bola setinggi dada (*chest pass*)



Gambar 2.6. Gerakan *Chest Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:66

Umpan `dada menggunakan dua tangan mungkin merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan Bolabasket. Untuk melemparkan umpan, julurkan lengan ke arah sasaran. Saat lengan sudah benar-benar terjulur, lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jari. Diakhir gerak ini, jari-jari harus menunjuk ke arah sasaran, dan ibu jari harus menunjuk ke bawah. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.

2) Mengoper bola pantulan (*bounce pass*)

Umpan pantul efektif digunakan jika perlu mengumpangkan bola rendah ke seseorang rekan melewati seorang pemain bertahan. Untuk melakukan umpan pantul, gunakanlah teknik mengumpan seperti pada umpan dada. Pantulkan bola ke lantai lapangan sekitar dua per tiga jarak dari jarak sasaran. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.



Gambar 2.7. Gerakan *Bounce Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:67

- 3) Mengoper bola dari atas kepala menggunakan dua tangan (*over head pass*)

Umpan *over head pass* efektif digunakan ketika mengumpan ke seseorang rekan melewati kepala pemain bertahan. Untuk melakukan umpan atas kepala, letakkan kedua tangan di kedua sisi bola. Posisikan bola di belakang kepala. Gerakkan lengan ke arah sasaran dengan melakukan gerak maju yang cepat. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.



Gambar 2.8. Gerakan *Over Head Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:68

2. Menangkap umpan (*catching*)



Gambar 2.9. Gerakan Menangkap Umpan (*Catching*)
Sumber: Don Showalter, 2012:69

Untuk menangkap umpan bola tinggi di atas pinggang dengan dua tangan, posisikan kedua tangan saling berdekatan dengan ibu jari dan jari telunjuk nyaris bersentuhan. Dengan kedua tangan saling berdekatan sebagai sasaran, kecil kemungkinan bola meleset dari jemari atau keluar lapangan. Gunakan telapak jari-jari tangan, bukan telapak tangan, untuk menangkap bola.

3. Cara memasukan atau menembak bola (*shooting*)

Untuk mendapatkan posisi tembak yang berdaya guna (sasaran tembakan), kita harus memulainya dengan posisi tubuh yang benar. Berdiri dengan kaki agak terhuyung, bahu terbuka lebar, berat badan terpusat pada jantung kaki, jari-jari kaki mengarah ke ring basket, lutut ditekuk, dan tubuh agak membungkuk mulai dari pinggang. Tekuk lengan hingga membentuk huruf L atau siku 90 derajat. Aturlah tangan dan pergelangan yang akan melakukan tembakan pada posisi datar, dan posisikan tangan yang akan menembak di atas bahu. Tempatkan bola pada telapak jari tangan yang melakukan tembakan. Posisikan tangan yang tidak melakukan tembakan

pada tepi bola untuk memandu dan menopang bola. Arahkan kaki menghadap ke ring basket, dan luruskan bahu dan kepala sehingga selaras dengan ring basket. Lakukan dan selesaikan tembakan dengan menggunakan lecutan pergelangan tangan dan gerak mengikuti laju bola yang tepat.



Gambar 2.10. Gerakan Menembak Bola (*Shooting*)
Sumber: Don Showalter, 2012:71

4. *Lay up*

Untuk melakukan *lay up* dengan tangan kanan, posisikan tubuh dengan jarak satu langkah dari ring basket di sisi kanan ring basket. Posisikan lengan kanan tinggi-tinggi dan tekuklah lengan yang akan dipakai untuk menembak sampai berbentuk sudut 90 derajat sehingga lengan tersebut membentuk huruf L. Posisikan bola pada telapak jari-jari lengan. Gunakan tangan yang tidak melakukan tembakan untuk menopang bola, dan lengan serta siku yang tidak melakukan tembakan melindungi dari pemain bertahan yang menghalangi tembakan. Melangkahlah maju ke arah ring basket dengan menggunakan kaki kiri, kemudian melompatlah dengan tumpuan kaki kiri. Ketika melompat dengan tumpuan kaki kiri, julurkanlah lengan kanan ke arah titik sasaran pada papan. Lepaskan bola dari tangan kanan dengan lembut ke

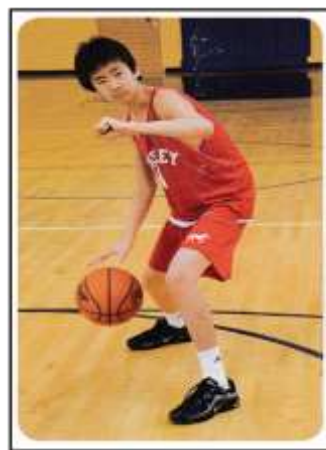
arah titik sasaran sehingga bola tidak terlalu kuat memantul dari papan. Pertahankan kontak mata dengan titik sasaran sampai bola benar-benar telah menyentuh papan dan masuk ring.



Gambar 2.11. Gerakan *Lay Up*
Sumber: Don Showalter, 2012:74

5. Menggiring bola (*dribble*)

Menggiring adalah salah satu dasar Bolabasket yang harus pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan Bolabasket (Oliver J, 2007:49).



Gambar 2.12. Gerakan Menggiring (*Dribble*)
Sumber: Don Showalter, 2012:62

Untuk menguasai teknik dasar *dribble* yang baik, maka perlu mengembangkan keterampilan *dribble* Bolabasket maka harus memfokuskan pada dasar-dasar berikut:

- 1) Jangan menunduk, yaitu gunakanlah mata dan pandangan sekeliling untuk memperhatikan lapangan dan rekan-rekan tim. Usahakan untuk dapat merasakan bola. Jangan menundukkan pandangan untuk melihat bola.
- 2) Gunakan telapak jari, yaitu bola harus bersentuhan dengan telapak jari setiap kali memantul. Jangan pernah menggiring bola dengan telapak tangan.
- 3) Jagalah *dribble* tetap rendah, yaitu *dribble* bola kira-kira setinggi pinggang untuk mempertahankan kontrol dan meminimalkan kemungkinan seorang pemain bertahan bisa menjangkau dan merebut bola saat memantul. Lindungilah bola dengan lengan dan tangan yang tidak menggiring dari pemain bertahan.
- 4) Pantulkan bola ke depan, yaitu ketika menggiring bola ke arah lawan dengan kecepatan penuh, pantulkan bola ke depan untuk mengimbangi tubuh yang bergerak maju.

2.1.9. Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). DAP artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan atau kematangan yang dimaksud

mencakup fisik, psikis, maupun keterampilannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman 2000:1).

Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik. (<http://sumbarahambali.blogspot.com>)

Modifikasi disini mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat/sarana dan prasarana yang baru, unik, dan menari, terhadap suatu proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan jasmani.

Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjasorkes yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani seperti halnya halaman sekolah, taman, ruang kosong, parit, selokan, dan sebagainya yang dilingkungan sekolah, sebenarnya dapat direkayasa dan dimanfaatkan untuk pendidikan jasmani.

Jadi, dari definisi diatas modifikasi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, menarik, dan dapat mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan

perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

2.1.10. Modifikasi Permainan

Permainan yang dilakukan oleh anak, yang tidak bisa menciptakan rasa senang dan gembira serta menyebabkan anak tidak aktif untuk tidak bergerak, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap permainan tersebut. Modifikasi permainan merupakan salah satu cara alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk permainan. Selanjutnya menurut (Yoyo Bahagia 2001: 1) menyatakan dalam suatu pembelajaran khususnya dalam pembelajaran penjas di sekolah, bisa dilakukan dengan menggunakan modifikasi.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *delevopmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorong perubahan kearah yang lebih baik.

Modifikasi permainan memiliki beberapa manfaat yang sangat penting. Menurut Yoyo Bahagia 2001:1 menyatakan bahwa modifikasi mempunyai ensensi untuk menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntukannya dalam bentuk aktivitas belajar secara potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksud untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa,

dari tingkat yang tadinya rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi, berkaitan dengan modifikasi olahraga/permainan yang diterapkan dalam pembelajaran penjas di sekolah, modifikasi mempunyai keuntungan dan keefektivitasan, yang meliputi:

- 1) Meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam pembelajaran penjas.
- 2) Orentasi pembelajaran olahraga dan permainan yang dimodifikasi kedalam penjas, yaitu: menimbulkan rasa senang (*gamefull*). Hal ini tentu akan mendorong motivasinya untuk berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran penjas. Akhirnya anak akan memiliki kesempatan untuk aktif bergerak, sehingga tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran anak akan tercapai.
- 3) Meningkatkan aktivitas belajar siswa, prinsip dalam modifikasi olahraga dan permainan adalah aktivitas belajar (*learning activities*). Oleh karena itu, dalam pembelajaran penjas yang perlu ditekankan adalah memanfaatkan waktu dengan aktivitas gerak. Menurut Jones yang dikutip oleh Yoyo Bahagia 2000:47, menyatakan bahwa dalam pembelajaran penjas guru harus dapat memanfaatkan 50% dari waktu yang tersedia dengan aktivitas gerak. Sebagai contoh waktu yang tersedia dalam pembelajaran penjas adalah 90 menit, maka 50 menit harus dimanfaatkan untuk aktivitas gerak anak. Berkaitan dengan hal ini, maka seorang guru harus bisa dituntut untuk mendesain pembelajaran penjas sedemikain rupa, baik materi, metode dan organisasi pembelajaran yang efektif.
- 4) Meningkatkan hasil belajar penjas siswa, seperti yang telah dikemukakan diatas, bahwa prinsip pembelajaran yang menggunakan modifikasi adalah

aktivitas belajar dan kesenangan, memberikan pada siswa untuk beraktivitas tinggi dan memberikan pengalaman gerak yang banyak.

- 5) Mengatasi kekurangan sarana dan prasarana, salah satu pendukung dalam proses pembelajaran penjas adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang ada. Sarana merupakan alat yang digunakan dalam penjas, sedangkan prasana menunjukkan pada tempat atau lapangan yang digunakan dalam pembelajaran penjas. Untuk menciptakan proses pembelajaran penjas yang berkualitas baik, maka diperlukan sarana dan prasarana yang memadai. Apabila ketersediaan sarana dan prasarana tidak memadai, maka guru dituntut untuk berkreatifitas atau menciptakan bentuk modifikasi dalam bentuk modifikasi untuk mengatasi permasalahan sarana dan prasarana tersebut.

Menurut Yoyo Bahagia (2000:31-32) menyatakan bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya:

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

Berdasarkan penjelasan dan manfaat tentang modifikasi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi atau meniadakan permasalahan yang terkait

dengan pembelajaran permainan dan olahraga yang dilaksanakan dalam penjas di sekolah.

2.1.11. Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Penyelenggaraan pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk "*Body Scalling*" atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara menentukan dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial, sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajar (Adang Suherman, 2000:1).

Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang rendah ke tingkat yang lebih tinggi.

2.1.12. Modifikasi Lingkungan Pembelajaran

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:7-8), modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran.

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklarifikasikan menjadi beberapa klasifikasi seperti:

1) Peralatan

Guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan skill itu. Misalnya: berat-ringan, besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendeknya peralatan yang digunakan.

2) Penataan Ruang Gerak dalam Berlatih

Guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara menata tugas ruang gerak siswa dalam pembelajaran. Misalnya: bermain lob diruang kecil ataupun besar, tinggi atau rendah.

3) Jumlah Siswa yang Terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumlah siswa yang terlibat dalam melakukan tugas ajar. Misalnya: belajar servis sendiri, berpasangan.

4) Organisasi atau Formasi Belajar

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi formasi belajar tidak banyak menyita waktu, namun masih memperhatikan produktivitas belajar dan perkembangan siswa. Formasi formal, kalau belum dikenal siswa, biasanya menyita banyak waktu sehingga waktu aktif belajar berkurang. Formasi dalam pembelajaran sangat banyak ragamnya hanya tergantung dari kekreatifitasan seseorang guru dalam pembelajaran.

2.1.13. Bermain

Menurut Sukintaka (1992:7) bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, memerlukan kerja sama dengan teman dan menghormati lawan. Sedangkan menurut Johan Huizinga dalam Anirotul Qoriah (2009:16) mengatakan bahwa bermain adalah aktifitas yang dilakukan secara suka rela. Pada anak bermain merupakan dorongan naluri yang berguna merangsang perkembangan fisik dan mentalnya. Pada orang dewasa bermain dilakukan karena kebutuhan, tanpa paksaan, dan dilaksanakan karena mau melaksanakannya. Karena itu, pada orang dewasa bermain bukan karena desakan kewajiban tugas atau kewajiban moral.

Sehingga berdasarkan penjelasan teori diatas bermain adalah aktivitas yang menyenangkan tanpa ada paksaan dan berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mental anak, bermain juga melatih kerjasama dan menghormati teman.

2.1.14. Teori Bermain

Soemitro (1992:10) berpendapat tentang beberapa teori bermain antara lain:

- 1) Teori kelebihan tenaga menyatakan bahwa tenaga manusia makin lama makin menumpuk, yang akan berakhir sampai titik yang mengharuskan tenaga dilepaskan.
- 2) Teori relaksasi menyatakan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang memberikan selingan pada kegiatan rutin.

- 3) Teori rekapitulasi menyatakan bahwa orang bermain merupakan ulangan dari kehidupan nenek moyang.
- 4) Teori relaksasi menyatakan bahwa kegiatan manusia yang mengharuskan kerja optimal, harus diusahakan relaksasi setelah kerja berat.
- 5) Teori instink menjelaskan bahwa kegiatan manusia yang instingtif cenderung berdasarkan periode perkembangan.

Teori kontak sosial menjelaskan bahwa seorang anak akan melakukan permainan masyarakat di sekitarnya.

2.1.15. Tipe Bermain

Menurut Soemitro (1992:10), tipe bermain dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1) Tipe bermain aktif

Bermain aktif meliputi gerakan fisik dan ikut sertanya dalam bermacam-macam kegiatan seperti senam, berenang, dan kejar-kejaran. Anak-anak akan mendapatkan keuntungan baik dari segi fisik, mental, sosial, dan emosional.

2) Tipe bermain pasif

Seseorang yang tidak terlibat sebagai anggota tim yang aktif bermain, tetapi memperoleh kesenangan dengan menonton pemain-pemain yang aktif bermain atau yang sedang melakukan permainan olahraga. Kesenangan, ketenangan, dan lain-lain nilai akan dapat diperoleh dari kegiatan seperti ini.

3) Tipe bermain intelektual

Bentuk bermain ini memerlukan pemikiran yang dalam serta konsentrasi yang terpusat, misalnya permainan catur. Akan tetapi hal ini bukan berarti bentuk bermain yang lainnya tidak memerlukan intelektual.

2.1.16. Gerak

Gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati (Yanuar Kiram, 1992:1) dalam perkembangannya, istilah gerak biasa disebut dengan psikomotor sedangkan menurut Amung Ma'mun dan Yudha M.saputra (2000:20), mengatakan bahwa gerak (motor) dikatakan sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada dominan mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (motor) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor. Sedangkan menurut Sugiyanto (2008:16) gerak merupakan sifat kehidupan, tanpa gerak maka manusia pasti mati, dan manusia bisa hidup karena ada gerak minyalnya gerak pernapasan, gerak peredaran darah, dan gerak pencernaan makanan.

Berdasarkan penjelasan diatas gerak bisa dilihat dan diamati gerak merupakan sifat kehidupan, gerak bagi perkembangan manusia sangat penting tanpa gerak manusi tidak bisa apa-apa.

2.1.17. Kemampuan Gerak Dasar

Menurut Amung Ma'mun dan yudha M.saputra (2000:20-21) kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

1) Kemampuan *locomotor*

Kemampuan *locomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat, dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, *skipping*, meluncur.

2) Kemampuan *Non-locomotor*

Kemampuan *non-locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.

Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

1. Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
2. Gerakan manerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari bantalan karet.
3. Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola

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

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

2.1.18. Belajar Gerak

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

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

1. Tahapan verbal

Tahapan verbal kognitif maksudnya kognitif dan proses membuat keputusan lebih menonjol.

2. Tahapan gerak (*motorik*)

Tahapan gerak memiliki makna sebagai pola gerak yang dikembangkan sebaik mungkin agar peserta didik atau atlet lebih terampil.

3. Tahapan otomatisasi

Tahapan otomatisasi artinya memperhalus gerakan agar performa peserta didik atau atlet menjadi lebih padu dalam melakukan gerakannya.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma'mun dan Yudha M. saputra, 2000:57).

2.1.19. Karakteristik Perkembangan Anak Sekolah menengah Pertama

2.1.19.1 Perkembangan penguasaan gerak dasar pada fase anak usia besar (6-14 Tahun)

Sejalan dengan meningkatnya kemampuan tubuh dan kemampuan fisik maka meningkat pula kemampuan gerak anak besar. Berbagai kemampuan gerak dasar yang sudah mulai biasa dilakukan pada masa anak kecil semakin dikuasai. Peningkatan kemampuan gerak dapat didefinisikan dalam bentuk sebagai berikut:

- 1) Gerakan dapat dilakukan dengan mekanika tubuh yang semakin efisien,
- 2) Gerakan bisa semakin lancar dan terkontrol,
- 3) Pola atau bentuk gerakan bervariasi,
- 4) Gerakan semakin bertenaga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:100).

Berbagai gerakan yang mulai bisa dilakukan atau gerakan yang dimungkinkan bisa dilakukan apabila anak memperoleh kesempatan melakukannya, pada masa anak kecil adalah gerakan-gerakan jalan, mendaki, loncat, mencongklang, lompat tali, meyepak, lempar, menangkap, melempar bola, memukul dan berenang. Gerakan-gerakan tersebut mulai dikuasai dengan baik. Kecepatan perkembangannya sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diperoleh melakukan berulang-ulang dalam aktivitasnya. Anak-anak yang kurang melakukan aktivitas fisik akan mengalami hambatan untuk berkembang.

Pada masa akhir besar, umumnya gerakan-gerakan seperti yang disebutkan diatas bisa dilakukan dengan bentuk gerakan yang menyerupai gerakan orang dewasa pada umumnya. Perbedaannya terletak pada pelaksanaan gerak yang masih kurang bertenaga. Hal ini disebabkan karena

kapasitas fisik anak yang memang belum bisa menyerupai/menyamai fisik orang dewasa.

Apabila ditinjau dari segi kebenaran mekanika tubuh dan kecepatan dalam melakukan berbagai gerakan, maka faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan gerak anak adalah faktor-faktor peningkatan koordinasi ukuran tubuh dan kekuatan otot. Ada berbagai macam tes yang biasa dilakukan untuk mengukur kemampuan gerak sekaligus mengukur kemampuan fisik. Perkembangan kemampuan gerak pada anak-anak bisa diketahui dengan cara, misal dengan menggunakan pengetesan atau pengukuran kemampuan lari, loncat, lempar.

Tingkat pertumbuhan dan kematangan fisik dan fisiologis membawa dampak pada perkembangan kemampuan fisik. Pada masa anak besar terjadi perkembangan kemampuan fisik yang semakin jelas dalam kekuatan, fleksibilitas, keseimbangan, dan koordinasi (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:101).

2.1.20. Perkembangan Gerak Anak SMP

Tahap perkembangan anak pada masa sekolah menengah pertama masuk dalam pertumbuhan tahap IV, yaitu dengan karakteristik:

2.1.20.1 Karakteristik Jasmani

- 1) Laki-laki ataupun putri ada pertumbuhan yang memanjang.
- 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
- 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik yang sering diperlihatkan.
- 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi yang tidak terbatas.
- 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
- 6) Mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat.

7) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik dari pada putri.

8) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik.

2.1.20.2 Karakteristik Psikis atau Mental

1) Banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya.

2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.

3) Mudah gelisah karena keadaan yang remeh.

2.1.20.3 Karakteristik Sosial

1) Ingin diakui oleh kelompoknya.

2) Mengetahui moral dan etik dari kebudayaannya.

3) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

Keterampilan gerak telah siap diarahkan kepada permainan besar atau olahraga prestasi. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk bermain beregu, komando, tugas dan lomba.

Perlu diketahui, bahwa untuk keperluan fantasi dan imajinasinya, kecepatan tumbuh serta kematangan sejenisnya banyak dibutuhkan energi dalam jumlah besar, maka terjadilah kemerosotan jasmani atau psikik. Keadaan anak pada masa pertumbuhan dan kematangan terjadi kemurungan dan fantasi yang berlebihan. Keadaan ini menyebabkan rasa tidak mampu, enggan bergerak dan mengelak terhadap pelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, perlu dipikirkan pemberian jenis permainan yang rekreatif (Sukintaka, 1992:45).

2.2. Kerangka Berpikir

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis,

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

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang sesuai yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, gembira dan berbobot sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes tidak merasa bosan dan terbebani. Tingkat kebugaran jasmani yang kurang tidak karena siswa masih males untuk bergerak meskipun sarana dan prasarannya yang ada sudah cukup memadai. Disamping itu pengetahuan siswa mengenai teknik dasar dalam permainan olahraga hanya sebatas apa yang diberitahukan oleh guru Penjasorkes. Oleh karena itu, diperlukan suatu stimulus baru agar siswa dapat bergerak aktif guna meningkatkan ranah psikomotor dan fisik, serta mengembangkan ranah kognitif dalam pembelajaran Penjasorkes sehingga ranah afektif ikut meningkat pula.

Modifikasi Pembelajaran melalui permainan Lumba Jaring merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran melalui permainan Lumba Jaring ini diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif bergerak, berorientasi pada *student-centered* dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran penjasorkes sehingga tingkat kebugaran serta kegembiraan siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) meningkat.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk berupa pengembangan model permainan lumba jaring dalam pembelajaran bolabasket bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut borg dan gall dalam sugiyono (2010:9), peneliti dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

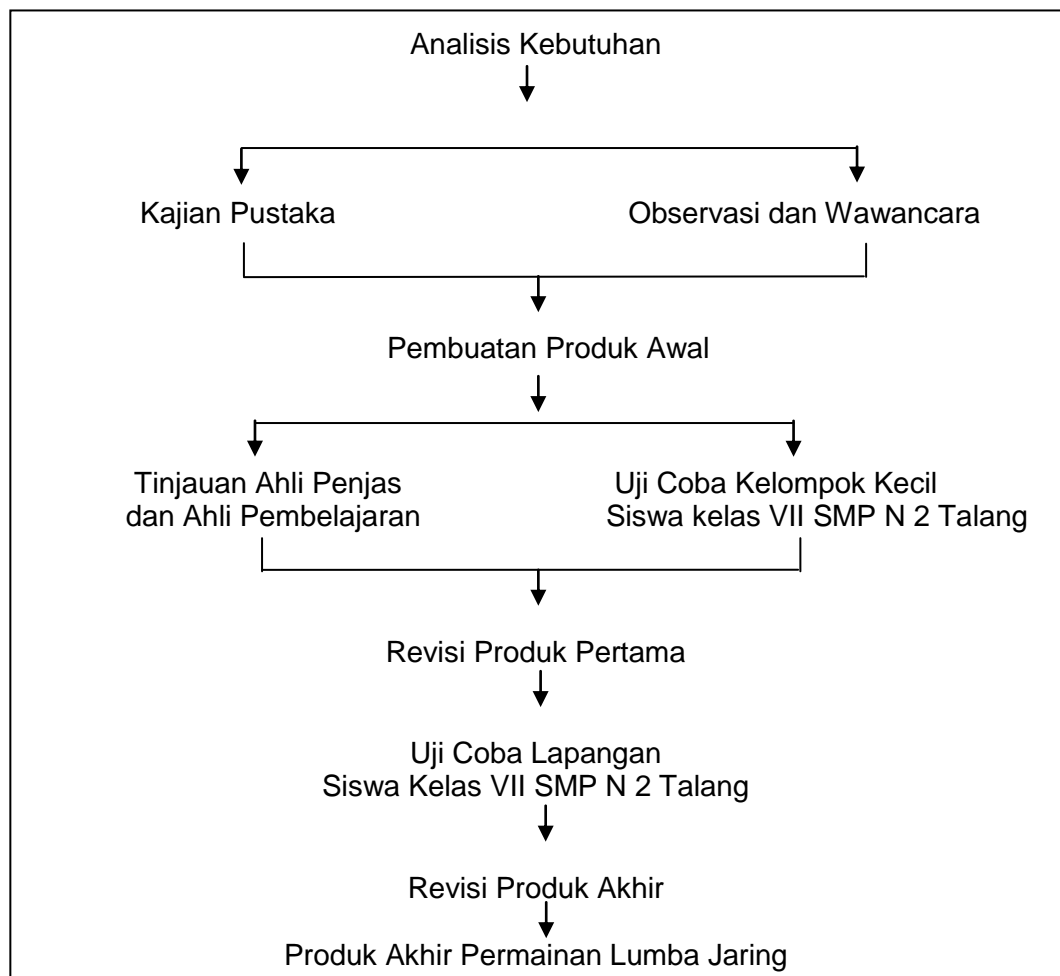
Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah yang utama, yaitu :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi.
Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
2. Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan Lumba Jaring).
3. Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba lapangan skala kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

5. Uji coba lapangan skala besar.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
7. Hasil akhir model pembelajaran bolabasket menggunakan permainan Lumba Jaring bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran penyederhanaan permainan Lumba Jaring ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut, antara lain:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan
Sumber: Dokumen Peneliti 2015

3.2.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran permainan Lumba Jaring dalam pembelajaran bolabasket ini dibutuhkan atau tidak. Untuk mengumpulkan data pada langkah ini peneliti melakukan kajian pustaka, observasi atau pengamatan dan wawancara di lapangan. Kajian pustaka dilakukan dengan mencari, membaca beberapa karya ilmiah yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu peneliti mencari data daftar sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Tegal, dan kemudian peneliti melakukan observasi dan wawancara di beberapa sekolah menengah pertama di kecamatan Talang yaitu sekolah SMP Negeri 2 Talang. Teknik observasi menggunakan panduan observasi mengenai sarana dan prasarana olahraga bolabasket serta pelaksanaan pembelajarannya. Teknik wawancara menggunakan pedoman wawancara mengenai sarana dan prasarana, proses pembelajaran serta materi pembelajaran Bolabasket di sekolah tersebut..

3.2.2. Pembentukan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan Lumba Jaring dalam pembelajaran bolabasket. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli pembelajaran Bolabasket dan dua ahli pembelajaran atau guru penjasorkes. Subjek peneliti ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang kabupaten Tegal dengan jumlah sebanyak 10 siswa.

3.2.3. Uji Coba Produk

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

3.2.4. Revisi Produk Awal

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

3.2.5. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dilakukan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang kabupaten Tegal dengan jumlah subjek sebanyak 10 siswa.

3.2.6. Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji coba lapangan skala kecil yang telah diujicobakan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang kabupaten Tegal.

3.2.7. Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa pengembangan model permainan Lumba Jaring dalam pembelajaran bolabasket melalui modifikasi peraturan, sarana dan prasarana.

3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan yaitu desain eksperimental. Uji coba pengembangan melalui dua tahap yaitu uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

3.3.1.1 Uji coba lapangan skala kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang kabupaten Tegal. Pada uji coba lapangan skala kecil ini menggunakan 10 siswa sebagai subjeknya (siswa dipilih berdasarkan pertimbangan dari guru). Pengambilan siswa sebagai subjek dilakukan dengan menggunakan sampel secara acak (*random sampling*).

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan tentang teknik dasar permainan Bolabasket yang sebenarnya dan mempraktikkan kemudian diberi penjelasan tentang peraturan permainan Lumba Jaring yang kemudian melakukan uji coba permainan Lumba Jaring. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk menghitung tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.2 Revisi Produk Pertama Setelah Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Hasil data dari evaluasi satu ahli pembelajaran Bolabasket dan satu ahli pembelajaran atau guru penjasorkes, serta uji coba lapangan skala kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi pembelajaran yang telah dibuat.

3.3.1.3 Uji Coba Lapangan Skala Besar

Hasil analisis uji coba lapangan skala kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan skala besar. Uji coba lapangan skala besar ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang kabupaten Tegal.

3.3.2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli Pembelajaran Bolabasket dan satu ahli Pembelajaran atau guru penjasorkes.
2. Uji coba skala kecil yang terdiri dari 10 siswa SMP Negeri 2 Talang kabupaten Tegal dipilih menggunakan sampel secara acak (*random sampling*).
3. Uji coba skala besar yang terdiri dari siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang kabupaten Tegal, sampel dipilih secara total (*total sampling*).

3.4. Rancangan Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan rancangan keseluruhan produk dari model pengembangan, yang dirancang atau dibuat peneliti dalam penelitian ini berupa model pengembangan pembelajaran Bolabasket melalui permainan Lumba Jaring bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal Tahun 2015, yang diharapkan dapat menjadi alternatif penyampaian materi kepada peserta didik dan menambah variasi mengajar yang dapat mengurangi permasalahan-permasalahan yang ada di dalam pembelajaran permainan Bolabasket.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban dan saran-saran. Data diperoleh dari hasil

kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli pembelajaran bolabasket dan ahli Pembelajaran atau guru penjasorkes serta kuesioner yang telah diisi oleh siswa.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:308) instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain:

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi secara sistematis dan terarah secara langsung kepada narasumber yaitu guru penjasorkes pada awal penelitian untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran.

2. Observasi (pengamatan)

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui sarana dan prasarana pembelajaran Bolabasket serta pelaksanaan pembelajaran permainan Bolabasket.

3. Kuisisioner

Dalam penelitian ini kuisisioner digunakan untuk memperoleh data dari ahli, dan peserta didik. Kuisisioner yang digunakan oleh ahli berupa sejumlah

pernyataan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Kuisisioner ini digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Sedangkan kuisisioner untuk peserta didik digunakan dalam mengukur kemampuan pengetahuan (kognitif) yang berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Pengisian kuisisioner untuk peserta didik dilakukan pada akhir pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang berupa foto dan video penelitian.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan lumba jaring. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan member tanda “√” pada kolom yang tersedia. Berikut penjelasan rentangan nilai yang ada:

1: sangat kurang

2: kurang

3: cukup

4: baik

5: sangat baik

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen evaluasi ahli yang berupa aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan untuk ahli Pembelajaran Bolabasket.

Tabel 3.1 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran
Bolabasket

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1.	Prinsip Produktivitas	1. Mendorong partisipasi maksimal peserta didik.	a. Meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran teknik dasar bolabasket.
2.	Prinsip Aktivitas	1. Menumbuhkan kebiasaan dan kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran penjas.	a. Peserta didik antusias dalam mempraktikan permainan bolabasket yang telah di modifikasi. b. Peserta didik mau mengulangi permainan. c. Meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran.
3.	Prinsip Efektivitas dan Efisiensi	1. Menciptakan keefektifan dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran	a. Mengembangkan ranah kognitif peserta didik. b. Mengembangkan ranah afektif peserta didik. c. Mengembangkan ranah psikomotor peserta didik.
4.	Prinsip Kreativitas	1. Memperhatikan keselamatan peserta didik. 2. Penggunaan sumber daya produk pembelajaran	a. Mengetahui permainan yang digunakan aman untuk diterapkan dalam pembelajaran. b. Penggunaan biaya pembuatan produk terjangkau untuk pembelajaran.
5.	Prinsip Mendidik	1. Menyesuaikan tingkat kemampuan gerak	a. Meningkatkan aktivitas fisik peserta didik

	dengan Menyenangkan	peserta didik. 2. Pembentukan pribadi dan sosial peserta didik	b. Meningkatkan koordinasi gerak peserta didik a. Mengetahui pemahaman mengenai peraturan permainan. b. Melatih bermain dengan jujur (<i>fair play</i>) pada peserta didik
--	------------------------	---	--

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen lembar evaluasi ahli pembelajaran yang berupa aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan untuk ahli pembelajaran:

Tabel 3.2 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1.	Prinsip Produktivitas	1. Mendorong partisipasi maksimal peserta didik	1. Mengetahui produk dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.
2.	Prinsip Aktivitas	1. Menumbuhkan kebiasaan dan kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran penjas	1. Mengetahui produk dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mempraktikan permainan bolabasket yang telah dimodifikasi. 2. Mengetahui produk dapat memotivasi belajar peserta didik.
3.	Prinsip Efektivitas dan Efisiensi	1. Meningkatkan ranah afektif	1. Mengetahui produk dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama. 2. Mengetahui produk

			<p>dapat melatih peserta didik untuk taat terhadap peraturan yang berlaku.</p> <p>3. Mengetahui produk dapat melatih peserta didik untuk menghargai.</p> <p>4. Mengetahui produk dapat melatih peserta didik untuk dapat bertoleransi.</p> <p>5. Mengetahui produk dapat melatih peserta didik untuk berani.</p> <p>6. Mengetahui produk dapat melatih peserta didik untuk bertanggung jawab.</p>
		2. Meningkatkan ranah kognitif	<p>1. Mengetahui produk dapat memberi pengetahuan tentang peraturan permainan bolabasket yang sesungguhnya.</p> <p>2. Mengetahui produk dapat memberi pengetahuan tentang konsep dasar gerak <i>passing</i> bolabasket dengan berbagai teknik dasar.</p>
		3. Meningkatkan ranah psikomotor	<p>1. Mengetahui produk dapat memberi pengalaman gerak</p>

			passing bolabasket dengan berbagai teknik dasar.
4.	Prinsip Kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan keselamatan peserta didik 2. Penggunaan sumber daya produk pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui produk yang digunakan aman untuk diterapkan dalam dalam pembelajaran. 1. Mengetahui penggunaan fasilitas dan alat sesuai untuk pembelajaran. 2. Mengetahui penggunaan biaya pembuatan produk terjangkau untuk pembelajaran.
5.	Prinsip Mendidik dengan Menyenangkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyesuaikan tingkat kemampuan peserta didik 2. Pembentukan pribadi dan sosial peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui produk dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik. 2. Mengetahui produk dapat meningkatkan koordinasi gerak peserta didik. 1. Mengetahui produk dapat meningkatkan pemahaman mengenai pemahaman peraturan permainan. 2. Mengetahui produk dapat melatih peserta didik untuk bermain dengan jujur (<i>fair play</i>).

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban **"A"sampai"E"**. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Jawaban kuesioner "A" dan "E"

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Benar	1	0
Salah	0	1

Sedangkan angket pengamatan digunakan untuk aspek psikomotor dan afektif. Rentangan penilaian mulai dari "Sangat kurang" sampai dengan "Sangat baik" dengan cara dengan memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia dengan kriteria 1: Sangat kurang, 2: Kurang, 3: Cukup, 4: Baik, dan 5: Sangat baik

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

Tabel 3.4 Faktor, Indikator, dan jumlah Butir kuesioner, Angket Pengamatan

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekkan model permainan Lumba jaring	7
2.	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan Lumba jaring	15
3.	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan Lumba jaring, serta nilai Kerjasama, Sportifitas, dan Kejujuran	10

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 Sukirman, dkk. (2003:879), yaitu:

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

Keterangan:

f' = frekuensi relatif/angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 3.5 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3.5 Klasifikasi Persentase

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

Sumber: Muhammad Ali, 2013:206

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 KAJIAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan lumba jaring yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=36).

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

- 1) Menambahkan aturan permainan yaitu tanda peluit sebagai tanda tambahan yang menandakan terciptanya poin dalam permainan lumba jaring.
- 2) Penggunaan teknik *bounce pass* dan *chest pass* untuk menciptakan *point*, ini dimaksudkan untuk memberikan stimulan ke siswa agar lebih banyak mencoba teknik *bounce pass*, karena teknik *bounce pass*, lebih sulit dibanding teknik *passing* bolabasket yang lain.
- 3) Jumlah pemain dalam permainan lumba jaring dikurangi yang semula 1 tim berisi 7 pemain; 5 pemain dan 2 ring bayangan, di ubah menjadi 1 tim berjumlah 5 pemain dan menggunakan ring yang dimodifikasi.

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

- 1) Produk model permainan lumba jaring sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 90,53%, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 90%, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk model permainan

lumba jaring ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal.

- 2) Produk model permainan lumba jaring sudah dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase 84,95% dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase 89,35%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan lumba jaring ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk siswa SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal.
- 3) Faktor yang menjadikan model permainan lumba jaring dapat diterima oleh peserta didik SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada lebih dari 70% siswa dapat mempraktikan dengan baik. Pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan, dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan lumba jaring dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal.

5.2 SARAN

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan permainan lumba jaring ini adalah:

- 1) Bagi guru Penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran bolabasket, dan produk model pembelajaran ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu

referensi bagi guru untuk dapat mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup materi pembelajaran Penjasorkes.

- 2) Bagi peserta didik, permainan lumba jaring dapat digunakan untuk pembelajaran bolabasket karena sesuai dengan karakteristik dan pertumbuhan siswa di tingkat sekolah menengah pertama.
- 3) Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini sehingga produk permainan lumba jaring ini dapat dimanfaatkan di semua jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Anirotul Qoriah. 2009. *Filsafat Olahraga*. Semarang. FIK.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Depdiknas.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: depdiknas.
- Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket: Konsep & Metode*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas.
- FIBA. 2014. *Basketball Equipment*. Official basketball rules.
 _____ *Basketball Rules*. Official basketball rules.
<http://sumbarahambali.blogspot.com/> diunduh 14 Februari 2015 pukul 8.18.
- Imam Sodikun. 1992. *Bola Basket*. Jakarta : DEPDIBUD.
- Kosasih, Danny. 2008. *Fundamental Basketball*. Semarang : Karmedia.
- Mohamad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bolabasket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Prusak A. Prusak. 2007. *Permainan Bola Basket*. Klaten: Intan Sejat.
- PERBASI. 2012. *Peraturan Resmi Bola Basket 2012*. Jakarta: Pengurus Pusat PERBASI.
- Rusli Luthan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Jasmani.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera.
- Sugiyanto, dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Depdikbud.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Showalter, Don. 2012. *Coaching Youth Basketball*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1950 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Universitas Negeri Semarang. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi* 2014. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Wasis Dwiyoogo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM.
- Yanuar Karim. 1992. *Belajar Motorik*: Depdikbud.
- Yoyo Bahagia dan Andang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.

Lampiran 1



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR PRODI PJKR, S1

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
fax. 8508007
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : MITA AYU SEPTIANI

NIM : 6101411057

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Tema : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING
DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET BAGI SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL
TAHUN 2015.

Semarang, 29 Januari 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR


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

Yang Mengajukan


Mita Ayu Septiani
NIM. 6101411057

*See
daftar dikeliri
Pembimbing =
Agus widodo, MPd.
30/1/2015
H*

Lampira 2


KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 243/FIK/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Menimbang : Bahwa untuk memper lancar 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 13 Februari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
 Nama : Agus Widodo Supto, S.Pd., M.Pd
 NIP : 198009072008121002
 Pangkat/Golongan : III/C
 Jabatan Akademik : Lektor
 Sebagai Pembimbing
 Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
 Nama : MITA AYU SEPTIANI
 NIM : 6101411057
 Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
 Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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

Ditetapkan di : SEMARANG
 Pada tanggal : 27 Februari 2015

 Ramono, M.Si.
 61010191985031001

6101411057
 FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Gedung FI Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508007 Laman: http://fik.unnes.ac.id , surel: fik_unnes@telkom.net
Nomor Lamp. Hal	: 2165/UPS2.1.6/LT/2015 : : Ijin Penelitian
Kepada Yth. Kepala SMP N 2 Talang Kab. Tegal di SMP N 2 Talang Kab. Tegal	
Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama NIM Program Studi Topik	: MITA AYU SEPTIANI : 6101411057 : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1 : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
	
Semarang, 2 April 2015 H. Harry Pramono, M.Si. NIP. 195910191985031001	

Lampiran 4

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN BOLABASKET
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING
DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET BAGI
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG
KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015**

Nama pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi pokok	: Permainan Bola Besar (Bolabasket)
Sasaran program	: Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Evaluator	: Drs. Margono, M.Ks.
Nama lengkap	: Drs. Margono, M.Ks.
Tempat/tanggal lahir	: Pati, 10 Desember 1960
NIP	: 131571553
Pekerjaan	: Dosen PKLO
Jabatan	: Lektor Kepala
Instansi	: Fakultas Ilmu Keolahragaan

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

- 1) Lembar evaluasi di isi oleh ahli Penjas
- 2) Lembar evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- 3) Rentangan penilaian mulai dari "sangat kurang" sampai dengan "sangat baik" dengan cara member tanda "v" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Nilai 1 sangat kurang

Nilai 2 kurang

Nilai 3 cukup

Nilai 4 baik

Nilai 5 sangat baik

12.	Memberikan pengalaman gerak passing Bolabasket dengan berbagai teknik				✓	
D. Prinsip Kreativitas						
Memperhatikan Keselamatan Peserta Didik						
13.	Aman untuk diterapkan dalam proses pembelajaran				✓	
Penggunaan Sumber Daya Produk Pembelajaran						
14.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa				✓	
15.	Kemudahan bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa				✓	
E. Prinsip Mendidik dengan Menyenangkan						
Menyesuaikan Tingkat Kemampuan Peserta didik						
16.	Kesesuaian produk dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik				✓	
17.	Mendorong siswa lebih aktif bergerak				✓	
Pembentukan Pribadi dan Sosial Peserta Didik						
18.	Kesesuaian produk dapat meningkatkan pemahaman mengenai pemahaman peraturan permainan				✓	
19.	Kesesuaian produk dapat melatih peserta didik untuk bermain jujur (<i>fair play</i>)				✓	

a. Saran untuk perbaikan model permainan Lumba jaring

Petunjuk

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk di tuliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan mohon ditulis singkat, padat dan jelas pada kolom 4

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	/	/	Bekas ring/hisap dikatak mirip.
	Sesuai lam dgn usia SMP, lunch model.	/	/
	-	/	/

c. Komentar dan saran umum

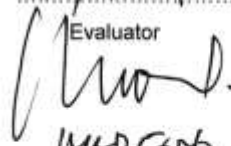
Perhatikan pada skala kecil, bila
ada kekurangan diperbaiki -

d. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- ☐ Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
- ☒ Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan/uji coba skala besar

(mohon beri tanda "v" pada kolom sesuai kesimpulan)

mt, 8-4-2014
.....
Evaluator

MARFORTH

Lampiran 5

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING
DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET BAGI
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG
KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015**

Nama pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi pokok	: Permainan Bola Besar (Bolabasket)
Sasaran program	: Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Evaluator	: Dukharianto, S.Pd. Jas
Nama lengkap	: Dukharianto, S.Pd. Jas
Tempat/tanggal lahir	: Tegal, 10 Juli 1980
NIP	: -
Pekerjaan	: Guru Penjasorkes
Jabatan	: -
Instansi	: SMP Negeri 2 Talang

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

- 1) Lembar evaluasi di isi oleh ahli Pembelajaran
- 2) Lembar evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- 3) Rentangan penilaian mulai dari "sangat kurang" sampai dengan "sangat baik" dengan cara member tanda "v" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Nilai 1 sangat kurang

Nilai 2 kurang

Nilai 3 cukup

Nilai 4 baik

Nilai 5 sangat baik

- 4) Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Kualitas Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Skala					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Prinsip Produktivitas							
Mendorong Partisipasi Maksimal Peserta Didik							
1.	Mengetahui produk dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik				✓		
B. Prinsip Aktivitas							
Menumbuhkan Kebiasaan dan Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran							
2.	Mengetahui produk dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mempraktikkan permainan bolabasket yang telah dimodifikasi				✓		
3.	Mengetahui produk dapat memotivasi belajar peserta didik				✓		
C. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi							
Kesesuaian Produk dengan Standar Isi Pembelajaran							
4.	Kesesuaian produk dengan KI dan KD permainan Bolabasket					✓	
Meningkatkan Ranah Sikap Efektif							
5.	Dapat Mendorong peserta didik untuk bekerjasama					✓	
6.	Dapat mendorong peserta didik untuk taat terhadap peraturan permainan yang berlaku				✓		
7.	Dapat mendorong peserta didik untuk bertoleransi				✓		
8.	Dapat mendorong peserta didik untuk menghargai					✓	
9.	Dapat mendorong peserta didik untuk berani					✓	
10.	Dapat mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab				✓		
Meningkatkan Ranah sikap Kognitif							
11.	Dapat memberikan pengetahuan tentang peraturan permainan bolabasket yang sesungguhnya					✓	
12.	Dapat memberikan pengetahuan tentang konsep dasar gerak passing bolabasket					✓	

	dengan berbagai teknik dasar						
Meningkatkan Ranah Sikap Psikomotor							
13.	Memberikan pengalaman gerak passing Bolabasket dengan berbagai teknik					✓	
D. Prinsip Kreativitas							
Memperhatikan Keselamatan Peserta Didik							
14.	Aman untuk diterapkan dalam proses pembelajaran				✓	✓	
Penggunaan Sumber Daya Produk Pembelajaran							
15.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa				✓		
16.	Kemudahan bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa					✓	
E. Prinsip Mendidik dengan Menyenangkan							
Menyesuaikan Tingkat Kemampuan Peserta didik							
17.	Kesesuaian produk dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik				✓		
18.	Mendorong siswa lebih aktif bergerak				✓		
Pembentukan Pribadi dan Sosial Peserta Didik							
19.	Kesesuaian produk dapat meningkatkan pemahaman mengenai pemahaman peraturan permainan				✓		
20.	Kesesuaian produk dapat melatih peserta didik untuk bermain jujur (<i>fair play</i>)				✓		

a. Saran untuk perbaikan model permainan Lumba jaring

Petunjuk

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk di tuliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan mohon ditulis singkat, padat dan jelas pada kolom 4

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	Aturan Main	Agar anak Mudah untuk melakukan per mainan	Aturan / peraturan lebih diperjelas

c. Komentar dan saran umum

Perlu dipermudah untuk aturan permainan
yg & dimodifikasi yg lebih mudah agar
Anak lebih senang & lebih Manik erotingya

d. Kesimpulan


Model permainan ini dinyatakan:

- ☐ Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
- ☒ Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan/uji coba skala besar

(mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan)

Tegal, 29 April 2018

Evaluator


Dikha Riyanto, S.Pd.

Lampiran 6

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING
DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET BAGI
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG
KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015**

Nama pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi pokok	: Permainan Bola Besar (Bolabasket)
Sasaran program	: Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama
Evaluator	: Danny Mulyajno, S.Pd.
Nama lengkap	: Danny Mulyajno, S.Pd.
Tempat/tanggal lahir	: Tegal, 15 Mei 1992
NIP	: -
Pekerjaan	: Guru Pengajar
Jabatan	: Wiyata Bakti
Instansi	: SMP Negeri 2 Talang

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

- 1) Lembar evaluasi di isi oleh ahli Pembelajaran
- 2) Lembar evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- 3) Rentangan penilaian mulai dari "sangat kurang" sampai dengan "sangat baik" dengan cara member tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- Nilai 1 sangat kurang
- Nilai 2 kurang
- Nilai 3 cukup
- Nilai 4 baik
- Nilai 5 sangat baik

- 4) Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Kualitas Media Pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Skala					Komentar
		1	2	3	4	5	
A. Prinsip Produktivitas							
Mendorong Partisipasi Maksimal Peserta Didik						✓	
1.	Mengetahui produk dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik						
B. Prinsip Aktivitas							
Menumbuhkan Kebiasaan dan Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran							
2.	Mengetahui produk dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mempraktikkan permainan bolabasket yang telah dimodifikasi				✓		
3.	Mengetahui produk dapat memotivasi belajar peserta didik					✓	
C. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi							
Kesesuaian Produk dengan Standar Isi Pembelajaran							
4.	Kesesuaian produk dengan KI dan KD permainan Bolabasket					✓	
Meningkatkan Ranah Sikap Efektif							
5.	Dapat Mendorong peserta didik untuk bekerjasama					✓	
6.	Dapat mendorong peserta didik untuk taat terhadap peraturan permainan yang berlaku				✓	✓	
7.	Dapat mendorong peserta didik untuk bertoleransi				✓		
8.	Dapat mendorong peserta didik untuk menghargai					✓	
9.	Dapat mendorong peserta didik untuk berani					✓	
10.	Dapat mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab				✓		
Meningkatkan Ranah sikap Kognitif							
11.	Dapat memberikan pengetahuan tentang peraturan permainan bolabasket yang sesungguhnya				✓		
12.	Dapat memberikan pengetahuan tentang konsep dasar gerak passing bolabasket					✓	

	dengan berbagai teknik dasar						
Meningkatkan Ranah Sikap Psikomotor							
13.	Memberikan pengalaman gerak passing Bolabasket dengan berbagai teknik					✓	
D. Prinsip Kreativitas							
Memperhatikan Keselamatan Peserta Didik							
14.	Aman untuk diterapkan dalam proses pembelajaran				✓		
Penggunaan Sumber Daya Produk Pembelajaran							
15.	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa				✓		
16.	Kemudahan bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa					✓	
E. Prinsip Mendidik dengan Menyenangkan							
Menyesuaikan Tingkat Kemampuan Peserta didik							
17.	Kesesuaian produk dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik				✓		
18.	Mendorong siswa lebih aktif bergerak				✓		
Pembentukan Pribadi dan Sosial Peserta Didik							
19.	Kesesuaian produk dapat meningkatkan pemahaman mengenai pemahaman peraturan permainan				✓		
20.	Kesesuaian produk dapat melatih peserta didik untuk bermain jujur (<i>fair play</i>)					✓	

a. Saran untuk perbaikan model permainan Lumba jaring

Petunjuk

1. Bila ada revisi pada model permainan ini, mohon untuk ditulis pada kolom 2
2. Alasan perlunya di revisi, mohon untuk di tuliskan pada kolom 3
3. Saran perbaikan mohon ditulis singkat, padat dan jelas pada kolom 4

No.	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	Aturan permainan	permainan kurang bergairah karena peraturan permainan terlalu sulit untuk anak kelas 7.	aturan permainan lebih diribkan sedikit lagi agar siswa lebih mudah menerima dan permainan bisa bergairah lebih menarik.

c. Komentar dan saran umum

Sudah bagus Cuma masih kurang kejelasan permainannya
karena permainan / peraturan masih terlalu susah untuk
dipahami.

d. Kesimpulan

Model permainan ini dinyatakan:

- ☒ Layak untuk digunakan/uji coba skala besar tanpa revisi
☐ Layak untuk digunakan/uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan/uji coba skala besar

(mohon beri tanda "✓" pada kolom sesuai kesimpulan)

Salang, 20 April 2018

Evaluator


19

Lampiran 7

**SOAL PENILAIAN ASPEK KOGNITIF UNTUK SISWA
PADA PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING**

Nama :

Kelas :

Absen :

1. Apakah nama induk organisasi bolabasket di Indonesia?
 - a. PERBASI
 - b. PSSI
 - c. PBSI
 - d. PBBI
 - e. NBA
2. Berapakah jumlah pemain inti Bolabasket dalam 1 tim?
 - a. 3 orang
 - b. 4 orang
 - c. 5 orang
 - d. 6 orang
 - e. 7 orang
3. Disebut apakah tembakan bebas dalam permainan Bolabasket?
 - a. *Passing*
 - b. *Catching*
 - c. *Free Throw*
 - d. *Shooting*
 - e. *Penalty*
4. Jenis *passing* dengan cara terlebih dahulu memantulkan bola ke tanah disebut *passing*?
 - a. *Chest pass*
 - b. *Jump Pass*
 - c. *Overhead pass*
 - d. *Baseball pass*
 - e. *Bounce pass*

5. Di bawah ini merupakan teknik dasar Bolabasket, **kecuali**. . . .
- Dribble*
 - Passing*
 - Blocking*
 - Service*
 - Shooting*
6. Bagaimanakah cara memulai permainan Bolabasket ?
- Jump Ball*
 - Kick off*
 - Drawing*
 - Service*
 - Service*
7. Apakah yang dimaksud dengan permainan lumba jaring ?
- Permainan bola basket yang menggunakan semua teknik dasar bolabasket dengan modifikasi ring
 - Permainan bola basket yang hanya menggunakan *dribble*.
 - Permainan bolabasket yang hanya menggunakan teknik dasar *passing* dengan modifikasi ring
 - Permainan bolabasket yang tidak menggunakan *passing* dan *dribble*
 - Semua jawaban benar
8. Bagaimanakah cara mencetak *point* dalam permainan lumba jaring ?
- Dengan *passing*
 - Dengan *passing chest pass*
 - Dengan *passing bounce pass* dan *passing chest pass*
 - Dengan *passing overhead pass*
 - Dengan *shooting*
9. Berapakah waktu dalam permainan lumba jaring ?
- 4 x 10 menit
 - 3 x 10 menit
 - 2 x 45 menit

- d. 2 x 10 menit
 - e. 1 x 10 menit
10. Berapakah jumlah pemain dalam permainan lumba jaring ?
- a. 5 orang
 - b. 6 orang
 - c. 7 orang
 - d. 8 orang
 - e. 9 orang
11. Teknik dasar apakah yang paling dominan digunakan dalam permainan lumba jaring ?
- a. *Passing* dan *Dribble*
 - b. *Shooting* dan *Lay up Shoot*
 - c. *Lay up* dan *Dribble*
 - d. *Dribling* dan *Shoot*
 - e. *Service*
12. Bagaimanakah bentuk lapangan dalam permainan Lumba Jaring?
- a. Sama seperti pada permainan Bolabasket yang asli
 - b. Sama seperti pada permainan Bolabasket yang asli dengan tambahan 3 pembatas kawasa
 - c. Lapangan berbentuk lingkaran
 - d. Semua benar
 - e. Semua salah
13. Di bawah ini merupakan manfaat permainan lumba jarring dalam pembelajaran penjasorkes, **kecuali**?
- a. Siswa lebih paham tentang teknik dasar *passing*
 - b. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran penjas
 - c. Siswa bosan dalam mengikuti pelajaran
 - d. Siswa lebih menguasai teknik dasar *dribble*
 - e. Pembelajaran menjadi tidak monoton

14. Berpakah *point* untuk bola yang masuk dalam lingkaran hula hoop dan yang masuk dalam kotak gawang dalam permainan lumba jaring ?
- a. 2 dan 1 *point*
 - b. 2 dan 2 *point*
 - c. 3 dan 1 *point*
 - d. 3 dan 2 *point*
 - e. 1 dan 1 *point*
15. Berapakah jumlah zona yang terbagi dalam lapangan permainan lumba jaring?
- a. 1 zona
 - b. 2 zona
 - c. 3 zona
 - d. 4 zona
 - e. 5 zona

Lampiran 8

**ANGKET PENILAIAN ASPEK AFEKTIF UNTUK SISWA
PADA PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING**

No.	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa Jujur dalam melakukan permainan Lumba Jaring.					
2.	Siswa dapat bekerja sama antar anggota tim dalam permainan Lumba jaring					
3.	Siswa semangat dalam melakukan permainan Lumba Jaring.					
4.	Siswa bersungguh sungguh dalam melakukan permainan Lumba Jaring					
5.	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan Lumba Jaring.					
6.	Siswa percaya diri dalam memainkan permainan Lumba Jaring.					
7.	Siswa sportif dalam melakukan permainan Lumba Jaring.					
8.	Siswa menghormati keputusan wasit dalam permainan Lumba Jaring.					
9.	Siswa mentaati peraturan permainan Lumba Jaring.					
10.	Siswa saling menghargai antar sesama pemain dalam permainan Lumba Jaring.					

Keterangan nilai:

1: Sangat Kurang

2: Kurang

3: Cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

Lampiran 9

**ANGKET PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR UNTUK SISWA
PADA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA BASKET MELALUI
PERMAINAN LUMBA JARING**

Nama :

Kelas :

Absen :

No.	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing chest pass</i> dalam permainan lumba jaring					
2.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing overhead pass</i> dalam permainan lumba jaring					
3.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing bounce pass</i> dalam permainan lumba jaring					
4.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>dribble</i> dalam permainan lumba jaring dengan baik					
5.	Siswa dapat melakukan tangkapan (<i>catching</i>) dalam permainan lumba jaring dengan baik					
6.	Siswa dapat melindungi bola dari lawan dalam permainan lumba jaring					
7.	Siswa dapat melakukan <i>fast break</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.					

Keterangan nilai:

1: Sangat Kurang

2: Kurang

3: Cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

Lampiran 10

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Pembelajaran Bolabasket

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Persentase
		1	2	3	4	5	
A. PRINSIP PRODUKTIVITAS							
Mendorong Partisipasi Maksimal Peserta							
1	Mengetahui produk dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik					5	100%
B. PRINSIP AKTIVITAS							
Menumbuhkan Kebiasaan dan Kemampuan Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran							
2	Mengetahui produk dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mempraktikan permainan Bolabasket yang telah dimodifikasi					5	100%
3	Mengetahui produk dapat memotivasi belajar peserta didik				4		80%
C. PRINSIP EFEKTIVITAS DAN EFESIENSI							
Meningkatkan Ranah Sikap Afektif							
4	Dapat mendorong peserta didik untuk bekerjasama					5	100%
5	Dapat mendorong peserta didik untuk taat terhadap peraturan permainan yang berlaku					5	100%
6	Dapat mendorong peserta didik untuk toleransi				4		80%
7	Dapat mendorong peserta didik untuk menghargai					5	100%
8	Dapat mendorong peserta didik untuk berani				4		80%
9	Dapat mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab					5	100%
Meningkatkan Ranah Sikap Kognitif							
10	Dapat memberikan pengetahuan tentang peraturan permainan Bolabasket yang sesungguhnya				4		80%

11	Dapat memberikan pengetahuan tentang konsep dasar gerak passing bolabasket dengan berbagai teknik				5	100%
Meningkatkan Ranah Sikap Psikomotorik						
12	Memberikan pengalaman gerak <i>passing</i> bolabasket dengan berbagai teknik			4		80%
D. PRINSIP KREATIVITAS						
Memperhatikan Keselamatan Peserta Didik						
13	Aman untuk diterapkan dalam proses pembelajaran			4		80%
Penggunaan Sumber Daya dan Pembuatan Produk						
14	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa			5		100%
15	Kemudah bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa			4		80%
E. PRINSIP MENDIDIK DENGAN MENYENANGKAN						
Menyesuaikan Tingkat kemampuan Peserta Didik						
16	kesesuaian produk dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik			4		80%
17	Mendorong siswa lebih aktif bergerak			4		80%
Pembentukan Pribadi dan sosial Peserta Didik						
18	kesesuaian produk dapat meningkatkan pemahaman mengenai pemahaman peraturan permainan			5		100%
19	kesesuaian produk dapat melatih peserta didik untuk bermain jujur (<i>fair Play</i>)			5		100%
JUMLAH SKOR		0		6	0	
JUMLAH TOTAL SKOR		86				
RATA-RATA		5				90,53%

Lampiran 11

Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Pebelajaran atau Guru Penjasorkes

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
		G1	G2
A. PRINSIP PRODUKTIFITAS			
Mendorong Partisipasi Maksimal Peserta Didik			
1	Mengetahui Produk dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik	5	4
B. PRINSIP AKTIVITAS			
Mendorong Partisipasi Maksimal Peserta Didik			
2	Mengetahui Produk dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mempraktikkan permainan bolabasket yang telah dimodifikasi	4	4
3	Mengetahui produk dapat memotivasi belajar peserta didik	5	4
C. PRINSIP EFEKTIFITAS DAN EFESIENSI			
Kesesuaian Produk dengan Standar Isi Pembelajaran			
4	Kesesuaian produk dengan KI dan KD permainan Bolabasket	5	5
Meningkatkan Ranah Sikap Efektif			
5	Dapat mendorong peserta didik untuk bekerjasama	5	5
6	Dapat mendorong peserta didik untuk taat terhadap peraturan permainan yang berlaku	4	4
7	Dapat mendorong peserta didik untuk bertoleransi	4	4
8	Dapat mendorong peserta didik untuk menghargai	5	5
9	Dapat mendorong peserta didik untuk berani	5	5
10	Dapat mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab	4	4
Meningkatkan Ranah Sikap Kognitif			
11	Dapat memberikan pengetahuan tentang peraturan permainan bolabasket yang sesungguhnya	4	5

12	Dapat Meningkatkan pengetahuan tentang konsep dasar gerak passing bolabasket dengan berbagai teknik dasar	5	5
Meningkatkan Ranah Sikap Psikomotor			
13	Memberikan Pengalaman gerak passing Bolabasket dengan berbagai teknik	5	5
D. PRINSIP KREATIVITAS			
Memperhatikan Keselamatan Peserta Didik			
14	Aman untuk diterapkan dalam proses pembelajaran	4	4
Penggunaan Sumber Daya dan Pembuatan Produk			
15	Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan	4	4
16	Kemudahan bentuk/model permainan untuk dimainkan siswa	5	5
E. PRINSIP MENDIDIK DENGAN MENYENANGKAN			
Menyesuaikan Tingkat Kemampuan Peserta didik			
17	Kesesuaian produk dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik	4	4
18	Mendorong siswa lebih aktif bergerak	4	4
Pembentukan Pribadi dan Sosial Peserta Didik			
19	Kesesuaian produk dapat meningkatkan pemahaman peraturan permainan	4	4
20	Kesesuaian produk dapat melatih peserta didik untuk bermain jujur (fair play)	5	4
JUMLAH SKOR		90	88
RATA-RATA		5	4
PRESENTASE		90%	88%

Keterangan:

G1: Guru Penjas/Ahli pembelajaran 1

G2: Guru Penjas/Ahli Pembelajaran 2

Lampiran 12

Saran Perbaikan Model Permainan

No.	Responden Ahli	Saran
1.	Ahli Pembelajaran Bolabasket	Aturan main ditambah guna memberikan pengawasan jika terjadi kesalahan dalam melakukan teknik dasar.
2.	Ahli Pembelajaran I	Pemberian peraturan yang spesifik terutama pada tanda batas kawan bertahan dan menyerang.
3.	Ahli Pembelajaran II	2 pemain yang menjadi ring bayangan baiknya dihilangkan karena tidak terlalu efektif dan menjadi keadaan permainan membingungkan.

Komentar dan Saran Umum

No.	Responden Ahli	Saran
1.	Ahli Pembelajaran Bolabasket	Perjelas aturan permainan agar siswa menggunakan teknik dasar yang di stimulan dari awal dan gunakan saran-saran saya ketika konsultasi dengan Pembimbing.
2.	Ahli Pembelajaran I	Diharapkan permainan Lumba Jaring ini dapat dipakai sebagai modifikasi pembelajaran bola basket yang menyenangkan dan variasi materi bisa diperbanyak lagi dengan membaca buku dan komunikasi.
3.	Ahli Pembelajaran II	Permainan Lumba Jaring secara umum sudah baik dan dapat menarik minat siswa untuk belajar menilai sesama teman serta membuat siswa lebih aktif bergerak dalam pembelajaran bolabasket dan memicu siswa melakukan gerakan teknik dasar bolabasket.

Lampiran 13

**DAFTAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1.	AHMAD MUBAROK	L	12 tahun
2.	ALDHANI OCHA SEPTIAN	L	12 tahun
3.	ARGUN MUKTI BINANGUN	L	11 tahun
4.	FAIZAL MAULANA	L	12 tahun
5.	HAEKAL BAYU N.	L	11 tahun
6.	MAVUL MIZAN	L	12 tahun
7.	M. ALIF FARADISIL JINAN	L	12 tahun
8.	MUHAMMAD MIFTAKHUDIN	L	12 tahun
9.	NUR AFIF	L	11 tahun
10.	NUR FAUZI AL AZIZ	L	12 tahun

Lampiran 14

JAWABAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF PADA SISWA

Siswa	Butir Soal														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
AHMAD MUBAROK	A	C	C	E	D	B	A	C	D	A	A	A	C	B	C
ALDHANI OCHA SEPTIAN	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
ARGUN MUKTI BINANGUN	C	D	C	E	D	A	A	B	D	A	A	B	A	A	B
FAIZAL MAULANA	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	B	B	C	A	C
HAEKAL BAYU N.	D	C	C	E	D	C	A	C	D	A	A	B	C	A	C
MAVUL MIZAN	A	A	C	E	E	A	C	C	D	A	A	B	C	A	C
M. ALIF FARADISIL JINAN	A	C	E	E	D	A	A	C	D	A	A	C	C	A	C
MUHAMMAD MIFTAKHUDIN	A	C	C	A	D	A	A	B	A	A	A	B	C	A	B
NUR AFIF	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
NUR FAUZI AL AZIZ	A	B	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C

Lampiran 15

**HASIL PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR UJI SKALA KECIL
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL**

No	Nama	Nomor Komponen Penampilan						
		1	2	3	4	5	6	7
1	AHMAD MUBAROK	4	5	3	4	5	4	4
2	ALDHANI OCHA SEPTIAN	5	4	4	5	4	5	5
3	ARGUN MUKTI BINANGUN	4	4	5	4	3	4	4
4	FAIZAL MAULANA	4	4	5	3	4	5	4
5	HAEKAL BAYU N.	5	5	4	4	4	5	5
6	MAVUL MIZAN	5	4	3	4	4	5	3
7	M. ALIF FARADISIL JINAN	5	4	4	3	4	4	5
8	MUHAMMAD MIFTAKHUDIN	4	4	5	5	4	4	4
9	NUR AFIF	4	5	4	5	5	4	3
10	NUR FAUZI AL AZIZ	4	5	5	3	4	4	5

Lampiran 16

**HASIL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF UJI SKALA KECIL SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL**

Nama	Nomor Aspek yang Dinilai									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AHMAD MUBAROK	5	4	5	5	4	5	3	4	4	5
ALDHANI OCHA SEPTIAN	4	5	5	3	4	5	4	3	5	4
ARGUN MUKTI BINANGUN	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4
FAIZAL MAULANA	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4
HAEKAL BAYU N.	4	5	5	4	5	3	4	5	4	4
MAVUL MIZAN	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4
M. ALIF FARADISIL JINAN	5	4	4	3	5	4	3	4	5	4
MUHAMMAD MIFTAKHUDIN	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4
NUR AFIF	4	5	5	5	4	3	4	4	3	4
NUR FAUZI AL AZIZ	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4

Lampiran 17

HASIL REKAPITULASI KUESIONER ASPEK KOGNITIF PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG

No	Nama	No Soal															Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	AHMAD MUBAROK	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	12
2	ALDHANI OCHA SEPTIAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	ARGUN MUKTI BINANGUN	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	10
4	FAIZAL MAULANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
5	HAEKAL BAYU N.	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
6	MAVUL MIZAN	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
7	M. ALIF FARADISIL JINAN	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
8	MUHAMMAD MIFTAKHUDIN	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	11
9	NUR AFIF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
10	NUR FAUZI AL AZIZ	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Jumlah		8	7	9	9	9	8	9	8	9	10	9	8	9	9	8	129

Lampiran 18

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR UJI
SKALA KECIL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN
TEGAL**

No	Nama	Nomor Komponen Penampilan							Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	AHMAD MUBAROK	4	5	3	4	5	4	4	29
2	ALDHANI OCHA SEPTIAN	5	4	4	5	4	5	5	32
3	ARGUN MUKTI BINANGUN	4	4	5	4	3	4	4	28
4	FAIZAL MAULANA	4	4	5	3	4	5	4	29
5	HAEKAL BAYU N.	5	5	4	4	4	5	5	32
6	MAVUL MIZAN	5	4	3	4	4	5	3	28
7	M. ALIF FARADISIL JINAN	5	4	4	3	4	4	5	29
8	MUHAMMAD MIFTAKHUDIN	4	4	5	5	4	4	4	30
9	NUR AFIF	4	5	4	5	5	4	3	30
10	NUR FAUZI AL AZIZ	4	5	5	3	4	4	5	30
Jumlah		44	44	42	40	41	44	42	297

Lampiran 19

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF UJI SKALA
KECIL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL**

No	Nama	Nomor Aspek yang Dinilai										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AHMAD MUBAROK	5	4	5	5	4	5	3	4	4	5	44
2	ALDHANI OCHA SEPTIAN	4	5	5	3	4	5	4	3	5	4	42
3	ARGUN MUKTI BINANGUN	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4	40
4	FAIZAL MAULANA	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	45
5	HAEKAL BAYU N.	4	5	5	4	5	3	4	5	4	4	43
6	MAVUL MIZAN	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	43
7	M. ALIF FARADISIL JINAN	5	4	4	3	5	4	3	4	5	4	41
8	MUHAMMAD MIFTAKHUDIN	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	41
9	NUR AFIF	4	5	5	5	4	3	4	4	3	4	41
10	NUR FAUZI AL AZIZ	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	42
Jumlah		44	44	46	41	44	40	39	41	42	41	422

Lampiran 20

Data Kuesioner Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek Kognitif	JAWABAN	PRESENTASE
1.	Apakah nama induk organisasi Bolabasket di Indonesia?	A	80 %
2.	Berapakah jumlah pemain inti Bolabasket dalam 1 tim ?	C	70 %
3.	Di sebut apakah tembakan bebas dalam permainan Bolabasket?	C	90 %
4.	Jenis <i>passing</i> dengan cara terlebih dahulu memantulkan bola ke tanah disebut?	E	90 %
5.	Di bawah ini merupakan teknik dasar Bolabasket, kecuali	D	90 %
6.	Bagaimana cara memulai permainan Bolabasket?	A	80 %
7.	Apakah yang dimaksud dengan permainan Lumba Jaring?	A	90 %
8.	Bagaimanakah cara mencetak <i>point</i> dalam permainan Lumba Jaring?	C	80 %
9.	Berapakah waktu dalam permainan lumba jaring?	D	90 %
10.	Bagaimanakah jumlah pemain dalam permainan Lumba Jaring?	A	100%
11.	Teknik dasar apakah yang paling dominan digunakan dalam permainan Lumba Jaring?	A	90% 100%
12.	Bagaimanakah bentuk lapangan dalam permainan Lumba Jaring?	B	80%
13.	Di bawah ini merupakan manfaat permainan Lumba Jaring dalam pembelajaran penjasorkes, kecuali ?	C	90 %

14.	Berapakah <i>point</i> untuk bola yang masuk dalam lingkaran hula hoop dan yang masuk dalam kotak gawang dalam permainan Lumba Jaring ?	A	90 %
15.	Berapakan jumlah Zona yang terbagi dalam lapangan permainan Lumba Jaring?	C	80 %
RATA-RATA			86 %

NO	ASPEK PSIKOMOTOR	KRITERIA	PRESENTASE
1.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing chest pass</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	88 %
2.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing overhead</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	88 %
3.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>bounce pass</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	84 %
4.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>dribble</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	80 %
5.	Siswa dapat melakukan tangkapan (<i>catching</i>) dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	82 %
6.	Siswa dapat melindungi bola dari lawan dalam permainan Lumba Jaring.	Baik	88 %
7.	Siswa dapat melakukan <i>fast break</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik	Baik	84 %
RATA-RATA		Baik	84, 86 %

NO	ASPEK AFEKTIF	KRITERIA	PRESENTASE
1.	Siswa Jujur dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	Baik	88 %
2.	Siswa dapat bekerja sama antar anggota tim dalam permainan Lumba jaring.	Baik	88 %
3.	Siswa semangat dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	Sangat Baik	92 %
4.	Siswa bersungguh sungguh dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	Baik	82 %
5.	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan Lumba Jaring.	Baik	88 %
6.	Siswa percaya diri dalam memainkan permainan Lumba Jaring.	Baik	80 %
7.	Siswa sportif dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	Baik	78 %
8.	Siswa menghormati keputusan wasit dalam permainan Lumba Jaring.	Baik	82 %
9.	Siswa mentaati peraturan permainan Lumba Jaring.	Baik	84 %
10.	Siswa saling menghargai antar sesama pemain dalam permainan Lumba Jaring.	Baik	82 %
RATA-RATA			84 %

Lampiran 21

ANALISIS DATA KUESIONER HASIL UJI COBA SKALA KECIL

No	Aspek yang diujikan	Present ase	Kriteria	Makna
1.	Apakah nama induk organisasi bola basket di Indonesia?	80%	Baik	Digunakan
2.	Berapakah jumlah pemain inti bola basket dalam 1 tim ?	70%	Baik	Digunakan
3.	Di sebut apakah tembakan bebas dalam permainan bola basket?	90%	Baik	Digunakan
4.	Jenis passing dengan cara terlebih dahulu memantulkan bola ke tanah disebut?	90%	Baik	Digunakan
5.	Di bawah ini merupakan teknik dasar bola basket, <i>kecuali</i>	90%	Baik	Digunakan
6.	Bagaimana cara memulai permainan bola basket?	80%	Baik	Digunakan
7.	Apakah yang dimaksud dengan permainan Lumba Jaring?	90 %	Baik	Digunakan
8.	Bagaimanakah cara mencetak <i>point</i> dalam permainan Lumba Jaring?	80 %	Baik	Digunakan
9.	Berapakah waktu dalam permainan lumba jaring?	90%	Baik	Digunakan
10.	Bagaimanakah jumlah pemain dalam permainan Lumba Jaring?	100%	Sangat baik	Digunakan
11.	Teknik dasar apakah yang paling dominan digunakan dalam permainan Lumba Jaring?	90%	Baik	Digunakan
12.	Bagaimanakah bentuk lapangan dalam permainan Lumba Jaring?	80%	Baik	Digunakan
13.	Di bawah ini merupakan manfaat permainan Lumba Jaring dalam pembelajaran penjas, <i>kecuali</i> ?	90%	Baik	Digunakan

14.	Berapakah <i>point</i> untuk bola yang masuk dalam lingkaran hula hoop dan yang masuk dalam kotak gawang dalam permainan Lumba Jaring ?	90%	Baik	Digunakan
15.	Berapakan jumlah Zona yang terbagi dalam lapangan permainan Lumba Jaring?	80%	Baik	Digunakan
16.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing chest pass</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	88%	Baik	Digunakan
17.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing overhead</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	88%	Baik	Digunakan
18.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>bounce pass</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	84%	Baik	Digunakan
19.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>dribble</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	80%	Baik	Digunakan
20.	Siswa dapat melakukan tangkapan (<i>catching</i>) dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	82 %	Baik	Digunakan
21.	Siswa dapat melindungi bola dari lawan dalam permainan Lumba Jaring.	88%	Baik	Digunakan
22.	Siswa dapat melakukan <i>fast break</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik	84%	Baik	Digunakan
23.	Siswa Jujur dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	88%	Baik	Digunakan
24.	Siswa dapat bekerja sama antar anggota tim dalam permainan Lumba jaring.	88%	Baik	Digunakan
25.	Siswa semangat dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	92%	Sangat baik	Digunakan
26.	Siswa bersungguh sungguh dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	82%	Baik	Digunakan

27.	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan Lumba Jaring.	88%	Baik	Digunakan
28.	Siswa percaya diri dalam memainkan permainan Lumba Jaring.	80%	Baik	Digunakan
29.	Siswa sportif dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	78%	Baik	Digunakan
30.	Siswa menghormati keputusan wasit dalam permainan Lumba Jaring.	82%	Baik	Digunakan
31.	Siswa mentaati peraturan permainan Lumba Jaring.	84%	Baik	Digunakan
32.	Siswa saling menghargai antar sesama pemain dalam permainan Lumba Jaring.	82%	Baik	Digunakan
RATA-RATA		84,95 %	Baik	Digunakan

Lampiran 22

**DAFTAR SISWA KELAS VII-B SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL
(SEBAGAI SAMPEL UJI COBA LAPANGAN)**

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1.	AENUN FITRIANINGSIH	P	12 tahun
2.	AHMAD MUBAROK	L	12 tahun
3.	ALDHANI OCHA SEPTIAN	L	11 tahun
4.	CINDY DIANA AMELIA	P	11 tahun
5.	DIAH YULI ASTUTININGSIH	P	12 tahun
6.	DINDA ANGGUN PRASETYA	P	12 tahun
7.	ELI ZUMAROTUL KHIKMAH	P	11 tahun
8.	ERGUN MUKTI BINANGUN	L	12 tahun
9.	FAIZAL MAULANA	L	11 tahun
10.	FINNATA TRESNO HADI W	L	12 tahun
11.	HADRIYAN BAGUS PRAVEDA	L	11 tahun
12.	HAEKAL BAYU NUGROHO	L	12 tahun
13.	HENNI SULISTIOWATI	P	11 tahun
14.	MAVUL MIZAN	L	12 tahun
15.	MEGA MUSTIKA	P	11 tahun
16.	M. ALFI FARADISIL JINAN	L	12 tahun
17.	MUHAMAT MIFTAKHUDIN	L	12 tahun
18.	M. APRI MAULANA	L	11 tahun
19.	NUR AFIF	L	13 tahun
20.	NUR FAUZI AL AZIZI	L	12 tahun
21.	NURLAELA	P	12 tahun
22.	RANI	P	12 tahun
23.	RANI AYULESTARI	P	12 tahun
24.	RESTU ILWIN NURFITRI	P	13 tahun
25.	RESTU MIARTI	P	12 tahun
26.	REVIDO FRIZZY NALA ARSHIFA	L	11 tahun
27.	RISKY RAMADHON	L	12 tahun

28.	RIZA RIYANTO	L	13 tahun
29.	RIZAL SUBEKHI	L	11 tahun
30.	RIZKI BIMANTORO	L	12 tahun
31.	SAILA FITRIANA	P	12 tahun
32.	SIDIK PRANOTO	L	11 tahun
33.	SUTRA VIDIYAH	P	11 tahun
34.	VERONITA WIJAYA	P	11 tahun
35.	YESI MAHARANI	P	12 tahun
36.	YOGI INDIRA UTAMI	L	12 tahun

Lampiran 23

HASIL PENGISIAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF DALAM PENELITIAN SKALA BESAR KELAS VII-B

No	Nama	No Soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	AENUN FITRIANINGSIH	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
2	AHMAD MUBAROK	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
3	ALDHANI OCHA SEPTIAN	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
4	CINDY DIANA AMELIA	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
5	DIAH YULI ASTUTININGSIH	B	C	C	E	B	A	A	C	D	D	A	B	C	A	C
6	DINDA ANGGUN PRASETYA	A	A	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
7	ELI ZUMAROTUL KHIKMAH	A	C	C	B	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
8	ERGUN MUKTI BINANGUN	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
9	FAIZAL MAULANA	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
10	FINNATA TRESNO HADI W	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
11	HADRIYAN BAGUS PRAVEDA	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	C	C	A	C
12	HAEKAL BAYU NUGROHO	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
13	HENNI SULISTIOWATI	A	C	C	E	D	A	A	E	D	E	A	B	C	A	C
14	MAVUL MIZAN	C	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
15	MEGA MUSTIKA	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
16	M. ALFI FARADISIL JINAN	A	C	C	E	C	A	A	A	D	A	A	B	C	A	C
17	MUHAMAT MIFTAKHUDIN	A	C	C	E	C	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C

18	M. APRI MAULANA	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
19	NUR AFIF	A	C	B	E	D	A	B	C	B	A	A	B	C	A	C
20	NUR FAUZI AL AZIZI	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	B	C
21	NURLAELA	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	C	C	A	B
22	RANI	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
23	RANI AYULESTARI	C	C	C	E	D	A	A	C	D	A	C	B	C	A	C
24	RESTU ILWIN NURFITRI	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	A
25	RESTU MIARTI	A	C	D	E	E	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
26	REVIDO FRIZZY NALA ARSHIFA	A	C	C	E	D	B	A	C	D	A	A	D	B	A	C
27	RISKY RAMADHON	A	B	C	E	D	A	A	B	D	A	A	B	C	A	C
28	RIZA RIYANTO	A	C	C	B	D	A	A	C	C	A	A	B	C	A	C
29	RIZAL SUBEKHI	B	C	C	E	D	A	D	C	D	B	A	B	C	C	C
30	RIZKI BIMANTORO	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	B
31	SAILA FITRIANA	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
32	SIDIK PRANOTO	A	D	D	E	D	C	B	C	D	A	A	D	C	A	C
33	SUTRA VIDYAH	A	C	C	E	D	A	A	B	D	B	A	B	D	A	C
34	VERONITA WIJAYA	B	C	C	E	D	A	A	C	B	A	A	B	C	A	A
35	YESI MAHARANI	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C
36	YOGI INDIRA UTAMI	A	C	C	E	D	A	A	C	D	A	A	B	C	A	C

Lampiran 24

HASIL PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR SISWA KELAS VII-B

No	Nama	Nomor Komponen Penampilan						
		1	2	3	4	5	6	7
1	AENUN FITRIANINGSIH	5	4	4	5	5	3	4
2	AHMAD MUBAROK	4	5	4	3	3	5	5
3	ALDHANI OCHA SEPTIAN	4	4	4	4	4	4	4
4	CINDY DIANA AMELIA	4	5	4	4	5	4	4
5	DAH YULI ASTUTININGSIH	4	4	3	3	4	5	5
6	DINDA ANGGUN PRASETYA	4	5	4	5	4	5	3
7	ELI ZUMAROTUL KHIKMAH	3	5	4	5	4	4	5
8	ERGUN MUKTI BINANGUN	4	3	4	5	5	5	4
9	FAIZAL MAULANA	4	5	5	4	4	5	3
10	FINNATA TRESNO HADI W	4	4	4	4	4	5	5
11	HADRIYAN BAGUS PRAVEDA	5	5	4	5	3	4	5
12	HAEKAL BAYU NUGROHO	5	5	5	5	5	5	5
13	HENNI SULISTIOWATI	5	5	4	5	5	5	3
14	MAVUL MIZAN	3	5	5	4	5	4	5
15	MEGA MUSTIKA	5	5	3	5	3	4	5
16	M. ALFI FARADISIL JINAN	5	4	5	4	5	5	3
17	MUHAMAT MIFTAKHUDIN	5	5	3	5	5	4	5
18	M. APRI MAULANA	5	5	5	5	5	5	5
19	NUR AFIF	4	5	5	4	5	4	5
20	NUR FAUZI AL AZIZI	5	5	5	5	5	5	5
21	NURLAELA	5	3	5	4	5	4	5
22	RANI	5	5	5	5	5	5	5
23	RANI AYULESTARI	3	5	4	5	4	5	5
24	RESTU ILWIN NURFITRI	5	5	5	5	5	5	5
25	RESTU MIARTI	5	5	5	5	5	5	5
26	REVIDO FRIZZY NALA ARSHIFA	5	5	5	5	5	5	5
27	RISKY RAMADHON	5	3	5	5	3	5	3
28	RIZA RIYANTO	5	5	4	5	5	4	5
29	RIZAL SUBEKHI	4	5	5	4	5	5	4
30	RIZKI BIMANTORO	5	5	3	5	3	5	4
31	SAILA FITRIANA	5	4	5	4	5	4	5
32	SIDIK PRANOTO	5	3	5	5	3	5	5
33	SUTRA VIDYAH	4	5	5	4	4	5	5
34	VERONITA WIJAYA	3	5	4	5	5	3	5
35	YESI MAHARANI	4	5	5	4	5	5	4
36	YOGI INDIRA UTAMI	4	4	5	3	5	4	4

Lampiran 25

HASIL PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF SISWA KELAS VII-B

No	Nama	Nomor Aspek yang Dinilai									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AENUN FITRIANINGSIH	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5
2	AHMAD MUBAROK	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4
3	ALDHANI OCHA SEPTIAN	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4
4	CINDY DIANA AMELIA	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5
5	DIAH YULI ASTUTININGSIH	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4
6	DINDA ANGGUN PRASETYA	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5
7	ELI ZUMAROTUL KHIKMAH	5	4	5	3	5	4	3	4	5	4
8	ERGUN MUKTI BINANGUN	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5
9	FAIZAL MAULANA	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4
10	FINNATA TRESNO HADI W	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4
11	HADRIYAN BAGUS PRAVEDA	4	3	3	3	4	3	4	3	5	5
12	HAEKAL BAYU NUGROHO	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4
13	HENNI SULISTIOWATI	5	3	3	4	4	5	5	4	4	4
14	MAVUL MIZAN	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5
15	MEGA MUSTIKA	3	3	4	3	4	4	4	3	4	5
16	M. ALFI FARADISIL JINAN	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4
17	MUHAMAT MIFTAKHUDIN	5	5	5	3	5	4	4	4	5	4
18	M. APRI MAULANA	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3
19	NUR AFIF	4	3	5	4	5	3	4	5	5	5
20	NUR FAUZI AL AZIZI	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3
21	NURLAELA	5	4	3	4	3	4	5	4	4	5
22	RANI	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4
23	RANI AYULESTARI	3	4	3	4	4	4	3	4	5	5
24	RESTU ILWIN NURFITRI	5	4	4	4	6	4	5	5	5	5
25	RESTU MIARTI	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4
26	REVIDO FRIZZY NALA ARSHIFA	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5
27	RISKY RAMADHON	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5
28	RIZA RIYANTO	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5
29	RIZAL SUBEKHI	4	4	3	5	4	5	4	4	5	4
30	RIZKI BIMANTORO	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4
31	SAILA FITRIANA	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
32	SIDIK PRANOTO	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5
33	SUTRA VIDIYAH	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
34	VERONITA WIJAYA	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5
35	YESI MAHARANI	3	4	4	5	4	5	4	3	5	5
36	YOGI INDIRA UTAMI	4	5	5	4	5	3	4	5	4	5

Lampiran 26

HASIL REKAPITULASI KUESIONER ASPEK KOGNITIF PADA SISWA KELAS VII-B

No	Nama	No Soal															Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	AENUN FITRIANINGSIH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	AHMAD MUBAROK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	ALDHANI OCHA SEPTIAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
4	CINDY DIANA AMELIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	DIAH YULI A.	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
6	DINDA ANGGUN P.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
7	ELI ZUMAROTUL K.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
8	ERGUN MUKTI BINANGUN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	FAIZAL MAULANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
10	FINNATA TRESNO HADI W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
11	HADRIYAN BAGUS P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14
12	HAEKAL BAYU N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
13	HENNI SULISTIOWATI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13
14	MAVUL MIZAN	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
15	MEGA MUSTIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
16	M. ALFI FARADISIL JINAN	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
17	MUHAMAT MIFTAKHUDIN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
18	M. APRI MAULANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
19	NUR AFIF	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	12
20	NUR FAUZI AL AZIZI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
21	NURLAELA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	13
22	RANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
23	RANI AYULESTARI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13

24	RESTU ILWIN NURFITRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
25	RESTU MIARTI	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
26	REVIDO FRIZZY NALA A.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12
27	RISKY RAMADHON	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
28	RIZA RIYANTO	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
29	RIZAL SUBEKHI	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	11
30	RIZKI BIMANTORO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
31	SAILA FITRIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
32	SIDIK PRANOTO	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
33	SUTRA VIDIYAH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12
34	VERONITA WIJAYA	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	12
35	YESI MAHARANI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
36	YOGI INDIRA UTAMI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Jumlah		31	33	33	33	32	34	33	32	33	32	35	32	34	34	32	493

Lampiran 27

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR SISWA
KELAS VII-B**

No	Nama	Nomor Komponen Penampilan							Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	AENUN FITRIANINGSIH	5	4	4	5	5	3	4	30
2	AHMAD MUBAROK	4	5	4	3	3	5	5	29
3	ALDHANI OCHA SEPTIAN	4	4	4	4	4	4	4	28
4	CINDY DIANA AMELIA	4	5	4	4	5	4	4	30
5	DIAH YULI ASTUTININGSIH	4	4	3	3	4	5	5	28
6	DINDA ANGGUN PRASETYA	4	5	4	5	4	5	3	30
7	ELI ZUMAROTUL KHIKMAH	3	5	4	5	4	4	5	30
8	ERGUN MUKTI BINANGUN	4	3	4	5	5	5	4	30
9	FAIZAL MAULANA	4	5	5	4	4	5	3	30
10	FINNATA TRESNO HADI W	4	4	4	4	4	5	5	30
11	HADRIYAN BAGUS PRAVEDA	5	5	4	5	3	4	5	31
12	HAEKAL BAYU NUGROHO	5	5	5	5	5	5	5	35
13	HENNI SULISTIOWATI	5	5	4	5	5	5	3	32
14	MAVUL MIZAN	3	5	5	4	5	4	5	31
15	MEGA MUSTIKA	5	5	3	5	3	4	5	30
16	M. ALFI FARADISIL JINAN	5	4	5	4	5	5	3	31
17	MUHAMAT MIFTAKHUDIN	5	5	3	5	5	4	5	32
18	M. APRI MAULANA	5	5	5	5	5	5	5	35
19	NUR AFIF	4	5	5	4	5	4	5	32
20	NUR FAUZI AL AZIZI	5	5	5	5	5	5	5	35
21	NURLAELA	5	3	5	4	5	4	5	31
22	RANI	5	5	5	5	5	5	5	35
23	RANI AYULESTARI	3	5	4	5	4	5	5	31
24	RESTU ILWIN NURFITRI	5	5	5	5	5	5	5	35
25	RESTU MIARTI	5	5	5	5	5	5	5	35
26	REVIDO FRIZZY NALA ARSHIFA	5	5	5	5	5	5	5	35
27	RISKY RAMADHON	5	3	5	5	3	5	3	29
28	RIZA RIYANTO	5	5	4	5	5	4	5	33
29	RIZAL SUBEKHI	4	5	5	4	5	5	4	32
30	RIZKI BIMANTORO	5	5	3	5	3	5	4	30
31	SAILA FITRIANA	5	4	5	4	5	4	5	32
32	SIDIK PRANOTO	5	3	5	5	3	5	5	31
33	SUTRA VIDIYAH	4	5	5	4	4	5	5	32
34	VERONITA WIJAYA	3	5	4	5	5	3	5	30
35	YESI MAHARANI	4	5	5	4	5	5	4	32
36	YOGI INDIRA UTAMI	4	4	5	3	5	4	4	29
Jumlah		159	165	159	162	160	164	162	1131

Lampiran 28

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF SISWA
KELAS VII-B**

No	Nama	Nomor Aspek yang Dinilai										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AENUN FITRIANINGSIH	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	45
2	AHMAD MUBAROK	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4	43
3	ALDHANI OCHA SEPTIAN	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	43
4	CINDY DIANA AMELIA	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47
5	DIAH YULI ASTUTININGSIH	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	44
6	DINDA ANGGUN PRASETYA	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	47
7	ELI ZUMAROTUL KHIKMAH	5	4	5	3	5	4	3	4	5	4	42
8	ERGUN MUKTI BINANGUN	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	45
9	FAIZAL MAULANA	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	42
10	FINNATA TRESNO HADI W	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	44
11	HADRIYAN BAGUS PRAVEDA	4	3	3	3	4	3	4	3	5	5	37
12	HAEKAL BAYU NUGROHO	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	41
13	HENNI SULISTIOWATI	5	3	3	4	4	5	5	4	4	4	41
14	MAVUL MIZAN	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	44
15	MEGA MUSTIKA	3	3	4	3	4	4	4	3	4	5	37
16	M. ALFI FARADISIL JINAN	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	46
17	MUHAMAT MIFTAKHUDIN	5	5	5	3	5	4	4	4	5	4	44
18	M. APRI MAULANA	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	39
19	NUR AFIF	4	3	5	4	5	3	4	5	5	5	43
20	NUR FAUZI AL AZIZI	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	43
21	NURLAELA	5	4	3	4	3	4	5	4	4	5	41
22	RANI	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	44
23	RANI AYULESTARI	3	4	3	4	4	4	3	4	5	5	39
24	RESTU ILWIN NURFITRI	5	4	4	4	6	4	5	5	5	5	47
25	RESTU MIARTI	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	45
26	REVIDO FRIZZY NALA ARSHIFA	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	47
27	RISKY RAMADHON	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	43
28	RIZA RIYANTO	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	47
29	RIZAL SUBEKHI	4	4	3	5	4	5	4	4	5	4	42
30	RIZKI BIMANTORO	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	42
31	SAILA FITRIANA	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	46
32	SIDIK PRANOTO	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	46
33	SUTRA VIDIIYAH	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48
34	VERONITA WIJAYA	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	46
35	YESI MAHARANI	3	4	4	5	4	5	4	3	5	5	42
36	YOGI INDIRA UTAMI	4	5	5	4	5	3	4	5	4	5	44
Jumlah		154	154	155	154	160	156	154	152	165	162	1566

Lampiran 29

Data Hasil Uji Coba Lapangan Aspek kognitif, psikomotor dan afektif

No	Aspek Kognitif	JAWABAN	PRESENTASE
1.	Apakah nama induk organisasi Bolabasket di Indonesia?	A	86,11 %
2.	Berapakah jumlah pemain inti Bolabasket dalam 1 tim ?	C	91,67 %
3.	Di sebut apakah tembakan bebas dalam permainan Bolabasket?	C	91,67 %
4.	Jenis <i>passing</i> dengan cara terlebih dahulu memantulkan bola ke tanah disebut?	E	91,67 %
5.	Di bawah ini merupakan teknik dasar Bolabasket, kecuali	D	88,89 %
6.	Bagaimana cara memulai permainan Bolabasket?	A	94,44 %
7.	Apakah yang dimaksud dengan permainan Lumba Jaring?	A	91,67 %
8.	Bagaimanakah cara mencetak <i>point</i> dalam permainan Lumba Jaring?	C	88,89 %
9.	Berapakah waktu dalam permainan lumba jaring?	D	91,67 %
10.	Bagaimanakah jumlah pemain dalam permainan Lumba Jaring?	A	88,89 %
11.	Teknik dasar apakah yang paling dominan digunakan dalam permainan Lumba Jaring?	A	97,22 %
12.	Bagaimanakah bentuk lapangan dalam permainan Lumba Jaring?	B	88,89 %
13.	Di bawah ini merupakan manfaat permainan Lumba Jaring dalam	C	94,44 %

14.	pembelajaran penjas, kecuali?	A	94,44 %
	Berapakah <i>point</i> untuk bola yang masuk dalam lingkaran hula hoop dan yang masuk dalam kotak gawang dalam permainan Lumba Jaring ?		
15.	Berapakan jumlah Zona yang terbagi dalam lapangan permainan Lumba Jaring?	C	88,89 %
RATA-RATA			91,30 %

NO	ASPEK PSIKOMOTOR	KRITERIA	PRESENTASE
1.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing chest pass</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	88,33 %
2.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing overhead</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Sanagt Baik	91,67 %
3.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing bounce pass</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	88,33 %
4.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>dribble</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	90 %
5.	Siswa dapat melakukan tangkapan (<i>catching</i>) dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	Baik	88,89 %
6.	Siswa dapat melindungi bola dari lawan dalam permainan Lumba Jaring.	Sangat Baik	91,11 %
7.	Siswa dapat melakukan <i>fast break</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik	Baik	90 %
RATA-RATA		Sangat Baik	89,76 %

NO	ASPEK AFEKTIF	KRITERIA	PRESENTASE
1.	Siswa Jujur dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	Baik	85,56 %
2.	Siswa dapat bekerja sama antar anggota tim dalam permainan Lumba jaring.	Baik	85,56 %
3.	Siswa semangat dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	Baik	86,11 %
4.	Siswa bersungguh sungguh dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	Baik	85,56 %
5.	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan Lumba Jaring.	Baik	88,89 %
6.	Siswa percaya diri dalam memainkan permainan Lumba Jaring.	Baik	86,67 %
7.	Siswa sportif dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	Baik	85,56 %
8.	Siswa menghormati keputusan wasit dalam permainan Lumba Jaring.	Baik	84,44 %
9.	Siswa mentaati peraturan permainan Lumba Jaring.	Sangat Baik	92 %
10.	Siswa saling menghargai antar sesama pemain dalam permainan Lumba Jaring.	Baik	90 %
RATA-RATA			87 %

Lampiran 30

ANALISIS DATA HASIL UJI COBA LAPANGAN

No	Aspek yang diujikan	Presentase	Kriteria	Makna
1.	Apakah nama induk organisasi bola basket di Indonesia?	86,11%	Baik	Digunakan
2.	Berapakah jumlah pemain inti bola basket dalam 1 tim ?	91,67%	Sangat baik	Digunakan
3.	Di sebut apakah tembakan bebas dalam permainan bola basket?	91,67%	Sangat baik	Digunakan
4.	Jenis passing dengan cara terlebih dahulu memantulkan bola ke tanah disebut?	91,67%	Sangat baik	Digunakan
5.	Di bawah ini merupakan teknik dasar bola basket, kecuali	88,89%	Baik	Digunakan
6.	Bagaimana cara memulai permainan bola basket?	94,44 %	Sangat baik	Digunakan
7.	Apakah yang dimaksud dengan permainan Lumba Jaring?	91,67 %	Sangat baik	Digunakan
8.	Bagaimanakah cara mencetak <i>point</i> dalam permainan Lumba Jaring?	88,89 %	Baik	Digunakan
9.	Berapakah waktu dalam permainan lumba jaring?	91,76%	Sangat baik	Digunakan
10.	Bagaimanakah jumlah pemain dalam permainan Lumba Jaring?	97,22%	Sangat baik	Digunakan
11.	Teknik dasar apakah yang paling dominan digunakan dalam permainan Lumba Jaring?	97,22%	Sangat Baik	Digunakan
12.	Bagaimanakah bentuk lapangan dalam permainan Lumba Jaring?	88,89%	Baik	Digunakan

13.	Di bawah ini merupakan manfaat permainan Lumba Jaring dalam pembelajaran penjas, kecuali?	94,44%	Sangat baik	Digunakan
14.	Berapakah <i>point</i> untuk bola yang masuk dalam lingkaran hula hoop dan yang masuk dalam kotak gawang dalam permainan Lumba Jaring ?	94,44 %	Sangat baik	Digunakan
15.	Berapakan jumlah Zona yang terbagi dalam lapangan permainan Lumba Jaring?	88,89 %	Baik	Digunakan
16.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing chest pass</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	88,33 %	Baik	Digunakan
17.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>passing overhead</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	91,67 %	Sangat baik	Digunakan
18.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>bounce pass</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	88,33 %	Baik	Digunakan
19.	Siswa dapat melakukan teknik dasar <i>dribble</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	90 %	Baik	Digunakan
20.	Siswa dapat melakukan tangkapan (<i>catching</i>) dalam permainan Lumba Jaring dengan baik.	88,89 %	Baik	Digunakan
21.	Siswa dapat melindungi bola dari lawan dalam permainan Lumba Jaring.	91,11 %	Sangat baik	Digunakan
22.	Siswa dapat melakukan <i>fast break</i> dalam permainan Lumba Jaring dengan baik	90 %	Baik	Digunakan

23.	Siswa Jujur dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	85,56 %	Baik	Digunakan
24.	Siswa dapat bekerja sama antar anggota tim dalam permainan Lumba jaring.	85,56%	Baik	Digunakan
25.	Siswa semangat dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	86,11%	Baik	Digunakan
26.	Siswa bersungguh sungguh dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	85,56 %	Baik	Digunakan
27.	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan Lumba Jaring.	88,89 %	Baik	Digunakan
28.	Siswa percaya diri dalam memainkan permainan Lumba Jaring.	86,67 %	Baik	Digunakan
29.	Siswa sportif dalam melakukan permainan Lumba Jaring.	85,56 %	Baik	Digunakan
30.	Siswa menghormati keputusan wasit dalam permainan Lumba Jaring.	84,44 %	Baik	Digunakan
31.	Siswa mentaati peraturan permainan Lumba Jaring.	92 %	Baik	Digunakan
32.	Siswa saling menghargai antar sesama pemain dalam permainan Lumba Jaring.	90 %	Baik	Digunakan
RATA-RATA		89,35 %	Baik	Digunakan

Lampiran 31



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA, DAN OLAH RAGA
UPTD SMP NEGERI 2 TALANG
 Alamat: Jln. Projosumarto I Wangandawa Kec. Talang – Kabupaten Tegal
 Telp. (0283) 3308919

SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor: 070 / 2.32 / 2015

Mendasari surat Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Nomor: 2165/UNS371.6/LT/2015 tertanggal 02 April 2015 dan surat Kepala BAPPEDA Kabupaten Tegal tentang rekomendasi Ijin Penelitian, yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal menerangkan kepada :

Nama	: MITA AYU SEPTIANI
NIM	: 6101411057
Progran Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	: PENGEMBANGAN MODEL PERMAIANAN LUMBA JARING DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL

Telah melakukan penelitian/Observasi guna melengkapi pengumpulan data sebagai bahan penyusunan Skripsi terhitung mulai 14 April s/d tanggal 19 Mei 2015 pada UPTD SMP Negeri 2 Talang, dengan telah memenuhi ketentuan dan syarat yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Talang
 Pada Tanggal : 25 Mei 2015
 Kepala UPTD SMP N 2 Talang



SUPRIATNA, S.Pd
 Pembina
 NIP. 196512181989031010

Lampiran 32


PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
 Jl. Dr. Soetomo No. 1 Slawi 52417
 Telp. (0283) 491694 - Faks. (0283) 492023

SURAT REKOMENDASI PENELITIAN / RISET / KERJA PRAKTIK
 Nomor : 072/207/IV/2015

I. **D a s a r :** Surat Kepala Kantor Kesbangpol dan Linmas Kabupaten Tegal
 Nomor : 070/21/809
 Tanggal : 13 Maret 2015

II. Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Tegal, menyatakan tidak keberatan atas pelaksanaan Survei dalam wilayah Kabupaten Tegal yang dilaksanakan oleh :

1. Nama : MITA AYU SEPTIANI (NIM 6101411057)
2. Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Negeri Semarang
3. Alamat : Ds. Jatilawang RT. 02 RW. 02 Kec. Kramat Kab. Tegal
4. Penanggungjawab : Dekan
5. Maksud/tujuan : Pengambilan data dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015"
6. Lokasi : SMP Negeri 2 Talang
7. Pembimbing : -

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan penelitian/riset/kerja praktik tidak disalahgunakan untuk tujuan yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah;
- b. Sebelum melaksanakan penelitian/riset/kerja praktik, terlebih dahulu melaporkan kepada pejabat/perangkat pemerintah yang berwenang/berkaitan;
- c. Setelah penelitian penelitian/riset/kerja praktik selesai dilaksanakan agar menyerahkan/ melaporkan hasilnya kepada Bappeda Kabupaten Tegal.

III. Rekomendasi penelitian/riset/kerja praktik ini mulai berlaku tanggal : 14 April 2015 s/d 14 Juli 2015

Dikeluarkan di : S L A W I
 Pada tanggal : 14 April 2015

A.N. KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH KABUPATEN TEGAL,
KABUPATEN TEGAL
BAPPEDA
DARMANTO, S.Pi, M.Si
 Kepala Tingkat I
 NIP. 19690520 199903 1 001

Tembusan : Kepada Yth.

1. Bupati Tegal (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Dikpora Kab. Tegal
3. Ka. UPTD SMP N 2 Talang
4. Ybs;
5. Arsip_____

Lampiran 33



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA**

Jl. Gajah Mada No. 2 ☎ (0283) 491270
Slawi

Kode Pos 52412

REKOMENDASI RISET / PENELITIAN

NOMOR : 072 / 05/02396 / 2015

Berdasarkan Surat Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Tegal Nomor : 072/207/IV/2015 tanggal 14 April 2015 Tentang Surat Rekomendasi Riset / Kerja Praktik. Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tegal memberikan **REKOMENDASI** kepada :

N a m a : MITA AYU SEPTIANI
NIM : 6101411057
Pekerjaan : Mahasiswa
Akademi/Universitas : Universitas Negeri Semarang
Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LUMBA JARING DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015"
Penanggungjawab : Dekan
Dosen Pembimbing : 1. -
2. -
Alamat Rumah : Ds. Jatilawang Rt.02 Rw.02 Kec. Kramat Kab. Tegal

untuk melakukan Riset / Penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi pada SMP Negeri 2 Talang, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Riset / Penelitian tidak disalahgunakan untuk tujuan yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah;
2. Pelaksanaan Riset / Penelitian agar dikoordinasikan sendiri dengan Kepala Bidang yang membidangi sesuai dengan tujuan penelitian;
3. Yang berkaitan dengan biaya / dana pelaksanaan riset / penelitian menjadi tanggungjawab pribadi pelaksana Riset / Penelitian tersebut diatas;
4. Setelah kegiatan dimaksud selesai, agar melaporkan hasil Riset / Penelitian kepada Kepala Dinas DIKPORA Kab. Tegal;
5. Rekomendasi ini berlaku sampai dengan tanggal 14 Juli 2014.

Demikian surat Rekomendasi ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Slawi, 17 April 2015
Kepala Dinas DIKPORA Kab. Tegal

SATRI PANGGALO, SH.
Pembina Utama Muda
NIP. 19581214 199003 1 002

Tembusan : disampaikan kepada Yth ;

1. Bupati Tegal (sebagai laporan);
2. Ka. BAPPEDA Kab. Tegal;
3. Ka. Kantor Kesbangpol Dan Linmas Kab. Tegal;
4. Ka. UPTD SMP Negeri 2 Talang
5. Ybs;

Lampiran 34

SILABUS PEMBELAJARAN SMP/MTS

Sekolah : SMP Negeri 2 Talang
 Kelas : VII (Tujuh)
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Semester : 2 (Dua)
 Standar Kompetensi: 7. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi*	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan	• <i>Sepak Bola</i>	• Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar menendang menghentikan boladengan kaki bagian dalam, luar, telapak kaki, dan punggung kaki secara berpasangan	Aspek Psikomotor • Melakukan variasi dan kombinasi tehnik dasar (menendang dan menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam dan luar) serta menahan bola dengan telapak kakidengan koordinasi yang baik	Tes praktik (Kinerja)	Tes Contoh Kinerja	Lakukan variasi dan kombinasi menendang, menghentikan bola dengan kaki bagian dalam, luar, telapak kaki	2x40 menit	Buku teks, Buku referensi, bola kaki, lapangan sepakbola

dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)		<ul style="list-style-type: none"> • ataukelompok Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerja sama dan toleransi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bola dengan peraturan yang dimodifikasi <p>Aspek Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui bentuk latihan variasi dan kombinasi teknik dasar(menendang dan menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam dan luar) serta menahan bola dengan telapak kakidengan koordinasi yang baik <p>Aspek Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan 	Tes tertulis	Pilihan ganda/uraian singkat	dan punggung kaki dengan koordinasi yang baik! Posisi pergelangan kaki yang benar saat menendang bola menggunakan kaki bagian dalam, adalah		
				Tes observasi	Lembar observasi	Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian,		

			tanpa awalan dengan koordinasi yang baik Aspek Afektif <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan 	Tes observasi	Lembar observasi	adalah Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan		
	Bola Basket	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing, menggiring, dengan koordinasi yang baik secara berpasangan atau 	Aspek Psikomotor <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing (dada, pantul dan dari atas kepala, menggiring) dengan koordinasi yang baik • Bermain dengan peraturan yang di modifikasi 	Tes praktik (Kinerja)	Tes Contoh Kinerja	Lakukan variasi dan kombinasi passing, menggiring, dengan koordinasi yang	3x2x40 menit	Buku teks, Buku referensi, Bolabasket, lapangan bolabasket

Lampiran 35

Dokumentasi Penelitian





Penjelasan Materi Skala Kecil



Penjelasan Materi Uji Lapangan

