



**MODEL *CIRCUIT BASKETBALL*  
UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII  
DI SMP NEGERI 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA  
TAHUN 2015**

**SKRIPSI**

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

**oleh  
Elis Setiono  
6101411029**

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

## ABSTRAK

Elis Setiono. 2015. *Model Circuit Basketball untuk Pembelajaran Bolabasket Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015*. Skripsi, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Pembelajaran, Bolabasket, *Circuit Basketball*

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran Penjasorkes materi bolabasket guru tidak ada modifikasi, siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan saat pembelajaran di SMP Negeri 1 Bojongsari. Selain itu, penelitian ini ditujukan sebagai pengenalan bolabasket dalam Penjasorkes. Untuk lebih antusias dan aktif serta meminimalisir kesulitan siswa dalam belajar khususnya pada pembelajaran permainan bola besar maka perlu modifikasi dan inovasi dalam pembelajaran permainan bola besar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah bentuk pengembangan model permainan *Circuit Basketball* untuk pembelajaran bolabasket kelas VII di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga tahun 2015 yang bersifat sederhana, ramah lingkungan, mudah dalam pengadaan, dan hemat secara ekonomis serta sesuai karakteristik perkembangan gerak anak kelas VII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran dalam penjasorkes pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015 yang bersifat sederhana, ramah lingkungan, mudah dalam pengadaan, dan hemat secara ekonomis serta sesuai karakteristik perkembangan gerak anak kelas VII.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu; (1) melakukan analisis kebutuhan dengan teknik observasi dan wawancara, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi ahli menggunakan satu ahli bolabasket dan dua ahli pembelajaran Penjasorkes Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bojongsari, (4) uji coba skala kecil (12 siswa), (5) revisi produk pertama, (6) uji coba skala besar (34 siswa), (7) revisi produk akhir, (8) hasil akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, kuesioner bagi siswa, serta menggunakan hasil pengamatan di lapangan dan hasil wawancara dengan guru Penjasorkes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase.

Berdasarkan hasil penelitian uji coba skala kecil diperoleh presentase 81,83% (Sangat Baik), dari hasil evaluasi ahli diperoleh persentase 84,28% (Sangat Baik). Hasil penelitian uji coba skala besar yaitu 85,89% (Sangat Baik), hasil dari penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor uji coba skala kecil dan dari uji coba skala besar mengalami peningkatan sebesar 4,06%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model *Circuit Basketball* ini telah memenuhi kriteria yang baik untuk digunakan.

Disimpulkan bahwa pengembangan model *Circuit Basketball* untuk pembelajaran bolabasket Di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015 dapat digunakan sebagai model alternatif untuk pembelajaran bolabasket kelas VII di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Saran dari peneliti yaitu (1) bagi guru untuk dapat melaksanakan dan mempraktikkan permainan *Circuit Basketball* sebagai model alternatif pada saat proses pembelajaran bolabasket dalam Penjasorkes, (2) bagi siswa sebagai inovasi permainan bolabasket agar tidak timbul rasa bosan, dan timbulnya minat, serta siswa lebih mengeksplor gerak saat pembelajaran, (3) bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan model penelitian selanjutnya.

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**“Pengembangan Model Permainan *Circuit Basketball* untuk Pembelajaran Bolabasket Kelas VII di SMP Negeri 1 Bojongsari Purbalingga Tahun 2015”**

Disusun oleh :

Nama : Elis Setiono  
NIM : 6101411029  
Jurusan : PJKR

Telah disahkan dan disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 07 Juli 2015 oleh :

Menyetujui  
Ketua Jurusan PJKR



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

Mengetahui  
Pembimbing

Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197609052008121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Elis Setiono  
NIM : 6101411029  
Prodi : PJKR  
Fakultas : FIK  
Judul Skripsi : **Model *Circuit Basketball* untuk Pembelajaran Bolabasket Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015**

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

Apabila pernyataan saya 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, 22 Juni 2015

Yang Menyatakan



Elis Setiono  
6101411029

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama Elis Setiono, NIM 6101411029, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, model *Circuit Basketball* untuk pembelajaran bolabasket kelas VII Di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga tahun 2015 telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Jum'at, tanggal 21, bulan Agustus 2015.

### Panitia Ujian



**Ketua**  
DR. H. Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 195910191985031001



**Penyekretaris**  
**PANITIA UJIAN SKRIPS**  
**JURUSAN PJKR - FIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

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

### Dewan Penguji

1. DR. Rumini, M.Pd.  
NIP. 197002231995122001

(Penguji I) \_\_\_\_\_

2. Donny Wira Yudha K, Ph.D.  
NIP. 198402292009121004

(Penguji II) \_\_\_\_\_

3. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197609052008121001

(Penguji III) \_\_\_\_\_

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Selagi mampu menuntut ilmu, tuntutlah semampumu (*Jamaludin*).
2. Lakukan yang terbaik dan Tuhan akan memberikan yang terbaik (*Albert Einstein*).

### **PERSEMBAHAN**

1. Kedua orang tua saya tercinta: Bapak Jamaludin dan Ibu Sutimah, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan dan do'a yang selalu tercurah kepada saya.
2. Seluruh keluarga besar dan sahabat-sahabatku, terimakasih atas do'a dan dukungannya.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model *Circuit Basketball* untuk Pembelajaran Bolabasket Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015” dengan baik. Segala kekurangan dan keterbatasan sangat penulis sadari dalam penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan 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 ini.
5. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan semangat yang tidak henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Guru SMP Negeri 1 Bojongsari yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Drs. Runtut Pramono selaku kepala SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
8. Purnomo S.Pd dan Sapto Wardoyo S.Pd., selaku ahli pembelajaran penjas SMP Negeri 1 Bojongsari yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
9. Riski Teguh Prasetyo, S.Pd. selaku ahli bolabasket yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

10. Siswa siswi kelas VII B SMP Negeri 1 Bojongsari yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
11. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

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

Semarang, 22 Juni 2015

Penulis

Elis Setiono  
NIM.6101411029

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Konsep Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan bagian penting dari proses pendidikan, artinya Penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi Penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam waktu yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Meskipun Penjas menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan Penjas semata-mata agar anak-anak bergembira dan bersenang-senang. Karena Penjas merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting dan bersifat mendidik. Oleh karena itu, pelajaran Penjas tidak kalah penting dengan pelajaran lain seperti; Matematika, Bahasa, IPS, IPA dan lain-lain.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Inti pengertiannya adalah mendidik anak. Yang membedakan dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak (H.J.S Husdarta, 2009:17-19).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual, dan sosial (Abdul Kadir Ateng, 1992:4).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan belajar gerak merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai tujuan dalam peningkatan kualitas gerak tubuh. Di dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, belajar gerak berperan dalam pengembangan keterampilan gerak tubuh dan penguasaan pola-pola gerak keterampilan olahraga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991:234).

Pelaksanaan pendidikan jasmani pada saat ini masih tertuju pada olahraga tertentu yang berorientasi pada penguasaan teknik dasar pada olahraga-olahraga tertentu yang disampaikan oleh gurunya, padahal setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dan cenderung akan mengalami kesulitan dalam menjalankannya, hal tersebut belum memenuhi syarat atau tidak sesuai dengan ciri-ciri pendidikan jasmani yang baik.

Menurut Adang Suherman (2000:6-7) dari uraian di atas pendidikan jasmani memiliki dasar-dasar pemikiran yang perlu dikembangkan sebagai berikut:

1. Kebugaran dan Kesehatan

Dalam pendidikan jasmani kebugaran dan kesehatan akan tercapai apabila dilakukan dengan terencana, teratur dan berkesinambungan. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan fungsi organ-organ tubuh seperti jantung dan paru-paru.

## 2. Keterampilan Fisik

Dalam pendidikan jasmani keterlibatan anak dalam permainan, senam, kegiatan bersama akan merangsang perkembangan gerak yang efisien yang berguna untuk menguasai berbagai keterampilan. Keterampilan yang berbentuk dasar sampai pada keterampilan khusus.

## 3. Terkuasainya Prinsip Gerak

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatnya lebih tinggi.

Cabang olahraga bolabasket dapat dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa. Di sekolah, materi bolabasket tersebut dimainkan oleh siswa mulai Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai Perguruan Tinggi. Usaha untuk tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya olahraga bolabasket, perlu metode yang tepat bagi siswa untuk penguasaan teknik dasar yang baik. Penguasaan teknik dasar yang baik akan menjadi dasar pengembangan mutu permainan.

Berdasarkan kajian pustaka di dalam bukunya Muhamad Rohman dan Sofyan Amri (2013:180) hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti, dapat diidentifikasi yang menjadi sumber permasalahan atau kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran materi bolabasket pada SMP Negeri 1 Bojongsari berlangsung terdiri atas 4 faktor yang mendasar, berikut ini disajikan dalam bentuk tabel (garis besar) dan penjabaran secara lengkap di bawah ini, yakni:

| No. | Faktor               | Masalah  | Contoh  |
|-----|----------------------|--|---|
| 1   | Guru                 | a) Tidak ada modifikasi dalam pembelajaran.<br>b) Tidak ada metode pendekatan dalam proses pembelajaran. | 1) Guru di dalam mengajar tidak memperhatikan kebutuhan, kemampuan dan perkembangan gerak siswanya.                                     |
| 2   | Siswa                | a) Siswa tidak antusias dan merasa kesulitan di dalam mengikuti proses pembelajaran.                     | 1) Siswa tidak aktif bergerak.<br>2) Siswa tidak bisa menguasai teknik bolabasket dengan baik karena dengan sarpas yang standart (baku) |
| 3   | Sarana dan Prasarana | a) Menggunakan sarana dan prasaran yang standar (baku) dan tidak dimodifikasi.                           | 1) Seharusnya guru memodifikasi sarparas dalam pembelajaran, karena siswa baru mengenal materi yang diajarkan.                          |
| 4   | Lingkungan           | a) Jumlah siswa sangat banyak.<br>b) Letaknya berada di depan jalan raya yang sangat ramai.              | 1) Siswa sulit konsentrasi dalam pembelajaran.  |

Sumber: Hasil Observasi Saat Analisis Kebutuhan

#### 1. Guru

Melihat kenyataan yang ada pada saat proses pembelajaran bolabasket berlangsung di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga para guru Penjasorkes metode mengajarnya sudah baik dengan peraturan permainan bolabasket masih seperti peraturan yang baku, akan tetapi tidak pernah memodifikasi permainan untuk dijadikan metode pendekatan di dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, para siswa kurang antusias dan merasa tidak senang dan mengalami kesulitan. Karena seharusnya seorang guru itu, tidak hanya asal mengajar akan tetapi harus memperhatikan kebutuhan, kemampuan dan perkembangan gerak siswanya.

## 2. Siswa

Kenyataan yang ada dilapangan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes masih jauh dari harapan yang sesuai dengan yang direncanakan oleh guru. Kebanyakan siswa masih kurang antusias, tidak senang dan mengeluh karena kurang menarik siswa dan kesulitan menguasai materi pembelajarannya. Apalagi siswa kelas VII notabnya baru mengenal permainan bolabasket. Itu disebabkan karena saat pembelajaran Penjasorkes Di SD belum pernah diajarkan.

## 3. Sarana dan Prasarana

Melihat kenyataan yang ada di SMP Negeri 1 Bojongsari penggunaan sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran bolabasket menggunakan ukuran yang baku sesuai dengan peraturan induk organisasinya. Sehingga para siswa khususnya kelas VII yang dari perkembangan gerak dan postur tubuh masih kecil itu mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. Apalagi kalau mempraktikkan teknik dasar bolabasket seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting* dengan menggunakan bola dan *ring* yang baku sudah pasti mengalami kesulitan.

## 4. Lingkungan

Pada saat pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 1 Bojongsari faktor lingkungan ini masih menjadi kendala atau masalah dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik. Jumlah siswa dalam satu kelas berjumlah 36 siswa. Selain itu, letaknya berada di depan jalan raya yang sangat ramai menyebabkan siswa sulit memusatkan perhatiannya (konsentrasi) apa yang dijelaskan oleh gurunya.

Menurut hasil observasi di atas menurunnya minat dan atusias siswa terhadap permainan bolabasket karena kurang menarik dan sulitnya siswa melakukan teknik-teknik dalam permainan bolabasket. Dalam permainan

bolabasket siswa harus melakukan *dribble*, *passing*, dan *shooting*. Untuk melakukan ketiga teknik dasar bolabasket itu, siswa masih kesulitan dan seringkali terjadi kesalahan. Apalagi ditambah dengan harus memasukan bola kedalam *ring* yang tinggi, siswa akan sangat kesulitan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pengembangan model modifikasi yang sesuai dengan penahapan dan perkembangan siswa yang dijadikan sebagai metode pendekatan di dalam proses pembelajaran. Pengembangan tersebut adalah *Circuit Basketball*.

*Circuit Basketball* adalah permainan bolabasket yang menggunakan konsep *circuit training* yang ditujukan khusus bagi para pemula atau yang baru mengenal tentang basket serta saya semuanya saya modifikasi baik sarana dan prasarana maupun peraturannya. Dalam permainan ini siswa diharapkan dapat melakukan dan menguasai teknik-teknik dasar bolabasket yang meliputi *dribble*, *passing*, dan *shooting* dengan baik dan menyenangkan.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan pengembangan model permainan dasar bolabasket dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari melalui modifikasi permainan bolabasket berupa permainan *Circuit Basketball*, sebagai wahana penciptaan pembelajaran yang lebih menarik, tidak membuat siswa mudah bosan dan menyenangkan untuk meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran, yang sekaligus bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

SMP Negeri 1 Bojongsari merupakan sekolah menengah pertama yang berada di Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga. Sekolah ini memiliki berbagai ekstrakurikuler yang sebagian wajib harus diikuti oleh para siswa. Meskipun dengan keadaan seperti itu orangtua atau wali murid tetap antusias mendukung segala aktifitas yang diberikan oleh sekolah kepada siswanya. Sekolah ini berprestasi dalam bidang akademik maupun non akademik.

Dari latar belakang di atas peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu untuk diteliti, yaitu:

1. Paradigma pembelajaran penjas dahulu lebih menekankan anak harus bisa menguasai teknik yang diberikan dengan baik. Namun paradigma pembelajaran Penjas yang berkembang sekarang bahwa yang terpenting anak sudah mau bergerak dan gembira merupakan tujuan utama dari pembelajaran pendidikan jasmani yang baik.
2. Bagaimana cara membuat para siswa lebih aktif, senang, dan menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran Penjasorkes melalui pengembangan permainan.
3. Agar siswa mampu mengenal lebih dahulu arti penting olahraga pada umurnya dan Penjas pada khususnya sehingga tujuan dari Penjas dan olahraga dapat tercapai.
4. Usia anak Sekolah Menengah Pertama kelas VII merupakan usia yang sangat penting untuk meningkatkan gerak dasar sehingga mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat usia pertumbuhan dan perkembangan gerak dasarnya.
5. Pemilihan sampel siswa SMP Negeri 1 Bojongsari sebagai sampel penelitian dengan alasan sebagai berikut:

SMP Negeri 1 Bojongsari berada dekat dengan rumah peneliti sehingga memudahkan dalam pengambilan data. SMP ini juga memiliki prestasi akademik dan non akademik, akan tetapi yang sangat menonjol pada bidang nonakademik (olahraga) yakni renang, sepakbola, dan atletik. Oleh karena bolabasket belum berprestasi peneliti berusaha melalui penerapan model pengembangan permainan dalam pembelajaran siswa dapat senang dan menyukai bolabasket. Karena kalau siswa sudah suka atau berminat pasti ada keinginan untuk berprestasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah mencermati dan menganalisis latar belakang masalah tersebut di atas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah “Bagaimana bentuk pengembangan *Circuit Basketball* untuk pembelajaran bolabasket kelas VII Di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2015 yang bersifat sederhana, ramah lingkungan, mudah dalam pengadaan, dan hemat secara ekonomis serta sesuai karakteristik perkembangan gerak anak kelas VII”?

## 1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk permainan *Circuit Basketball* untuk pembelajaran bolabasket kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga tahun 2015 yang bersifat sederhana, ramah lingkungan, mudah dalam pengadaan, dan hemat secara ekonomis serta sesuai karakteristik perkembangan gerak anak kelas VII.

## 1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan ini diharapkan dapat membantu bagi peneliti, bagi penelitian lanjutan, bagi siswa, bagi pembaca, bagi sekolah atau guru penjasorkes maupun bagi lembaga Fakultas Ilmu Keolahragaan di UNNES.

### 1.4.1 Bagi peneliti:

1. Sebagai bekal pengalaman dibidang penelitian dalam memodifikasi olahraga pada umumnya dan pembelajaran penjas bolabasket pada khususnya.
2. Sebagai dasar pengembangan hasil penelitian dimasa yang akan datang.
3. Sebagai bekal didalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi.

**1.4.2 Bagi Peneliti Lanjutan:**

1. Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian yang serupa atau yang sehubungan.
3. Sebagai bahan untuk dikaji kebenarannya.

**1.4.3 Bagi Siswa:**

1. Untuk menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran bolabasket.
2. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
3. Membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran penjasorkes bolabasket.
4. Menambah pengalaman untuk dapat menguasai permainan bolabasket beserta penguasaan teknik-teknik dasarnya.

**1.4.4 Bagi Pembaca:**

1. Sebagai sumber inovasi dalam pembelajaran bolabasket.
2. Sebagai informasi bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran pengenalan bolabasket.

**1.4.5 Bagi Guru Penjasorkes:**

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi olahraga pada umumnya dan *Circuit Basketball* pada khususnya.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan pedoman untuk membina siswa dalam bermain *Circuit Basketball*.
3. Sebagai dorongan atau motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara modifikasi jenis permainan olahraga, sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, serta siswa lebih aktif bergerak sehingga dapat mencapai tingkat kebugaran jasmani yang baik.

#### **1.4.6 Bagi Lembaga (FIK UNNES):**

1. Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang modifikasi permainan olahraga bolabasket.
2. Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan UNNES Semarang.

### **1.5 Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan bolabasket yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotor) secara efektif dan efisien dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga derajat kebugaran dapat terwujud serta dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran bolabasket.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Minat siswa yang masih kurang terhadap permainan bolabasket. Permainan itu bahkan jarang sekali dimainkan siswa di kesehariannya. Sehubungan dengan hal tersebut, guru harus dapat memodifikasi permainan bolabasket agar dapat menarik minat peserta didik untuk suka dan mau mengikuti pembelajaran bolabasket.

Pemecahan masalah seperti ini, dapat melalui penerapan model pengembangan. Dalam bentuk pengembangan model *Circuit Basketball* yang diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran serta membantu guru pendidikan jasmani, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pengertian 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 Penjasorkes juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tidak 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 Lutan, 2000:15).

Pendidikan Jasmani berdasarkan sudut pandang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Pandangan tradisional, Pandangan tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang bisa dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani (*dikotomi*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa.
- 2) Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistik*). Oleh karena itu, Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan

melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani (Adang Suherman, 2000:22).

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan *motorik*, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008:104).

Adang Suherman (2000:7), mengemukakan pandangann filsafat idealisme terhadap Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan Jasmani tidak hanya sekedar melibatkan fisik semata.
2. Aktivitas kesegaran jasmani memberi kontribusi terhadap perkembangan kepribadian seseorang.
3. Pendidikan Jasmani merupakan pusat berbagai gagasan (*ideas*).
4. Harus menjadi seorang model bagi siswa.
5. Guru bertanggung jawab terhadap efektifitas program Pendidikan Jasmani.
6. Pendidikan ditujukan untuk pendidikan.

Dari pendapat-pendapat yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang tujuannya harus serasi dan selaras dengan tujuan pendidikan pada umumnya.

#### **2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani**

Pada dasarnya Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang dicapai melalui Pendidikan Jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan Pendidikan Jasmmani tidak hanya pada fisik aspek saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.

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-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

2. Perkembangan Gerak

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

3. Perkembangan Mental

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

4. Perkembangan Sosial

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

Sedangkan, menurut Rusli Lutan (2001:7) tujuan Penjasorkes adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan aktifitas gerak, disamping agar peserta didik senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Dari beberapa uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dapat digolongkan kedalam tiga aspek yaitu aspek psikomotorik (Penguasaan keterampilan gerak, kemampuan fisik dan motorik, serta perbaikan fungsi organ tubuh), aspek kognitif (penguasaan pengetahuan), dan aspek afektif (penerapan sikap) untuk menjadi manusia yang seutuhnya.

### **2.1.1.2 Materi Pendidikan Jasmani**

Materi mata pelajaran Penjas yang meliputi; pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air), kesehatan dan pendidikan luar kelas (*outdoor*) disajikan untuk membantu siswa secara aman, efisien, dan efektif. Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap dan berkelanjutan, yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbantu jiwa sportif dan hidup aktif.

Struktur materi pembelajaran untuk kelas 7 dan 8 SMP meliputi teknik atau keterampilan dasar permainan dan olahraga, senam, aktivitas ritmis, akuatik, kecakapan hidup di alam terbuka, dan kecakapan hidup *personal*, kebugaran jasmani serta pembentukan sikap dan perilaku (Samsudin, 2008:104-105).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwasanya struktur pemberian materi pada pendidikan jasmani pada setiap tingkatan pendidikan tidak lepas dari ruang lingkup Pendidikan Jasmani yang terdiri atas (1) aktivitas permainan, (2) aktivitas akuatik, (3) aktivitas ritmik, (4) aktivitas senam, (5) kesehatan, (6) luar kelas, dan (7) pengembangan.

### **2.1.1.3 Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan interaksi berkelanjutan antara perilaku guru Penjas dan perilaku peserta didik. Dalam pelaksanaan dapat disimpulkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya oleh keempat faktor ini, yaitu;

(1) tujuan, (2) materi, (3) metode, dan (4) evaluasi. Diantara beberapa faktor penting untuk mencapai pengajaran pendidikan jasmani yang berhasil adalah perumusan tujuan. Pentingnya kedudukan tujuan menentukan materi yang akan dilakukan oleh peserta didik. Salah satu prinsip penting dalam pendidikan jasmani adalah partisipasi peserta didik secara penuh dan merata. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus memperhatikan kepentingan atau kebutuhan peserta didik.

Kesiapan peserta didik merupakan kondisi yang harus mendapat perhatian pertama sebelum kegiatan belajar. Tanpa kesiapan peserta didik untuk belajar mustahil terjadi proses belajar mengajar di sekolah. Untuk mengetahui kesiapan peserta didik sebelum PBM dimulai, maka guru terlebih dahulu harus melakukan langkah-langkah seperti memberikan perhatian, memberikan motivasi, dan memeriksa perkembangan kesiapan.

Perhatian itu sangat penting manakala peserta didik akan melakukan jenis pengamatan. Peserta didik harus memperhatikan peragaan dari guru, melihat gambar, dan bukan berakap-cakap dengan teman atau mengganggu teman. Guru harus melakukan berbagai cara agar peserta didik dapat memberikan perhatiannya saat proses belajar dan mengajar berlangsung. Untuk dapat mengembangkan perhatiannya peserta didik bukanlah suatu yang mudah namun diperlukan kiat-kiat khusus, seperti menyajikan sesuatu yang belum peserta didik kenali. Sehingga merangsang peserta didik untuk mencari tahu. Selain itu juga dalam penyampaian pelajaran guru hendaknya memulai dari yang mudah hingga sukar (H.J.S Husdarta, 2009:163-166).

#### 2.1.1.4 Motivasi

Motivasi berpangkal dari kata “motif” yang dapat diartikan daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Selain itu, motivasi dapat diartikan juga sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Ada tiga elemen atau ciri pokok dalam motivasi itu, yakni; (1) motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi, (2) ditandai dengan adanya *feeling*, dan (3) dirangsang karena adanya tujuan.

Jadi motivasi dalam kegiatan belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai (Sardiman A.M, 2004:73-74)

Motivasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Setidaknya peserta didik harus memiliki motivasi untuk belajar di sekolah. Tanpa motivasi sukar bagi peserta didik untuk berkembang dalam belajarnya. Guru sangat berperan dalam menumbuhkan kembangkan motivasi pada peserta didik. Meski munculnya motivasi itu dengan sedikit memberikan paksaan kepada mereka. Lambat laun akan muncul kesadaran untuk belajar menurut keinginannya sendiri. Motivasi terbagi ke dalam dua bagian, yaitu; motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Untuk meningkatkan motivasi *intrinsik* sangat diperlukan motivasi kuat dari luar dirinya. Peserta didik harus diberikan penghargaan berupa pujian, angka yang baik, rasa keberhasilan, dan sebagainya sehingga peserta didik lebih tertarik dalam pelajaran. Kesuksesan yang diraih dalam interaksinya dengan lingkungan belajar dapat menimbulkan rasa puas. Kondisi ini merupakan sumber motivasi. Apabila terus menerus muncul pada diri peserta didik, maka ia akan sanggup untuk belajar sepanjang hidupnya (H.J.S Husdarta, 2009:166).

### 2.1.1.5 Tahapan Dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket

Olahraga bolabasket memiliki karakteristik-karakteristik tertentu yang sebaiknya dipahami oleh para guru Penjasorkes. Tujuannya, agar para guru Penjasorkes lebih menjiwai esensi atau isi dari permainan bolabasket. Sehingga diharapkan di dalam implementasi pengajarannya, akan dapat memberikan arah dan pemahaman yang lebih baik pada siswa tentang permainan bolabasket. Setiap cabang olahraga memiliki keterkaitan yang khas dengan struktur sosial secara keseluruhan, dan dengan fungsi sosial yang berbeda-beda dari setiap cabang olahraga (Danu Hoedaya, 2004:6-7).

Permainan bolabasket memiliki nilai-nilai karakteristik tertentu yang sifatnya *universal, rekreatif serta perspektif* dan *etnis*. Ini tercemin pada semua orang baik mulai dari anak-anak, dewasa bahkan sampai berusia lanjut baik laki-laki maupun perempuan sudah bisa dan mengenal permainan bolabasket dengan aturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan fisik. Nilai *rekreatifnya*, tercemin dari terpenuhinya kebutuhan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan fisik, apakah sebagai suatu kelayakan *kataris* atau sekedar sebagai pelepas gejala emosi kejiwaannya. Nilai yang diperoleh dari *perspektif* dan *etnis* juga sangat nyata. Permainan bolabasket dengan mudah dapat dimodifikasi sesuai dengan tuntutan situasi di dalam interaksi sosial (masyarakat) maupun dalam proses pembelajaran di dalam lingkungan dunia pendidikan (Danu Hoedaya, 2004:10).

Tahapan-tahapan proses pembelajaran permainan bolabasket materi bolabasket untuk kelas VII di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga tertera pada Gambar 2.1 dengan penjelasan secara lengkap sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahapan Pembelajaran  
(Sumber: Danu Hoedaya, 2004: 10)

1. Pertama-tama, siswa harus memahami bentuk permainan bolabasket itu sendiri. Kemudian guru menjelaskan permainan bolasket yang mendasar dan bahwa permainan ini membutuhkan kerjasama dan saling pengertian yang baik dari semua pemain, untuk itu diperlukan keterampilan berbagai teknik dasar seperti mengoper bola, mendribel bola, menembakkan bola ke keranjang yang berketinggian 3,05 meter dari permukaan lantai. Selain itu, dibutuhkan pula kecermatan guru dalam menentukan beberapa hal seperti; (1) ukuran dan bentuk lapanganpermainan yang digunakan, (2) jumlah pemain setiap regu, serta (3) perlengkapan permainan yang sering kali perlu dimodifikasi sesuai dengan tingkat kemampuan dan pemahaman siswa.
2. Secara bertahap, siswa akan mengerti serta menghargai aturan-aturan pokok permainan bolabasket.
3. Dengan memodifikasi alat serta perlengkapan permainan siswa akan menyadari kesarasan taktis yang diharapkan, misalnya bahwa ketinggian *ring* basket dan lapangan permainan yang diperkecil akan mempengaruhi kemudahan atau kesulitan dalam memasukan bola dan irama permainan.

4. Siswa diperkenalkan pada taktik permainan melalui pengenalan bertahap mengenai prinsip gerak, yang dilandasi pemahaman tentang ruang dan waktu. Melalui penerapan permainan sederhana (modifikasi) siswa secara bertahap akan diajak untuk memahami situasi-situasi permainan yang lebih kompleks.
5. Setelah siswa mampu memahami dan siap untuk menerapkan berbagai keterampilan yang diajarkan ke dalam bentuk permainan, barulah diberikan instruksi lebih jauh baik secara teknis maupun secara taktis. Sekali lagi, hal ini selalu harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan, kebutuhan dan perkembangan gerak anak yang menunjang penampilan siswa dalam mempraktikannya.
6. Terakhir baru menampilkan keterampilan-keterampilan yang telah diajarkan dalam bentuk permainan bolabasket baik secara teknis maupun taktis. Tetapi, bagaimanapun guru Penjasorkes harus mengantisipasi bahwa pada umumnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih banyak memerlukan bantuan guru Penjasorkes dalam hal memepertimbangkan apakah gerakan atau penampilannya sudah benar atau masih salah dan untuk mengambil keputusan yang tepat tentang bagaimana caranya untuk meningkatkan gerakan dalam penampilannya.

Secara umum, dapat disimpulkan kalau tujuan utama dalam mengajarkan suatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan penampilan bermain siswa yang akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya. Pada dasarnya tugas guru penjas dalam mengajar bolabasket adalah agar siswa dapat bermain bolabasket dengan menggunakan keterampilan yang telah dimilikinya sesuai dengan yang di ajarkan dengan konsep dari yang mudah atau sederhana ke yang sulit atau *kompleks* (Danu Hoedaya, 2004:14).

### 2.1.2 Perkembangan Gerak

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang bisa dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi mejadi 3 bagian, yaitu;

(1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain seperti berlari, lompat dan loncat; (2) kemampuan non lokomotor, dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dan mengayun; (3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki yang menyebabkan benda lain ikut bergerak seperti menendang bola, gerak memvoli bola dll.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1991:13), Gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efesien yang merupakan perwujuduan dari kualitas koordinasi dan kontrol tubuh dalam melakukan gerakan yang diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan kesadaran pikir akan benar.

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

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

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

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

Perubahan fisik selama *adolesensi* menunjukkan beberapa indikasi terhadap komposisi tubuh. Perubahan komposisi selama masa *adolesensi* terutama bervariasi pada sumbu kegemukan dan kekurusan. Anak laki-laki meningkat kearah bentuk ramping dan berotot terutama pada anggota badan, sedangkan anak perempuan meningkat kearah keduanya, kearah bentuk ramping dan gemuk.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan perbedaan karakteristik anak pada masa *adolesensi* yakni peningkatan untuk anak laki-laki berlangsung dengan cepat terutama menjelang dewasa, sedangkan untuk anak perempuan berlangsung secara bertahap (Sugiyato dan Sudjarwo, 1991:138).

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

Perubahan-perubahan dalam penampilan motorik pada masa *adolesensi* cenderung mengikuti perubahan-perubahan dalam ukuran badan, kekuatan dan fungsi *fisiologis*. Perbedaan-perbedaan dalam penampilan keterampilan *motorik* dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat. Anak laki-laki

menunjukkan peningkatan yang terus berlangsung, sedangkan anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Peningkatan koordinasi pada anak laki-laki terus berlangsung sejalan dengan bertambahnya umur kronologis, sedangkan anak perempuan sudah tidak lagi berkembang lagi setelah umur 14 tahun.

Masa kanak-kanak merupakan waktu untuk anak belajar kemampuan dasar, sedangkan masa *adolesensi* adalah waktu yang digunakan untuk menyempurnakan dan penghalusan serta mempelajari berbagai macam variasi keterampilan *motorik*. Akan tetapi kenyataannya banyak anak-anak yang tidak memperoleh kesempatan untuk mempelajari keterampilan dasar sampai masa *adolesensi* (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991:147).

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

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

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada masa kanak-kanak adalah waktunya untuk belajar keterampilan dasar, dan masa adolesensi waktunya belajar memperhalus keterampilan dasar.

#### **2.1.2.1.2 Aktifitas Fisik yang Diperlukan Remaja (*Adolesensi*)**

*Adolesensi* merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan untuk menyempurnakan gerakan, dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara halus. Setiap orang dapat untuk menilai kemampuannya dan memilih untuk latihan, olahraga, dan kegiatan fisik lainnya yang berguna sepanjang hidupnya (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991:165).

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang diperlukan anak-anak pada masa *adolesensi* adalah aktivitas yang dapat meningkatkan pengalaman dirinya.

#### **2.1.3 Permainan Bolabasket**

Berdasarkan peraturan resmi bolabasket (PERBASI) tahun 2012, Permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Menurut Wissel Hal (2000:3) permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim dengan 5 pemain setiap tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*skor*) dengan memasukan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing*

(operan) dengan tangan atau dengan *mendribblenya* (*batting, pushing, atau tapping*) beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan dan diakhiri dengan *shooting* (menembak) bola ke *ring*.

Walaupun para pemain dibolehkan pada posisi apapun, posisi yang paling umum pada tim dengan 5 pemain adalah pemain 1 sebagai *point guard* (*best ball handler*), pemain 2 sebagai *shooting guard* (*best outside shooter*), pemain 3 sebagai *small forward* (*versatile inside & outside player*), pemain 4 sebagai *power forward* (*strong rebounding forward*), dan pemain 5 sebagai pemain tengah (*inside scorer, rebounder & shot blocker*).

Menurut Jon Oliver (2009:9) bolabasket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bolabasket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, *dribel*, dan *rebound*, serta kerjasama tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini. Meskipun permainan 5 lawan 5 adalah bentuk permainan bolabasket yang paling populer, selama ini telah berkembang berbagai permainan dan pertandingan menghibur yang berkaitan dengan bolabasket untuk membantu penggemarnya mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dasar mereka.

Jadi dapat disimpulkan permainan bolabasket sesuai SK dan KD yang terdapat pada kurikulum KTSP untuk kelas VII secara sederhana adalah permainan beregu yang terdiri atas 5 pemain yang masing mempunyai nama dan tugas masing-masing, yang dimainkan selama 4 X 10 menit untuk sebanyak-banyaknya saling menciptakan poin dengan cara memasukan bola ke keranjang lawannya masing-masing.

Sejarah singkat, bolabasket diciptakan oleh J.A. Naismith tahun 1891. Pertama kali dipertandingkan dalam Olympiade pada tahun 1936 Di Berlin. Basket masuk ke Indonesia sesudah perang dunia II masuk dalam acara PON pada tahun 1948 Di Solo. PERBASI berdiri pada tahun 1951 dan diterima menjadi anggota FIBA pada tahun 1953 (Sukintaka, 1979:66)

### **2.1.3.1 Sarana dan Prasarana**

Sarana adalah alat-alat yang menunjang terselenggaranya suatu permainan bolabasket, contoh seperti bola, papan pantul, keranjang (*ring*), kostum, sepatu dll. Sedangkan prasarananya adalah sesuatu yang sulit dipindahkan (tempat), contoh lapangan bolabasket. Jadi sarana prasarana bolabasket adalah fasilitas-fasilitas yang mendukung dan menunjang suatu permainan bolabasket sesuai dengan peraturannya.

#### **2.1.3.1.1 Bola**

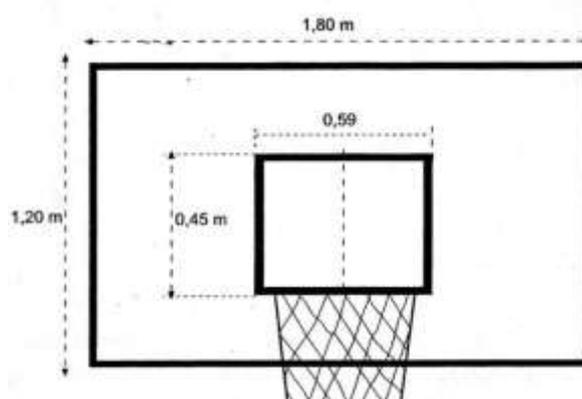
Bola harus terbuat dari karet yang di lapiasi kulit atau bahan sintetis lainnya. Keliling bola tidak kurang dari 75 cm dan tidak lebih dari 78 cm, sedangkan beratnya tidak kurang dari 600 gram dan tidak lebih dari 650 gram. Bola tersebut dipergunakan untuk bermain setelah dipompa sedemikian rupa sehingga bila dipantulkan ke lantai yang keras dari ketinggian 1,80 meter diukur dari dasar, bola akan memantul setinggi tidak kurang 1,20 meter dan tidak lebih dari 1,40 meter bila diukur dari puncak bola.



Gambar 2.2 Bola Basket  
Sumber: (Peraturan Resmi PERBASI, 2012:6)

### 2.1.3.1.2 Papan Pantul

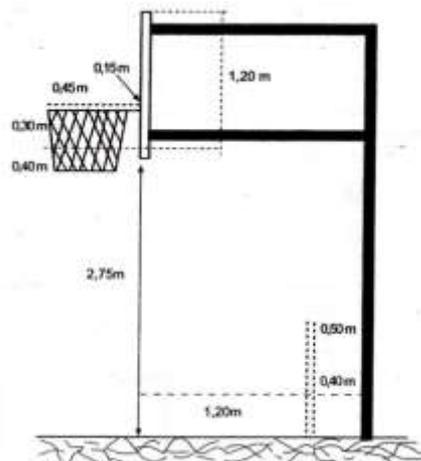
Papan pantul pada lapangan bolabasket terdiri dari dua bagian. Kedua papan pantul harus terbuat dari kayu keras setebal 3 cm atau bahan lain yang cocok dan mempunyai derajat kekakuan (kekerasan) yang sama dengan kayu. Ukuran papan pantul ini adalah panjang 1,80 meter dan lebar 1,20 meter. Permukaan tersebut harus datar dan berwarna putih. Pada papan pantul terdapat empat persegi panjang yang berukuran panjang (*horisontal*) 0,59 meter dan lebar (vertikal) 0,45 meter. Empat persegi panjang ini dipergunakan untuk arah memantul bola supaya bola masuk ke keranjang basket. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Papan Pantul  
Sumber: (Peraturan Resmi PERBASI, 2012:6)

### 2.1.3.1.3 Keranjang (*Ring Basket*)

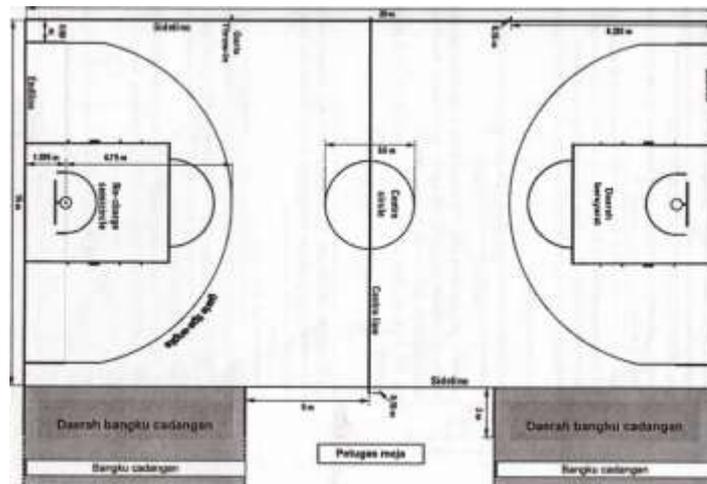
Pada lapangan bolabasket dilengkapi dengan keranjang basket yang terbuat dari besi yang mempunyai garis tengah 20 mm dan jalanya mempunyai panjang 40 cm. Keranjang (*ring*) mempunyai garis tengah 45 cm diletakan 3,05 meter di atas lantai dan sama jauh dari kedua tepi vertikal papan pantul. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.4 Keranjang Bola Basket  
Sumber: (Peraturan Resmi PERBASI, 2012:6)

#### 2.1.3.1.4 Lapangan Bolabasket

Menurut peraturan resmi bolabasket tahun 2012 (PERBASI) bahwa Lapangan permainan bolabasket itu harus rata, dan memiliki permukaan yang keras berbentuk persegi panjang serta bebas dari rintangan. Ukuran panjang lapangan adalah 28 meter dan lebar 15 meter diukur dari sebelah dalam garis batas. Garis-garis akan dibuat dengan warna putih dengan lebar 5 cm, segala sesuatu yang menghalangi seperti bangku pemain cadangan setidaknya berada 2 meter dari lapangan permainan, jari-jari lingkaran tengah lapangan bolabasket adalah 1,8 meter yang dibuat di tengah lapangan. Jari-jari ini diukur dari bagian luar kelilingnya dan garis tengah sejajar dengan garis akhir. Lapangan permainan bolabasket itu juga banyak macamnya, antara lain yaitu *in door* (dalam gedung) ataupun *out door* (tempat terbuka). Selain itu juga lantainya bisa terbuat dari lantai yang keras maupun juga terbuat dari kayu yang keuntungannya tidak mudah licin. Sehingga tingkat keselamatan untuk para pemainnya lebih tinggi. Untuk lebih jelasnya lapangan permainan bolabasket dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.5 Lapangan BolaBasket  
Sumber: (Peraturan Resmi PERBASI, 2012:3)

## 2.1.4 Teknik Dasar Bolabasket

Teknik dasar dalam permainan bolabasket antar lain adalah sebagai berikut:

### 2.1.4.1 Mengoper Bola (*Passing*)

Menurut Hal Wissel (2000:71-73) mengoper adalah suatu teknik dasar yang paling penting dalam permainan tim, dan keahlian seperti itulah yang membuat bolabasket menjadi permainan yang indah. Selain itu pentingnya mengoper adalah pertama, punya kesempatan mengolah bola sehingga terbuka kesempatan melakukan tembakan artinya operan yang taktis tepat waktunya dan akurat akan menciptakan peluang *skor* bagi tim. Kedua menjaga bola tetap berada dipihak sendiri sehingga selama permainan dapat dikendalikan tim artinya sebuah tim yang mampu mengontrol bola dengan operan yang baik punya kesempatan yang luas mencetak *skor* dan mengendalikan permainan. Kegunaan khusus operan adalah untuk mengalihkan bola dari daerah padat pemain, menggerakkan bola dengan cepat pada *fast break*, membangun permainan yang *offensif*, mengoper ke rekan yang sedang terbuka untuk melakukan tembakan, serta mengoper dan memotong untuk melakukan

tembakan sendiri. Gerakan dasar operan ada beberapa, antara lain; operan dada (*chest pass*), operan bawah (*bounce pass*), operan sisi tangan (*side arm*), operan bisbol (*baseball pass*), operan atas kepala (*overhead pass*), operan punggung belakang (*behind-the back pass*).

Menurut Jon Oliver (2014:35) menyatakan bahwa *passing* (mengumpan) yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka. Ketepatan umpan yang hebat tidak boleh diremehkan. Ini bisa memotivasi rekan-rekan tim, menghibur penonton, dan menghasilkan permainan yang tidak *individualis*. Seorang pengumpan yang terampil mampu melihat seluruh lapangan, mengantisipasi perkembangan dalam pertandingan yang penuh serangan, dan memberikan bola kepada rekan tim saat yang tepat. Menurut Jon Oliver (2014:36-40), ada beberapa macam umpan, antara lain:

1. *Chest Pass* (Umpan Dada).
2. *Bounce Pass* (Umpan Pantul).
3. *Two-handed Overhead Pass* (Umpan atas kepala dengan kedua tangan).
4. *Baseball Pass* (Umpan Bisbol).
5. *Shuffle Pass* (Umpan sambil berlari).
6. *Dribble Pass* (Umpan sambil Dribble).
7. *Wrap-around Pass* (Umpan Selubung).
8. *Behind the back Pass* (Umpan di Belakang Punggung).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *passing* (mengoper) adalah sebuah teknik dasar pada bolabasket yang bertujuan menghasilkan operan untuk dapat dikonversikan menjadi peluang, membongkar pertahanan lawan dan membuat serangan dengan cara melakukan operan ke sesama temannya. Saat mendapat operan kita dapat memilih 2 pilihan antara *shooting* atau *dribble* bahkan *passing* kembali untuk membuka ruang. Jadi,

*passing* ini sesuai dengan SK dan KD pada kurikulum KTSP kelas VII adalah teknik dasar yang paling utama membangun kerjasama dan berpengaruh pada permainan bolabasket yang dilakukan dengan cara mengoper kesesama temannya.

Mengoper atau melempar secara sederhana pada permainan bolabasket pada umumnya terdiri atas tiga jenis, yakni:

1. Operan Dada (*Chest Pass*) adalah operan yang paling umum dalam permainan bolabasket. Karena dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dari setiap posisi di atas lantai. Mulai dengan sikap seimbang, pegang bola dengan dua tangan di depan dada, jaga agar siku masuk. Tangan seharusnya sedikit di belakang bola dalam posisi *rileks*. Lihat arah target, perkuat pergelangan tangan dan terakhir lepaskan bola dari jari kedua tangan serta melakukan gerakan lanjutan (*follow-through*) jari-jari menunjuk pada target dan tapak tangan menghadap ke bawah.
2. Operan Bawah atau Pantul (*Bounce Pass*) adalah operan yang dilakukan dengan cara memantulkan bola pada lantai pada jarak yang memungkinkan dapat diterima setinggi pinggang. Perkirakan jarak yang dituju dengan tepat yaitu  $\frac{2}{3}$  atau beberapa langkah kaki di depan target. Setelah melakukan operan kemudian diakhiri dengan gerakan lanjutan (*follow through*) dengan jari tangan menunjuk dengan telapak tangan menghadap ke bawah.
3. Operan Atas Kepala (*Overhead Pass*) adalah operan yang dilakukan dengan cara dengan awalan operan dari atas kepala dan operan ini dipilih untuk mengoper teman yang berada jauh ketika kita berada dalam penjagaan ketat dari lawan yang dimana lawan lebih pendek. Cara melakukannya yakni mulailah dengan keadaan seimbang, pegang bola di atas kepala dengan siku kedalam membentuk sudut 90 derajat, melangkah kearah target, kumpulkan kekuatan maksimal dengan bertumpu pada kaki, lalu cepat

melakukan operan dengan cara ulurkan tangan dan lepaskan bola dari jari kedua tangan secara berurutan sampai gerakan *follow through* dimana jari mengarah pada target dan telapak tangan ke bawah (Wissel Hal, 2000:71-73)

#### **2.1.4.2 Menggiring Bola (*Dribbling*)**

Menurut Hal Wissel (2000:95) menyatakan bahwa *dribble* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan *individual* dan tim. Seperti operan, *dribble* adalah salah satu cara membawa bola. Agar tetap selalu menguasai bola sambil bergerak, kita harus memantulkannya pada lantai. Pada awalnya, bola harus lepas dari tangan sebelum kaki diangkat dari lantai. Sementara mendribel kita tidak boleh menyentuh bola secara bersamaan dengan dua tangan atau bola diam dalam genggaman tangan kita. Kemampuan mendribel dengan tangan lemah dan tangan kuat adalah kunci untuk meningkatkan permainan kita. Untuk melindungi bola, jagalah agar tubuh kita berada di antara bola dan lawan. Dengan kata lain, jika kita mendribel dengan sisi tangan yang lemah, maka lindungi dengan tubuh kita.

Menurut Jon Oliver (2007:49-50) Mendribel adalah salah satu teknik dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket. Untuk meningkatkan keterampilan mendribel tentu saja dibutuhkan latihan yang konsisten dengan menggunakan dasar-dasar yang tepat agar berkembang menjadi pendribel ulung. Kegunaan mendribel pada umumnya digunakan untuk mematahkan pertahanan lawan ketika menuju *ring* basket.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *dribbling* (menggiring) sesuai dengan SK dan KD kelas VII pada kurikulum KTSP

merupakan suatu teknik dasar dalam permainan bolabasket yang berguna untuk mengalirkan permainan kesegala arah dengan cara memantulkan bola ke tanah.

#### **2.1.4.3 Menembak (*Shooting*)**

Menurut Hal Wissel (2000:43) Menembak adalah keahlian yang sangat penting di dalam olahraga bolabasket. Karena pada dasarnya menembak adalah usaha memasukan bola ke dalam *ring* atau keranjang bola untuk mendapatkan angka atau *point*. Kebanyakan pemain menembak dengan satu tangan sementara tangan yang satu digunakan untuk menstabilkan bola sebelum dilepaskan. Usahakan agar bola tetap berada dekat dan di depan badan. Pergelangan tangan dan siku dari lengan yang digunakan untuk menembak harus hampir di bawah bola, dengan pergelangan tangan diacungkan kembali dan jari-jari menunjuk ke atas. Tangan yang lain harus mendukung bola dari segala sisi.

Menurut Jon Oliver (2007:31-32) *Shooting* (menembak) adalah salah satu teknik dasar permainan bolabasket yang digunakan memasukan bola ke keranjang untuk mendapatkan poin. Penerapan dasar-dasar menembak yang benar secara konsisten adalah kunci untuk mendapatkan keberhasilan melakukan tembakan selama bermain dalam situasi-situasi pertandingan. Macam-macam menembak yakni tembakan loncat (*jump shot*) dan tembakan bebas (*free throw*).

Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *shooting* (menembak) sesuai dengan SK dan KD kelas VII pada kurikulum KTSP merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bolabasket dengan cara menembak bola ke *ring* dengan tujuan masuk untuk mendapatkan skor atau *point*.

### 2.1.5 Pengertian Pengembangan

Secara sederhana pengembangan adalah suatu bentuk untuk memajukan sesuatu. Makna pengembangan lainnya adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah-masalah aktual. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk membuat dan menyusun suatu bentuk sebagai produk yang dikembangkan. Tujuan pengembangan adalah memperbaiki dan memperbaharui sesuatu yang sudah ada supaya dapat menjadi lebih baik sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif, bukan untuk menguji suatu teori, berarti kegiatan penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menelaah suatu teori, model, konsep atau prinsip dan menggunakan hasil telaah untuk mengembangkan suatu produk.

Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk (*hardware* atau *software*) melalui suatu prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan *need assessment*. dilakukan dengan proses pengembangan mengikuti langkah-langkah tertentu, dan diakhiri dengan evaluasi dengan menguji atau mengukur seberapa jauh 'need' yang sejak awal dijadikan acuan bagi pengembangan produk yang terkait, telah terpenuhi. Dengan kata lain penelitian pengembangan diakhiri dengan pengukuran terhadap kualitas produk dari hasil pengembangan (Siti Nirrochmah, 2002:10-11)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi pada produk, sedangkan produk tersebut tidak hanya berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) saja akan tetapi juga perangkat lunak (*software*). Dalam kegiatan penelitian pengembangan

terdapat suatu proses untuk mengkaji suatu hal yang menghasilkan suatu hal yang baru (produk) untuk dapat digunakan memecahkan masalah dan tetap mengacu pada konsep ilmiah.

Meskipun pengembangan pada umumnya diterima sebagai alat untuk memodifikasi permainan dan olahraga, tetapi faktanya jarang sekali para pendidik atau guru penjas tidak menerapkannya dalam pembelajaran. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:12-15), menjelaskan beberapa kritik terhadap permainan dan olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi sebagai berikut:

1) Permainan olahraga hanya untuk orang-orang terampil

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

2) Permainan olahraga hanya untuk *surplus* energi

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

3) Permainan dan olahraga hanya kesenangan

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

- 4) Permainan dan olahraga mengabaikan prinsip pengembangan.

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

- 5) Permainan olahraga merupakan aktivitas "*teacher-centered*"

- 6) Permainan dan olahraga sering kali membuat siswa pasif.

- 7) Permainan dan olahraga mengabaikan kemajuan belajar siswa.

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

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

#### **2.1.5.1 Keuntungan Pengembangan dan Modifikasi Olahraga**

Menurut (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:15-16) beberapa keuntungan yang dapat diperoleh melalui pengembangan pemberian permainan dan olahraga secara DAP ini diungkapkan dalam istilah "*Physically Educated Person*" (seseorang yang terdidik fisiknya), beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor dan non lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.
2. Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.

3. Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
4. Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari keterampilan baru.
5. Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.
6. Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas jasmani yang dipilih.
7. Memahami bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri pribadi dan berkomunikasi.
8. Menghargai hubungan dengan orang lain yang diperloeh dan diparticipasi dalam aktivitas jasmani.

Jadi keuntungan dari pengembangan dan memodifikasi olahraga itu sangat banyak manfaatnya dalam pembelajaran Penjasorkes terutama untuk guru Penjasorkes.

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

Menurut (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:31), dalam struktur modifikasi permainan dan olahraga, pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswanya. Pengurangan struktur untuk belajar *skill*. Perbedaannya pembelajaran *skill* lebih ditekankan pada penguasaan *skill* sementara pembelajaran permainan lebih mementingkan pada penguasaan strategi permainan. Pengurangan struktur permainan ini dapat dilakukan terhadap beberapa faktor antara lain; (1) Ukuran lapangan, (2) Jenis *skill* yang digunakan, (3) Aturan yang ditetapkan, (4) Jumlah pemain, (5) Organisasi pemain, 6) Tujuan permainan.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip dasar pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga adalah dengan cara mengurangi struktur permainan sebenarnya sehingga pembelajaran dan strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif lebih mudah oleh siswa.

### **2.1.5.3 Modifikasi**

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

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

Jadi modifikasi adalah suatu metode yang sangat efektif di dalam pemberian materi Penjasorkes khususnya diterapkan melalui suatu bentuk permainan yang

disajikan dengan cara semenarik mungkin, sehingga siswa akan merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran Penjasorkes.

#### **2.1.5.4 Modifikasi Lingkungan Pembelajaran**

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajaran. Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti diuraikan di bawah ini.

##### **1. Peralatan**

Peralatan (*apparatus*) adalah sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa untuk melakukan kegiatan atau aktivitas di atasnya, di bawahnya, di dalam atau diantaranya, misalnya; bangku swedia, gawang, *star block*, *mistar*, peralatan lompat tinggi, bola, alat pemukul, dan sebagainya. Peralatan yang dimiliki oleh sekolah-sekolah, biasanya kurang memadai dalam arti kata kuantitas maupun kualitasnya. Peralatan yang ada dan sangat sedikit jumlahnya itu biasanya peralatan standar untuk orang dewasa. Guru dapat menambah atau mengurangi tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk aktivitas pendidikan jasmani. Misalnya memodifikasi berat ringannya, besar kecilnya, panjang pendeknya, maupun menggantinya dengan peralatan lain sehingga dapat digunakan untuk berbagai bentuk kegiatan pendidikan jasmani.

##### **2. Penataan Ruang Gerak**

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara menata ruang gerak siswa dalam kegiatannya. Misalnya melakukan *dribbling*, *passing* atau lempar tangkap ditempat, atau bermain diruang kecil atau besar.

### 3. Jumlah Siswa yang Terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambahkan jumlah siswa yang terlibat dalam melakukan tugas ajar tersebut. Misalnya belajar *passing* bawah sendiri, berpasangan, bertiga, berempat, dan seterusnya.

### 4. Formasi Belajar

Formasi ini dapat dilakukan dengan cara menata dengan sedemikian rupa, baik jaraknya maupun jumlah jalur yang kita tata tergantung akan kebutuhan serta jumlah siswa yang ada. Pengaturan itu bermakna untuk memfasilitasi kemampuasn siswa (Samsudin,2008:68).

Berkaitan dengan modifikasi lingkungan pembelajaran terrsebut komponen-komponen penting yang dapat dimodifikasi, meliputi:

- 1) Ukuran, berat atau bentuk peralatan dalam setiap regu,
- 2) Lapangan permainan,
- 3) Waktu bermain, atau lamanya permainan,
- 4) Peraturan permainan, dan
- 5) Jumlah pemain.

Secara operasional menurut Ateng (1992), syarat modifikasi permainan sebagai berikut:

- 1) Kurangi jumlah pemain dalam setiap regu,
- 2) Ukuran lapangan diperkecil,
- 3) Waktu bermain diperpendek,
- 4) Sesuaikan tingkat kesulitan dengan karakteristik anak,
- 5) Sederhanakan alat yang digunakan, dan
- 6) Ubahlah menjadi peraturan menjadi sederhana, sesuai dengan kebutuhan agar permainan dapat berjalan dengan lancar.

Kondisi lingkungan pembelajaran yang memenuhi syarat untuk cabang olahraga tersebut, belum tentu memenuhi syarat untuk digunakan oleh siswa SLB. Artinya memodifikasi, lingkungan yang ada dan menciptakan yang baru, merupakan salah satu alternatif yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai upaya untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan siswa (Samsudin,2008:63-64).

Jadi modifikasi lingkungan pembelajaran sangat penting di dalam pembelajaran Penjasorkes, karena untuk mendukung terciptanya suatu pembelajaran yang kondusif dan dapat berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

### **2.1.6 Model Pengembangan *Circuit Basketball***

Pemmainan *Circuit Basketball* merupakan suatu bentuk permainan bolabasket yang menggunakan konsep *circuit training* yang ditujukan khusus bagi para pemula atau yang baru mengenal tentang bolabasket serta semuanya peneliti modifikasi baik sarana dan prasaranya maupun peraturannya. Tetapi inti dari permainannya tetap terlaksana mengenai pengenalan dan pelaksanaan teknik dasar bolabasket yang baik dan benar.

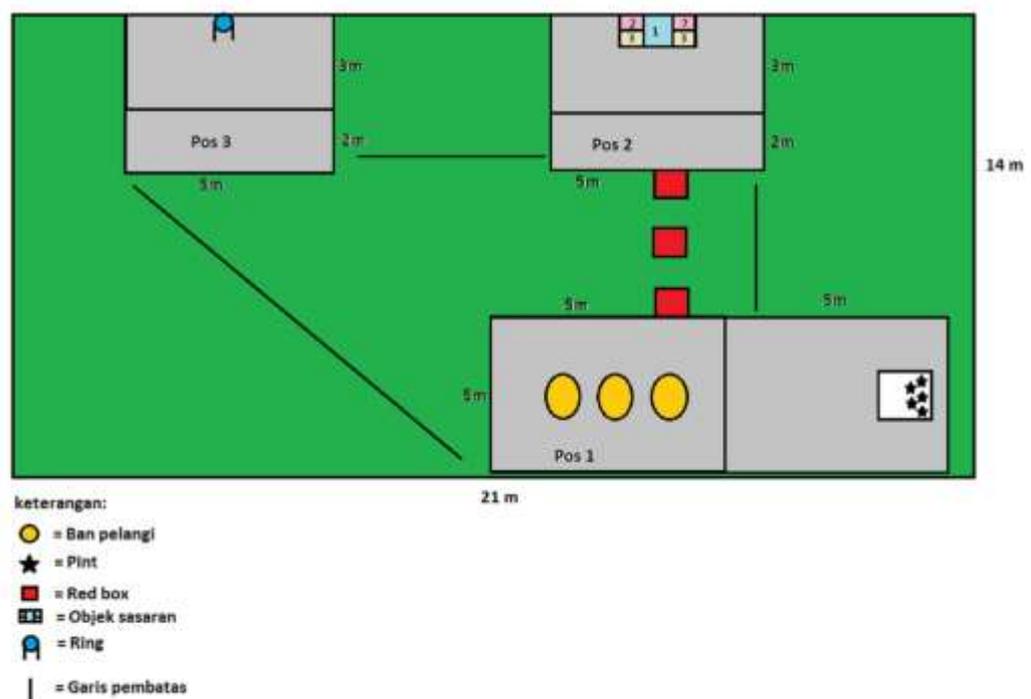
#### **2.1.6.1 Sarana dan Prasarana**

Permainan ini tidak membutuhkan lapangan yang besar dan peralatan-peralatan yang rumit, karena didasarkan pada permainan bolabasket mini. Sehingga, dari prasarana sendiri menggunakan:

##### 1) Lapangan

Lapangan yang digunakan adalah lapangan persegi empat yang mempunyai  $P = 21$  m dan  $L = 14$  m. Lapangan terdiri dari 3 bagian yaitu:

- Lapangan pada pos 1, dimana ukuran lapangannya yakni panjang 10 meter dan lebar 5 meter. Dimana panjang 5 meter itu dibatasi sebuah garis untuk dijadikan sebuah garis pemisah permainan antara yang satu dan yang dua. Untuk 5 meter pada permainan pertama dimana terdiri dari 3 ban pelangi yang setiap jaraknya adalah 1,5 meter.
- Lapangan pada pos 2 dimana ukuran lapangannya yakni panjang 5 meter dan lebar 3 meter. Serta pada panjang 5 meter diambil 3 meter untuk sebagai jarak lemparan yang ditandai satu garis.
- Lapangan pada pos 3, dimana ukuran lapangannya yakni panjang 5 meter dan lebar 3 meter. Pada ukuran panjangnya di ambil 3 meter sebagai batas *shooting* pada *ring* yang ditandai oleh sebuah garis.
- Disamping itu jarak antar pos 1, 2 dan 3 sepanjang 3 meter namun ke pos 1 lagi sepanjang 14 meter.



Gambar 2.6 Skema Lapangan  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

Alat-alat yang digunakan yaitu:

1. Bola

Bola disini menggunakan bola tangan yang terbuat dari bahan karet dan berbintik, berat bola; 428-475 gram, keliling bola; 58 -60 cm, tekanan udara didalam bola 6 lbs, dan size bola 3. Karena dalam pembelajaran dibuat mudah, sederhana, dan ringan. Sehingga para siswa lebih cenderung mudah dalam pelaksanaannya karena disesuaikan dengan kekuatan para siswa anak SMP (baru mengenal).



Gambar 2.7 Bola

(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

2. Ring Basket

Dalam sasaran utama mencetak *point* dengan melakukan *shooting* ke *ring*, *ring* dibuat menggunakan ember cat bekas sebagai pengganti *ring* yang peneliti potong dan ambil lehernya saja dan diberi berbagai kombinasi warna cat. Serta peneliti tambahkan jaring di bawah *ring* dengan menggunakan anyaman dari tali rafia berwarna. Ring dibuat setinggi 2,6 meter dengan tiang dari bambu yang dicat warna hijau supaya menumbuhkan kesan yang menarik.



Gambar 2.8 Ring

(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

### 3. *Pint Boling*

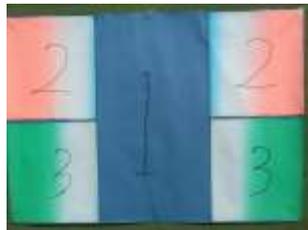
*Pint* ini merupakan suatu alat yang dijadikan sasaran permainan *boling mini* untuk melatih ketepatan. *Pint* ini terdiri atas 5 buah botol bekas dan diletakan dari garis lempar sepanjang 5 meter.



Gambar 2.9 *Pint Boling*  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

### 4. Objek Sasaran

Media ini peneliti buat menggunakan kertas warna yang masing-masing warna mempunyai nilai tersendiri sesuai tingkat kesulitannya. Alat ini dijadikan objek sasaran teknik *passing* pada pos 2. Dengan jarak dari garis lemparan yakni 3 meter.



Gambar 2.10 Objek Sasaran  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

### 5. *Redbox*

*Redbox* terbuat dari kardus yang diwarnai cat merah, ini berfungsi untuk menarik siswa. *Redbox* ini digunakan sebagai halang rintang gerakan peralihan antara pos 1 menuju ke pos 2.



Gambar 2.11 *Redbox*  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

#### 6. Peluit

Peluit ini adalah yang digunakan oleh seorang wasit untuk mengatur jalannya permainan.



Gambar 2.12 Peluit  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

#### 7. Stopwatch

Alat ini digunakan oleh seorang wasit untuk menghitung waktu jalanya permainan.



Gambar 2.13 Stopwatch  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

#### 8. Ban Pelangi

Alat ini digunakan sebagai media halang rintang yang ditempatkan pada pos 1 sebelum melakukan permainan *boling mini*.



Gambar 2.14 Ban Pelangi  
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

#### 9. *Scoursheet*, Bolpoint dan Kapur Serbuk

Alat-alat ini dijadikan media pendukung wasit dan garis batas lapangan permainan.

#### 2.1.6.2 Peraturan Permainan (*Rule Of The Game*)

##### 1. Waktu Permainan

Dalam melakukan permainan *Circuit Basketball* ini, waktu yang diperlukan adalah 2 X 15 menit. Dengan rincian 15 menit pertama regu yang main dan 15 menit yang kedua bergantian menjadi regu bertahan. Pada saat pergantian permainan ada waktu jeda untuk istirahat dan menyusun strategi selama 5 menit.

##### 2. Pemain

Permainan ini jumlah pemainnya berkisaran antara 6-9 pemain. Sedangkan permainan ini diikuti oleh seluruh siswa dalam satu kelas yang jumlahnya 36 anak. Jadi setiap regu 9 pemain. Para pemain harus memakai seragam dan sepatu olahraga. Para pemain juga harus menaati semua prosedur dan peraturan setiap posnya. Para pemain harus berlatih menerima nilai yang didapatnya secara lapang dada tidak boleh protes kepada penjaga setiap posnya.

##### 3. Peraturan Permainan

###### a) Pos 1

Siswa pertama melakukan teknik *dribbling* sig-sag kedepan sebanyak dua putaran dengan cepat melewati ban pelangi tanpa menyentuhnya. Selanjutnya

siswa terakhir melakukan permainan *bolling mini* dengan cara menggulirkan bola ke depan ke arah sasaran yang dituju dengan jarak dari garis lemparan sejauh 5 meter. Itu dilakukan maksimal sebanyak tiga kali. Semisal sampai kesempatan tiga kali tidak dapat merobohkan semua *pint* maka pemain itu harus lari cepat menuju ke pos 2. Setelah itu, berpindah menuju ke pos 2 dengan melawati rintangan kardus (*redbox*) dengan cara melompatinya dengan tumpuan satu kaki bergantian dengan cepat. Karena jangan sampai bola dilempar ke penjaga pos 2 yang dilempar oleh penjaga pos 1 setelah memasukan *pint* semuanya ke areanya. Karena kalau sampai duluan bolanya, maka pemain itu dinyatakan mati.

b) pos 2

Adapun peraturannya harus sesuai dengan praktik pelaksanaannya yakni syarat dari permainan dan perpindahan pos 2 pada pos 1 harus terpenuhi. Setelah itu, sebelum masuk ke pos 2 pemain harus melewati rintangan dengan cara melewati kardus (*redbox*) dengan cara lari dan melompat dengan tumpuan kaki satu bergantian dengan secepat mungkin. Setelah pemain atau anak masuk pada pos 2, pemain melakukan tiga jenis *passing* dalam bolabasket (*overhead pass, chest pass* dan *bounce pass*) yang masing-masing sebanyak 5 kali ke tembok yang sudah diberi jarak sepanjang 3 meter serta sasaran berupa kertas warna (objek sasaran) yang sudah diberi kriteria bobot nilai yang didapatnya sesuai dengan warna dan tingkat kesulitannya. Setelah semua dilakukan catat *point* yang didapat para pemain atau anak yang melakukannya. Setelah itu pemain boleh melanjutkan pada permainan pada pos 3 dengan cara melakukan lompat seperti kodok dengan cepat dengan dibatasi waktu tidak lebih dari 5 detik. Karena kalau sampai melebihi dinyatakan mati.

c) Pos 3

Peraturannya juga harus sesuai dengan praktik pelaksanaannya yakni pemain harus sudah bisa melewati rintangan permainan pada pos 2 dan syarat perpindahan menuju pos 3. Di pos 3 pemain melakukan gerakan *shooting* dalam keadaan berdiri. Semua itu diberi kesempatan sebanyak 5 kali serta semua itu akan dicatat berapa yang masuk dan tidak masuk. Setelah salah satu pemain sudah selesai melakukan, penjaga di pos itu akan mengamati dan mencatat. Setelah itu siswa melakukan *sprint* ke pos 1 tidak lebih dari 10 detik.

### 2.1.6.3 Pelanggaran

1. Pada pos 1, 2 dan 3 tidak boleh menginjak garis pembatas untuk melakukan lemparan.
2. Pada pos 1 kaki tidak boleh menyentuh ban pelangi.
3. Pada pos 2 tidak boleh melakukan *passing* melebihi jumlah dan waktu yang ditentukan.
4. Pada pos 3 juga begitu.
5. Peralihan atau perpindahan antar pos harus dilakukan sesuai peraturan yang dilakukan dan dilakukan secepat mungkin (pada pos 1 ke pos 2 akan ada peraturan yang menyebabkan pemain mati, apabila bola lebih cepat berpindah ke pos 2 dari pada pemainnya)
6. Pada peralihan pos 2 ke pos 3 maupun dari pos 3 ke pos 1 tidak boleh melebihi batas waktu selama 5 detik dan 10 detik.

### 2.1.6.4 Penskoran atau Penilaian

Siswa atau pemain akan mendapatkan *point* atau nilai dari hasil rekapitulasi atau penjumlahan nilai atau *point* yang didapatnya setiap pos (1,2,3). Tetapi akan dikurangi *point* 1 ataupun 3 setiap melakukan pelanggaran baik ringan (tidak fatal) ataupun yang besar (fatal) yang tertera di atas.

## 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 dan direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Rekreasi merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari pendidikan dasar sampai menengah.

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dikembangkan sesuai yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes tidak antusias dan mengalami kesulitan. Karena dilihat dari karakter siswa Sekolah Menengah Pertama, permainan bolabasket yang dimainkan dengan aturan permainan standar, ukuran dan tinggi *ring* atau keranjang dengan ukuran standar tanpa adanya modifikasi tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah yang tidak memadai, sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi khususnya olahraga permainan bolabasket agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Modifikasi pembelajaran bolabasket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran bolabasket melalui permainan *Circuit Basketball* diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti

pembelajaran permainan bolabasket. Sehingga tujuan yang diharapkan dapat terimplementasi dengan baik.

Tabel 2.1 Model Pengembangan Permainan *Circuite Basketball*

| No. | Kondisi faktual pembelajaran bola basket  | Kesulitan yang dihadapi   | Solusi yang ditawarkan   |
|-----|---|---|--|
| 1.  | Lapangan permainan bolabasket yang digunakan menggunakan lapangan standar untuk orang dewasa.               | Siswa tidak mampu bermain basket menggunakan lapangan standar yaitu 28 meter x 15 meter.            | Lapangan mempunyai ukuran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa yaitu 21 meter x 14 meter.   |
| 2.  | Bola yang digunakan menggunakan bola standar untuk orang dewasa yaitu bola ukuran 7.                        | Siswa merasa kesulitan dalam menguasai bola karena bola yang digunakan terlalu besar.               | Penggunaan bolabasket dimodifikasi atau diganti dengan bolatangan, dikarenakan bolanya sesuai dengan karakteristik bolabasket mini dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. |
| 3.  | Peraturan permainan yang digunakan untuk bermain bolabasket adalah peraturan resmi atau baku.               | Siswa tidak bisa bermain dengan peraturan resmi karena sulit dipahami dan dipraktikkan di lapangan. | Peraturan permainan yang sederhana, mudah dipahami dan mudah untuk dipraktikkan di lapangan.   |
| 4.  | Tiang <i>ring</i> yang digunakan dalam bermain bolabasket ukuran tinggi standar atau baku yaitu 3,05 meter. | Siswa yang memiliki postur relatif pendek menjadi kesulitan dalam memasukan bola ke <i>ring</i> .   | Sarana ring basket yang dipakai dengan memanfaatkan ember cat bekas yang dipasang pada tembok dengan tiang dari bambu dan tinggi <i>ring</i> 2,6 meter.                    |

Sumber: Penelitian Pengembangan 2015

Adapun peneliti memodifikasi permainan dengan permainan bolabasket yang sebenarnya dengan sedemikian rupa yaitu sebagai tanggapan atau alasan-alasan siswa yang telah diungkapkan di atas, sehingga mereka menjadi malas dan memiliki hasil belajar yang rendah dalam mengikuti materi bolabasket. Yaitu lapangan dipersempit yaitu 28 m x 15 m menjadi 21 m x 14 m, agar siswa tidak terlalu jauh dalam melakukan gerak, bola yang digunakan menggunakan bolatangan yang karakteristiknya hampir sama persis dengan bolabasket tetapi perbedaannya terletak pada ukurannya yang lebih kecil dan lebih ringan sehingga menjadi lebih mudah dalam melakukan *dribbling*, *passing* maupun *shooting*. Tiang *ring* yang digunakan lebih rendah yaitu tingginya 2,6 meter, sehingga memperbesar kemungkinan memasukan bola ke *ring*, serta peraturan dimodifikasi dengan meniadakan peraturan permainan bolabasket seperti biasanya sehingga lebih sederhana agar membuat siswa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang gembira dan menyenangkan.

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:407)

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut dengan pengembangan berbasis penelitian (*reseacrch-based development*) merupakan jenis penelitian yang sering digunakan dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian. Utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*, adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013:164)

Pengertian penelitian pengembangan menurut Burg & Gall (1993) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan secara lengkap menurut Borg dan Gall (1989), ada delapan langkah pelaksanaan strategi penelitian pengembangan, yaitu:

- 1) Penelitian dan pengumppulan data (*research and information*).
- 2) Perencanaan (*planning*).
- 3) Pengembangan Draft Produk (*develop preliminary form of product*)
- 4) Uji coba lapangan awal (Uji coba skala kecil).
- 5) Revisi Uji coba skala kecil untuk mempebaiki hasiln uji coba.

6) Uji coba lapangan skala besar dilakukan melalui angket, wawancara, dan analisis hasil.

7) Penyempurnaan produk akhir (*final produk revesion*)

Penyempurnaan didasarkan masukan dari pelaksanaan lapangan.

8) Implementasi (*Implemation*)

Melaporkan hasilnya dalam bentuk pengolahan data lebar panduan pengamatan dan kuisoner atau angket.

Menurut Borg dan Gall (1983) dalam buku Punaji Setyosari, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pembelajaran pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu; (1) pengembangan produk dan menguji keefektifan produk, (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Peneliti mengembangkan permainan bolabasket disesuaikan dengan masa pertumbuhan dan perkembangan siswa. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk memodifikasi peraturan permainan bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball* adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.
- 2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan *Circuit Basketball*)
- 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli bolabasket dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuisoner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
- 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dari uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat peneliti.

- 5) Uji lapangan (skala besar), setelah produk diuji coba kelompok kecil dan direvisi oleh para ahli menjadi produk yang matang selanjutnya diuji cobakan ke skala besar.
- 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan yang telah direvisi sesuai dengan saran dan kritik dari ahli bolabasket dan pembelajaran sekaligus kepada para siswa yang melakukan uji coba.
- 7) Hasil akhir modifikasi permainan bolabasket dengan *Circuit Basketball* untuk pembelajaran penjasorkes di SMP N 1 Bojongsari yang telah dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan bolabasket dengan *Circuit Basketball* ini, dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan menurut Nana Syaodih Sukmadinata yang tertera pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model *Circuit Basketball*  
(Sumber: Nana Syaodih Sukadana, 168-170)

### **3.2.1 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SMP N 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga selama tiga hari terhitung mulai dari tanggal 19-22 Desember 2014 tentang pelaksanaan pembelajaran permainan bolabasket dengan cara pertama yakni dengan melakukan pengamatan dilapangan tentang guru, siswa (SDM) sarana pasarana, aktivitas proses pembelajaran. dan lingkungan pembelajaran. Selanjutnya yang kedua wawancara dengan guru Penjasorkes. Setelah kedua teknik observasi itu dilakukan ditemukan berbagai masalah yang dapat dianalisis antara lain; Guru penjasnya sudah baik, tetapi tidak pernah modifikasi permainan yang mendukung materi yang diajarkan, dan tidak ada metode pendekatan dalam proses pembelajaran, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena kurang menarik, ketidak proporsionalan sarana prasarana dengan tingkat pertumbuhan siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

### **3.2.2 Pembuatan Produk Awal**

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball*. Peneliti membuat produk berdasarkan kajian pustaka yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli bolabasket dan dua guru Pendidikan Jasmani sebagai ahli pembelajaran.

#### **3.2.2.1 Validasi Ahli**

Setelah pembuatan produk awal dan dievaluasi oleh para ahli yang terdiri atas satu orang ahli bolabasket (pelatih) dan dua orang ahli pembelajaran (guru Penjasorkes), selanjutnya produk divalidasi.

### **3.2.2.2 Uji Coba Skala Kecil**

Produk yang sudah divalidasi oleh para ahli (bolabasket dan pembelajaran), selanjutnya diuji cobakan dalam lingkup kelompok kecil yang terdiri atas 12 peserta didik untuk mengetahui seberapa besar tingkat efisiensi dan keefektifan produk serta kelebihan dan kelemahannya. Proses ini dilakukan berkali-kali supaya menjadi produk yang baik, efisien dan matang.

### **3.2.3 Revisi Produk Pertama**

Setelah uji coba, maka dilakukan revisi produk pertama dari model pengembangan bolabasket dengan *Circuit Basketball* oleh ahli permainan bolabasket Riski Teguh Prasetyo, S.Pd dan dua ahli pembelajaran yaitu Sapto Wardoyo, S.Pd dan Purnomo, S.Pd. Kualifikasi Riski Teguh Prasetyo, S.Pd adalah pelatih bolabasket Klub Sahabat di Kota Semarang dan Sapto Wardoyo, S.Pd dan Purnomo, S.Pd adalah guru Penjasorkes SMP N 1 Bojongsari. Hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diuji coba.

### **3.2.4 Uji Coba Lapangan (Skala Besar)**

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan (skala besar) terhadap produk yang dikembangkan setelah produk diperbaiki menjadi baik, efisien dan matang sesuai dengan hasil evaluasi para ahli dengan menggunakan subyek uji coba kelas VIIB SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbaalingga.

### **3.2.5 Revisi Produk Akhir**

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga menjadi bahan perbaikan lagi menjadi produk akhir.

### **3.2.6 Produk Akhir**

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba lapangan yang berupa model pembelajaran permainan bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball* yang sesuai dengan pembelajaran bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga dapat digunakan dan dilaksaaan dengan baik.

### **3.3 Uji Coba Produk**

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain, yaitu; (1) menetapkan desain uji coba, 2) menentukan subyek uji coba, 3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan 4) menetapkan teknik analisis data.

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan berupa model pembelajaran permainan bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball* yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga yang telah direvisi oleh satu ahli bolabasket yaitu Riski Teguh Prasetyo, S.Pd dan dua ahli pembelajaran yaitu Sapto Wardoyo, S.Pd dan Purnomo,S.Pd dengan kualifikasi Riski Teguh Prasetyo, S.Pd adalah pelatih bolabasket Klub Sahabat di Kota Semarang dan Sapto Wardoyo, S.Pd dan Purnomo, S.Pd adalah guru Penjasorkes SMP Negeri 1 Bojongsari untuk kelas VIII dan IX dan kelas VII dan VIII.

#### **3.3.1 Desain Uji Coba**

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

### 3.3.1.1 Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli bolabasket yaitu Riski Teguh Prasetyo, S.Pd dan dua ahli pembelajaran yaitu Sapto Wardoyo, S.Pd dan Purnomo, S.Pd dengan kualifikasi Riski Teguh Prasetyo, S.Pd adalah pelatih bolabasket Klub Sahabat di Kota Semarang dan Sapto Wardoyo, S.Pd dan Purnomo, S.Pd adalah guru Penjasorkes SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta cara memenangkan permainan, memainkan bola, aktivitas siswa dalam bermain. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan lembar panduan pengamatan. Hasil dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar perbaikan pengembangan produk.

### 3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diuji cobakan kepada 12 siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan sampel secara acak (*random*) karena karakteristik dan tingkat kesegaran jasmani siswa berbeda.

Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball* yang kemudian melakukan uji coba permainan bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball*. Setelah selesai melakukan uji coba, siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal, untuk mengetahui seberapa besar tingkat efisiensi dan keefektifan, serta kelebihan dan kelemahannya produk yang dikembangkan

### 3.3.1.3 Revisi Produk Pertama

Hasil dari evaluasi oleh satu ahli bolabasket dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi atau memperbaiki produk yang telah dibuat.

### 3.3.1.4 Uji Coba Lapangan (Kelompok Besar)

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada salah satu kelas VII B SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball* yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba siswa melakukan permainan bolabasket dengan konsep permainan Circuit Basketball. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

### 3.3.2 Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli bolabasket dan dua ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Bojongsari Purbalingga dipilih menggunakan sampel secara *random*.
- 3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 34 siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga dipilih menggunakan sampel secara *random*.

### **3.4 Rancangan Produk**

Rancangan produk merupakan rencana keseluruhan dari model pengembangan produk, yang diciptakan peneliti dalam penelitian ini berupa model "*Circuit Basketball*" untuk pembelajaran bolabasket kelas VII Di SMP Negeri 1 Bojongsari Kabupaten Purbalingga tahun 2015.

### **3.5 Jenis Data**

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

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuesioner. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari satu ahli bolaasket dan dua ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba sebagai perbaikan produk yang lebih matang. Sedangkan kuesioner dipilih, alasan karena jumlah subjek (siswa) yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada produk awal menjadi produk matang yang dibuat sedangkan kuesioner siswa, dititik beratkan pada kenyamanan dalam menggunakan produk yaitu, dalam bermain bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball*, apakah siswa dapat bermain dengan ukuran lapangan, sarana dan prasarana yang berbeda dengan permainan bolabasket pada umumnya.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model pengembangan permainan bolabasket dengan permainan *Circuit Basketball*, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “**Sangat Baik**” sampai dengan “**Kurang Baik**” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Ahli Bolabasket

| No. | Aspek Yang Dinilai              | Indikator   | Sub indikator  |
|-----|---------------------------------|---|--|
| 1.  | Relevansi (Keterkaitan Produk). | <p>1. Keterkaitan produk dengan permainan bolabasket.</p> <p>2. Keterkaitan produk dengan karakteristik anak.</p> | <p>1. Keterkaitan isi produk dengan karakteristik permainan bolabasket.</p> <p>2. Keterkaitan bentuk/model permainan untuk dimainkan oleh anak.</p> <p>3. Keterkaitan penggunaan prasarana dan sarana untuk anak.</p> <p>4. Dapat meningkatkan minat anak berpartisipasi dalam permainan.</p> <p>5. Dapat meningkatkan ketertarikan anak.</p> <p>6. Dapat mendorong anak bertanya dalam permainan.</p> <p>7. Dapat memberi kesempatan anak untuk mengeksplor gerak dalam bermain.</p> <p>8. Keterkaitan produk dengan karakteristik anak.</p> <p>9. Dapat dilakukan anak putra dan</p> |

|    |                                |  |  |
|----|--------------------------------|--|--|
|    |                                |  | <p>putri.</p> <p>10. Dapat dilakukan anak yang terampil dan tidak terampil.</p>  |
| 2. | Konsistensi (Keajegan Produk). | 1. Konsistensi produk dengan karakteristik permainan bolabasket. | <p>11. Konsistensi isi produk sesuai dengan karakteristik permainan bolabasket.</p> <p>12. Kejelasan petunjuk model produk dengan karakteristik permainan bolabasket.</p>  |
| 3. | Kecukupan Produk.              | 1. Keefektifan produk dalam permainan bolabasket.                | <p>13. Mendorong anak untuk bekerja sama dengan teman dan disiplin waktu.</p> <p>14. Dapat memberikan pengalaman terhadap anak.</p> <p>15. Dapat memberikan perasaan puas dan senang dalam bermain.</p> <p>16. Anak dapat mengetahui teknik dasar bolabasket.</p> <p>17. Anak dapat memahami peraturan dalam permainan.</p> <p>18. Kesiapan anak dalam bermain dapat bertambah.</p> <p>19. Anak dapat mengikuti dan menjalankan pola strategi yang diinstruksikan pelatih dalam permainan bolabasket.</p> <p>20. Anak dapat mengeksplor gerak dalam permainan.</p> |

Sumber: Instrumen Penelitian 2015

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran

| No. | Aspek Yang Dinilai              | Indikator  | Sub indikator   |
|-----|---------------------------------|--|---|
| 1.  | Relevansi (Keterkaitan Produk). | <p>1. Keterkaitan produk dengan materi dalam pembelajaran bolabasket.</p> <p>2. Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa.</p> | <p>1. Keterkaitan isi materi produk dengan SK dan KD.</p> <p>2. Keterkaitan bentuk/model permainan untuk dimainkan oleh siswa pada pembelajaran.</p> <p>3. Keterkaitan penggunaan prasarana dan sarana untuk siswa pada pembelajaran.</p> <p>4. Dapat meningkatkan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran.</p> <p>5. Dapat meningkatkan keterkaitan pola pikir siswa melalui permainan dengan pembelajaran.</p> <p>6. Dapat mendorong siswa untuk aktif bergerak.</p> <p>7. Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa.</p> <p>8. Dapat dilakukan siswa putra dan putri.</p> <p>9. Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil.</p> |
| 2.  | Konsistensi (Keajegan Produk).  | 1. Konsistensi produk dengan pembelajaran bolabasket.  | <p>10. Konsistensi isi materi produk sesuai dengan SK dan KD.</p> <p>11. Kejelasan petunjuk model pembelajaran bolabasket.</p>  |
| 3.  | Kecukupan Produk.               | 1. Keefektifan produk dengan pembelajaran materi   | <p>12. Mendorong perkembangan ranah afektif:</p> <p>a. Menjunjung tinggi nilai sportivitas.</p>   |

|  |  |             |   |
|--|--|-------------|---|
|  |  | bolabasket. | <p>b. Menjunjung tinggi nilai kejujuran.</p> <p>c. Menjunjung tinggi disiplin waktu.</p> <p>d. Menjunjung tinggi kerjasama antar teman, dll.</p> <p>13. Mendorong perkembangan ranah kognitif:</p> <p>a. Dapat memahami permainan <i>Circuit Basketball</i>.</p> <p>b. Dapat memainkan permainan <i>Circuit Basketball</i>.</p> <p>c. Dapat memahami dan menerapkan peraturan permainan <i>Circuit Basketball</i>.</p> <p>d. Dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis membedakan konsep permainan <i>Circuit Basketball</i> dengan pembelajaran bolabasket sesungguhnya, dll.</p> <p>14. Mendorong perkembangan ranah psikomotor:</p> <p>a. Dapat meningkatkan gerak siswa melalui permainan <i>Circuit Basketball</i> pada pembelajaran.</p> <p>b. Mendorong siswa aktif bergerak dalam pembelajaran Penjasorkes melalui permainan <i>Circuit Basketball</i>.</p> |
|--|--|-------------|---|

Sumber: Instrumen Penelitian 2015

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

Tabel 3.3 Faktor, Indikator, dan jumlah butir kuesioner

| No. | Faktor         | Indikator   | Skor |   |   |   | Jumlah |
|-----|----------------|---|------|---|---|---|--------|
|     |                |   | 1    | 2 | 3 | 4 |        |
| 1   | Kualitas Model | Kualitas Produk Terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa kelas VII SMP N 1 Bojongsari |      |   |   |   | 15     |

Sumber: Instrumen Penelitian 2015

Kuesioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “a, b, c, d” (*multiplechoice*). Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skor Jawaban Kuesioner “Benar” dan “Salah”

| Alternatif Jawaban | Analisis Positif | Analisis Negatif |
|--------------------|------------------|------------------|
| Benar              | 1                | 0                |
| Salah              | 0                | 1                |

Sumber: Instrumen Penelitian 2015

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

Tabel 3.5 Faktor, Indikator, dan Penilaian untuk Siswa

| No. | Faktor     | Indikator   | Jumlah |
|-----|------------|---|--------|
| 1   | Psikomotor | Kemampuan siswa mempraktikkan keterampilan gerak dalam model pengembangan permainan bolabasket dengan model <i>Circuit Basketball</i> .   | 3      |
| 2   | Kognitif   | Kemampuan siswa dalam mengetahui dan memahami peraturan tentang model pengembangan permainan bolabasket dengan permainan <i>Circuit Basketball</i> dan manfaat olahraga bagi kesehatan. | 15     |
| 3   | Afektif    | Menampilkan sikap dalam bermain model pengembangan permainan bolabasket dengan permainan <i>Circuit Basketball</i> .  | 7      |

Sumber: Instrumen Penelitian 2015

### 3.7 Analisis Data

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

Menurut (Mohamad Ali, 2013:201) dalam megolah data, untuk memperoleh presentase dari suatu nilai dapat dicari dengan rumus:

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

Keterangan: Np = Nilai dalam Prosen  
n = Nilai yang diperoleh  
N = Jumlah seluruh nilai  
100% = Konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data (Mohamad Ali, 2013:206). Pada tabel 3.6 akan diklasifikasikan persentase.

Tabel 3.6 Klasifikasi Persentase

| Persentase  | Kategori      | Makna              |
|-------------|---------------|--------------------|
| 0 – 20%     | Sangat Kurang | Tidak ada korelasi |
| 20,1 – 40%  | Kurang        | Korelasi rendah    |
| 40,1 – 60%  | Cukup         | Korelasi sedang    |
| 60,1 – 80%  | Baik          | Korelasi tinggi    |
| 80,1 – 100% | Sangat Baik   | Korelasi sempurna  |

Sumber: (Mohamad Ali, 2013:206)

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kajian Penelitian**

Hasil akhir dari kegiatan pengembangan ini adalah model *Circuit Basketball* yang berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=12) dan uji coba kelompok besar (N=34) pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Bojongari Kabupaten Purbalingga.

Hasil dari pengembangan permainan bola besar yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan didapat sebuah produk yang bersifat sederhana (memainkan), ramah lingkungan (memanfaatkan limbah rumah tangga), mudah dalam pengadaan (mudah didapat), dan hemat secara ekonomis (tidak mengeluarkan banyak biaya), serta sesuai karakteristik perkembangan gerak anak kelas VII adalah permainan *Circuit Basketball*. Hal itu terbukti dari hasil analisis data uji coba lapangan didapat kuesioner persentase pilihan jawaban yang sesuai hasil penelitian skala kecil dengan rata-rata yaitu sebesar 85,00% (sangat baik) dan hasil penelitian skala besar dengan rata-rata yaitu sebesar 88,25% (sangat baik) terjadi peningkatan progresif yang sangat sebesar 0,25% (sedikit) itu disebabkan karena tingkat kognisi sudah baik akan tetapi tingkat kosentrasai siswa masih sulit untuk fokus mendengarkan penjelasan dan kebanyakan siswa yang tidak begitu paham tidak bertanya langsung ke gurunya, hasil evaluasi ahli didapat rata-rata presentase yaitu sebesar 84,28% (sangat baik). Afektif (skala kecil 82,73%, sedangkan skala besar 88,08%) terjadi peningkatan secara progresif sebesar 5,35%, itu disebabkan afektif (sikap) masih mudah dirubah ke lebih baik. Aspek psikomotor (skala kecil 77,77% sedangkan skala besar 81,36%) terjadi peningkatan progresif sebesar 3,59% itu disebabkan tngkat keterampilan siswa sudah baik sesuai dengan karakteristik perkembangan gerakannya. Hasil dari penelitian pada aspek kognitif dan psikomotor uji coba skala kecil didapat rata-rata yaitu sebesar 81,83% (sangat baik) dan uji coba skala besar didapat hasil rata-rata yaitu sebesar 85,89% (sangat baik). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Circuit Basketball* ini telah

memenuhi kriteria yang sangat baik, sehingga dari uji lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari. Maka model pembelajaran *Circuit Basketball* ini dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat diaplikasikan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari.

Hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Circuit Basketball* dapat digunakan sebagai metode alternatif pendukung dalam pembelajaran permainan bola besar dengan hasil penilaian dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan rata-rata dari uji coba skala kecil dan dari uji coba skala hasilnya sangat baik, maka pengembangan model pembelajaran *Circuit Basketball* ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dikatakan layak dan dapat diterapkan pada pembelajaran kelas VII di SMP Negeri 1 Bojongsari.

## 5.2 Saran

Penelitian ini mempunyai saran agar dalam penerapan permainan *Circuit Basketball* ini bisa berjalan dengan lebih baik dan lebih lancar lagi:

1. Model permainan ini merupakan hasil dari penelitian yang bisa dijadikan sebagai alternatif untuk diterapkan pada saat pembelajaran penjasorkes kelas VII di SMP Negeri 1 Bojongsari.
2. Bagi guru penjas, diharapkan bisa menggunakan permainan ini pada saat pembelajaran permainan bolabasket, karena permainan ini dianggap bisa lebih meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran lebih khususnya kelas VII .
3. bagi siswa sebagai inovasi permainan bolabasket agar tidak timbul rasa bosan, dan timbulnya minat, serta siswa lebih mengeksplor gerak saat pembelajaran.
4. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya.

Permainan *Circuit Basketball* ini dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dengan kondisi dan kebutuhan yang akan dilaksanakan. Bentuk pengembangannya yaitu aturan permainan pada *Circuit Basketball* dapat dikembangkan atau dimodifikasi lagi dengan pertimbangan yang disesuaikan dengan masalah pembelajaran, jumlah siswa, ketersediaan sarana dan prasarana serta kondisi lingkungan sekitar.

## Daftar Pustaka

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Aji Santoso. 2013. *Peraturan Resmi Bolabasket (PERBASI) 2012*. Semarang
- Anung Ma'mun dan M Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket Konsep dan Metode*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas
- H.J.S. Husdarta, 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya
- Mohamad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: CV Angkasa
- Muhamad Rohman, dan Sofyan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya
- Punaji Setiyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Rusli Lutan. *Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sardiman A.M, 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Siti Nurochmah, Supriyadi dan Sudjana I Nengah. 2009. *Pengembangan Instrumen Tes Bola Basket Bagi Pemula*. Jakarta: Asisten Deputi Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga, Kemenpora R.I
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1991. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka, Tamsir Rijadi dan Bambang Suprijo. 1979. *Permainan dan Metodik*. Bandung: Tarate
- Wissel Hal. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar Menengah

## Lampiran 1

Usulan Tema dan Judul Skripsi

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 :

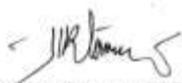
Nama : **ELIS SETIONO**  
 NIM : 6101411029  
 Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  
 Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1 (PJKR S1)  
 Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
 Tema : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN**  
 Judul :

**" PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN CIRCUIT BASKETBALL FOR CHILD  
 UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII DI SMP N 1 BOJONGSARI  
 KABUPATEN PURBALINGGA "**

Semarang, 11 Juli 2014

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR

  
Drs. Mugivo Hartono, M.Pd

NIP. 196109031988031002

Yang Mengajukan

  
ELIS SETIONO

NIM. 6101411029

*wee -  
 dapat diteliti  
 Pembimbing :  
 Aris Mulyono.*

*22/7/2014  
 Hm*

## Lampiran 2

Surat Keputusan Dosen Pembimbing

KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 1188/FIK/2014

Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 31 Oktober 2014
- Menetapkan :  
PERTAMA : **MEMUTUSKAN**  
Menunjuk dan menugaskan kepada:  
Nama : Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd  
NIP : 197609052008121001  
Pangkat/Golongan : III/B  
Jabatan Akademik : Asisten Ahli  
Sebagai Pembimbing  
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
Nama : ELIS SETIONO  
NIM : 6101411029  
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR  
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN CIRCUIT BASKETBALL FOR CHILD UNTUK PEMBELAJARAN BOLA BASKET KELAS VII DI SMP N 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 6 November 2014

DEKAN

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



4101411029

PM-03-AKD-24/Rev. 00

## Lampiran 3

Surat Observasi Skripsi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax. 024-8508007  
Email : [fi\\_k.unnes@tkom.net](mailto:fi_k.unnes@tkom.net), Website: <http://fik.unnes.ac.id>

Nomor : 238/UN37.1.6/LT/2015  
Hal : Ijin Observasi SKripsi

Yth. Kepala SMP N 1 Bojongsari  
Di. Pekalongan

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : ELIS SETIONO  
N I M : 6101411029  
Semester : VII / Tujuh  
Prodi : S.1 / PJKR FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan Observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 16 Januari 2015

a.n. Dekan

Pembantu Dekan Bidang Akademik,



Des. Tri Rustiadi, M.Kes  
NIP. 196410231990021001

Tembusan :

1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES  
FIK Universitas Negeri Semarang

No Dokumen FM-01-AKD-03

## Lampiran 4

Surat Ijin Penelitian

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

Nomor  
 Lamp.  
 Hal

*Agenda/wa 37.1. B/ET/ROK*  
 :  
 :  
 : Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala SMP N 1 Bojongsari Kab. Purbalingga  
 di SMP N 1 Bojongsari Kab. Purbalingga

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

Nama : ELIS SETIONO  
 NIM : 6101411029  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1  
 Topik : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN CIRCUIT BASKETBALL  
 UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII DI SMP  
 NEGERI 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN  
 2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



18 Mei 2015

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.  
 NIP. 1969010191985031001

## Lampiran 5

**Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian**

**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 1 BOJONGSARI**  
 Jalan Raya Bojongsari - Kecamatan Bojongsari Telp. (0281) 6597061  
 PURBALINGGA 53362

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 800 / 470 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Bojongsari menerangkan bahwa :

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Nama             | : | Elis Setiono  |
| NIM              | : | 6101411029  |
| Perguruan Tinggi | : | Universitas Negeri Semarang   |
| Prodi / Semester | : | PJKR S1 / VIII  |
| Topik Penelitian | : | PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN CIRCUIT BASKETBALL UNTUK PEMBELAJARAN BOLA BASKET KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015. |

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 1 Bojongsari pada Bulan Mei tanggal 12 s/d 26 Mei 2015.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purbalingga, 4 Juni 2015



Drs. Rigit Pramono

0821213 199103 1 006

## Lampiran 6

### Lembar Evaluasi Ahli Bolabasket

#### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BOLABASKET

#### EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL CIRCUIT BASKETBALL UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015

##### Standar Kompetensi:

Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

##### Kompetensi Dasar:

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

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "Circuit Basketball"

Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari

Evaluator : Riski Teguh Prasetyo, S.Pd

Tanggal : 5 Mei 2015

Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan penilaian, masukan, saran, dan kesimpulan dari para ahli dan guru penjasorkes tentang model pengembangan permainan bola basket dengan permainan Circuite Basketball sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah menengah pertama. Pengembangan ini bertujuan untuk memberikan solusi dan keterbatasan yang terjadi pada saat pembelajaran permainan bolabasket seperti halnya dengan keterbatasan pemahaman anak tentang peraturan, kesesuaian sarana dan prasarana terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

##### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli bolabasket .
2. Evaluasi mencakup aspek, bentuk/ model permainan, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan,
3. Rancangan evaluasi mulai dari "sangat kurang baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "v" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

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

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

**A. Kualitas Model Permainan**

| No  | Aspek yang dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   | Komentar |
|---|---|-----------------|---|---|---|----------|
|   |   | 1               | 2 | 3 | 4 |          |
| <b>A. RELEVANSI/ KETERKAITAN PRODUK</b>                         |   |                 |   |   |   |          |
| <b>Keterkaitan produk dengan materi pembelajaran bolabasket</b> |   |                 |   |   |   |          |
| 1.  | Keterkaitan isi materi produk dengan materi bolabasket              |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 2.  | Keterkaitan bentuk/model permainan untuk dimainkan oleh anak        |                 | ✓ |   |   | Ya       |
| 3.  | Keterkaitan penggunaan prasarana dan sarana untuk anak              |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 4.  | Dapat meningkatkan minat anak berpartisipasi dalam permainan        |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 5.  | Dapat meningkatkan ketertarikan anak                                |                 | ✓ |   |   | Ya       |
| 6.  | Dapat mendorong anak bertanya dalam permainan                       |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 7.  | Dapat memberi kesempatan anak untuk mengeksplor gerak dalam bermain |                 | ✓ |   |   | Ya       |
| <b>Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa</b>            |   |                 |   |   |   |          |
| 8.  | Keterkaitan produk dengan karakteristik anak                        |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 9.  | Dapat dilakukan anak putra dan putri                                |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 10.   | Dapat dilakukan anak yang terampil dan tidak terampil               |                 | ✓ |   |   | Ya       |
| <b>B. KONSISTENSI/ KEAJEGAN PRODUK</b>                          |   |                 |   |   |   |          |
| <b>Konsistensi materi dalam pembelajaran</b>                    |   |                 |   |   |   |          |
| 11.   | Konsistensi isi materi produk sesuai dengan materi bolabasket       |                 |   | ✓ |   | Ya       |

|  |  |  |  |  |   |    |
|--|--|--|--|--|---|----|
| 12.  | Kejelasan petunjuk model permainan bolabasket  |  |  |  | ✓ | Ya |
| <b>C. KECUKUPAN PRODUK</b>                       |  |  |  |  |   |    |
| <b>Keefektifan materi dalam tujuan permainan</b> |  |  |  |  |   |    |
| 13.  | Mendorong anak untuk bekerja sama dengan teman dan disiplin waktu                              |  |  |  | ✓ | Ya |
| 14.  | Dapat memberikan pengalaman terhadap anak  |  |  |  | ✓ | Ya |
| 15.  | Dapat memberikan perasaan puas dan senang dalam bermain  |  |  |  | ✓ | Ya |
| 16.  | Anak dapat mengetahui teknik dasar bolabasket  |  |  |  | ✓ | Ya |
| 17.  | Anak dapat memahami peraturan dalam permainan  |  |  |  | ✓ | Ya |
| 18.  | Kesiapan anak dalam bermain dapat bertambah  |  |  |  | ✓ | Ya |
| 19.  | Anak dapat mengikuti pola strategi yang diinstruksikan oleh pelatih dalam permainan bolabasket |  |  |  | ✓ | Ya |
| 20.  | Anak dapat mengeksplor gerak dalam permainan   |  |  |  | ✓ | Ya |

### B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk:

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

| No. | Bagian yang direvisi   | Alasan revisi   | Saran Perbaikan  |
|-----|--|---|--|
| 1   | 2  | 3   | 4  |
|     | <p>pada pos 2</p> <p>objek sasaran dibuat 1 target dengan tidak ada antara piasang sampai dada</p> | <p>kurang sesuai teknik passing targetnya di dada ke arah chest. karena gerakan overhead.</p> | <p>objek sasaran dibuat 1 target dengan piasang antara piasang sampai dada</p>   |
|     | <p>Pos 1</p>   | <p>kurang menekankan aspek dribble</p>  | <p>sebaiknya pos 1 diberikan dribble tidak hanya ditempat, tetapi dari awal saat lari sebaiknya dribble mulai dipake agar efektif.</p> |

### C. Komentar dan Saran Umum

Agar produk berhasil diterapkan dan dapat bermanfaat bagi khalayak banyak sebagai permainan yang menarik dan menyenangkan serta dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran perjasorkes pada materi bolabasket.

ikut casing dan stala kecil serta stala besar

**D. Kesimpulan**

Model permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon beri tanda lingkaran " O " pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 5 Mei 2015

Evaluator,



(Riski Teguh Prasetyo, S.Pd)

## Lampiran 7

### Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran Bolabasket

#### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

#### EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL CIRCUIT BASKETBALL UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015

##### Standar Kompetensi:

Mempraktikkan berbagai teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

##### Kompetensi Dasar:

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

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "Circuit Basketball"

Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari

Evaluator : Purnomo, S.Pd

Tanggal : 2 Mei 2015

Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan penilaian, masukan, saran, dan kesimpulan dari para ahli dan guru penjasorkes tentang model pengembangan permainan bola basket dengan permainan Circuite Basketball sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah menengah pertama. Pengembangan ini bertujuan untuk memberikan solusi dan keterbatasan yang terjadi pada saat pembelajaran permainan bola basket seperti halnya dengan keterbatasan pemahaman siswa tentang peraturan, kesesuaian sarana dan prasarana terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

##### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli pembelajaran.
2. Evaluasi mencakup aspek, bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rancangan evaluasi mulai dari "sangat kurang baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara memberi tanda "\*" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

1. Kurang baik
  2. Cukup baik
  3. Baik
  4. Sangat baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kolom tambahan yang telah disediakan.

#### A. Kualitas Model Permainan

| No  | Aspek yang dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   | Komentar |
|---|---|-----------------|---|---|---|----------|
|   |   | 1               | 2 | 3 | 4 |          |
| <b>A. RELEVANSI/ KETERKAITAN PRODUK</b>                               |   |                 |   |   |   |          |
| <b>Keterkaitan produk dengan materi dalam pembelajaran bolabasket</b> |   |                 |   |   |   |          |
| 1.  | Keterkaitan isi materi produk dengan SK dan KD  |                 |   |   | ✓ | Ya       |
| 2.  | Keterkaitan bentuk/model permainan untuk dimainkan oleh siswa pada pembelajaran       |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 3.  | Keterkaitan penggunaan prasarana dan sarana untuk siswa pada pembelajaran             |                 |   |   | ✓ | Ya       |
| 4.  | Dapat meningkatkan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran                   |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 5.  | Dapat meningkatkan keterkaitan pola pikir siswa melalui permainan dengan pembelajaran |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 6.  | Dapat mendorong siswa untuk aktif bergerak  |                 |   |   | ✓ | Ya       |
| <b>Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa</b>                  |   |                 |   |   |   |          |
| 7.  | Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa   |                 |   |   | ✓ | Ya       |
| 8.  | Dapat dilakukan siswa putra dan putri   |                 |   | ✓ |   | Ya       |
| 9.  | Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil                                |                 |   | ✓ |   | Ya       |

| B. KONSISTENSI/ KEAJEGAN PRODUK              |  |   |   |   |    |
|--|--|---|---|---|----|
| Konsistensi materi dalam pembelajaran        |  |   |   |   |    |
| 10.  | Konsistensi isi materi produk sesuai dengan SK dan KD  |   |   | ✓ | Ya |
| 11.  | Kejelasan petunjuk model pembelajaran bolabasket   |   | ✓ |   | Ya |
| C. KECUKUPAN PRODUK                          |  |   |   |   |    |
| Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran |  |   |   |   |    |
| 12.  | Mendorong perkembangan ranah afektif:  |   |   |   |    |
|  | a. Menjunjung tinggi nilai sportivitas   |   | ✓ |   | Ya |
|  | b. Menjunjung tinggi nilai kejujuran   |   | ✓ |   | Ya |
|  | c. Menjunjung tinggi disiplin waktu  |   | ✓ |   | Ya |
|  | d. Menjunjung tinggi kerjasama antar teman, dll  | ✓ |   |   | Ya |
| 13.  | Mendorong perkembangan ranah kognitif:   |   |   |   |    |
|  | a. Dapat memahami permainan Circuit Basketball   |   | ✓ |   | Ya |
|  | b. Dapat memainkan permainan Circuit Basketball  |   | ✓ |   | Ya |
|  | c. Dapat memahami dan menerapkan peraturan permainan Circuit Basketball  |   | ✓ |   | Ya |
|  | d. Dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis membedakan konsep permainan Circuit Basketball dengan pembelajaran bolabasket sesungguhnya, dll |   | ✓ |   | Ya |
| 14.  | Mendorong perkembangan ranah psikomotor:   |   |   |   |    |
|  | a. Dapat meningkatkan gerak siswa melalui permainan Circuit Basketball pada pembelajaran   |   | ✓ |   | Ya |
|  | b. Mendorong siswa aktif bergerak dalam pembelajaran penjasorkes melalui permainan Circuit Basketball  |   | ✓ |   | Ya |

### B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk:

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

| No. | Bagian yang direvisi                   | Alasan revisi                   | Saran Perbaikan            |
|-----|--|---------------------------------|----------------------------|
| 1   | 2                                      | 3                               | 4                          |
| 1   | Garis lapangan di perjelas luray jelas | Pstar permainan heryalan lancar | Garis Lapangan di perjelas |
| 2.  | Atari kano                             |                                 |                            |

### C. Komentar dan Saran Umum

Agar produk berhasil diterapkan dan dapat bermanfaat bagi khalayak banyak khususnya siswa kelas VII dan para pengajarnya.

Komunikasi atau/ dan bahasa pengantar kepada anak di perjelas agar siswa dapat memahami perintah dan pemahaman materi dgn baik.

**D. Kesimpulan**

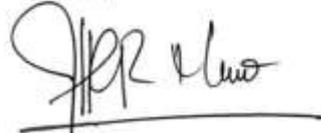
Model permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon beri tanda lingkaran "O" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 2 Mei ..... 2015

Evaluator,



---

(Purnomo, S.Pd)

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**  
**EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL CIRCUIT BASKETBALL UNTUK**  
**PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BOJONGSARI**  
**KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015**

**Standar Kompetensi:**

Mempraktikkan berbagai teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

**Kompetensi Dasar:**

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

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Pembelajaran "Circuit Basketball"

Sasaran Program : Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojongsari

Evaluator : Spto Wardoyo, S.Pd

Tanggal : 2 Mei 2015

Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan penilaian, masukan, saran, dan kesimpulan dari para ahli dan guru penjasorkes tentang model pengembangan permainan bola basket dengan permainan Circuite Basketball sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah menengah pertama. Pengembangan ini bertujuan untuk memberikan solusi dan keterbatasan yang terjadi pada saat pembelajaran permainan bola basket seperti halnya dengan keterbatasan pemahaman siswa tentang peraturan, kesesuaian sarana dan prasarana terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa serta antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

**Petunjuk:**

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

Keterangan:

1. Kurang baik
  2. Cukup baik
  3. Baik
  4. Sangat baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kolom tambahan yang telah disediakan.

**A. Kualitas Model Permainan**

| No  | Aspek yang dinilai  | Skala Penilaian |   |   |   | Komentar |
|---|---|-----------------|---|---|---|----------|
|   |   | 1               | 2 | 3 | 4 |          |
| <b>A. RELEVANSI/ KETERKAITAN PRODUK</b>                               |   |                 |   |   |   |          |
| <b>Keterkaitan produk dengan materi dalam pembelajaran bolabasket</b> |   |                 |   |   |   |          |
| 1.  | Keterkaitan isi materi produk dengan SK dan KD  |                 |   | ✓ |   | ya       |
| 2.  | Keterkaitan bentuk/model permainan untuk dimainkan oleh siswa pada pembelajaran       |                 |   | ✓ |   | ya       |
| 3.  | Keterkaitan penggunaan prasarana dan sarana untuk siswa pada pembelajaran             |                 |   | ✓ |   | ya       |
| 4.  | Dapat meningkatkan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran                   |                 |   | ✓ |   | ya       |
| 5.  | Dapat meningkatkan keterkaitan pola pikir siswa melalui permainan dengan pembelajaran |                 |   | ✓ |   | ya       |
| 6.  | Dapat mendorong siswa untuk aktif bergerak  |                 |   | ✓ |   | ya       |
| <b>Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa</b>                  |   |                 |   |   |   |          |
| 7.  | Keterkaitan produk dengan karakteristik siswa   |                 |   | ✓ |   | ya       |
| 8.  | Dapat dilakukan siswa putra dan putri   |                 |   | ✓ |   | ya       |
| 9.  | Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil                                |                 |   | ✓ |   | ya       |

| B. KONSISTENSI/ KEAJEGAN PRODUK              |  |   |   |   |    |
|--|--|---|---|---|----|
| Konsistensi materi dalam pembelajaran        |  |   |   |   |    |
| 10.  | Konsistensi isi materi produk sesuai dengan SK dan KD  |   |   | ✓ | ya |
| 11.  | Kejelasan petunjuk model pembelajaran bolabasket   |   | ✓ |   | ya |
| C. KECUKUPAN PRODUK                          |  |   |   |   |    |
| Keefektifan materi dalam tujuan pembelajaran |  |   |   |   |    |
| 12.  | Mendorong perkembangan ranah afektif:  |   |   |   |    |
|  | a. Menjunjung tinggi nilai sportivitas   |   | ✓ |   | ya |
|  | b. Menjunjung tinggi nilai kejujuran   | ✓ |   |   | ya |
|  | c. Menjunjung tinggi disiplin waktu  |   | ✓ |   | ya |
|  | d. Menjunjung tinggi kerjasama antar teman, dll  | ✓ |   |   | ya |
| 13.  | Mendorong perkembangan ranah kognitif:   |   |   |   |    |
|  | a. Dapat memahami permainan Circuit Basketball   |   | ✓ |   | ya |
|  | b. Dapat memainkan permainan Circuit Basketball  |   |   | ✓ | ya |
|  | c. Dapat memahami dan menerapkan peraturan permainan Circuit Basketball  |   | ✓ |   | ya |
|  | d. Dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis membedakan konsep permainan Circuit Basketball dengan pembelajaran bolabasket sesungguhnya, dll |   | ✓ |   | ya |
| 14.  | Mendorong perkembangan ranah psikomotor:   |   |   |   |    |
|  | a. Dapat meningkatkan gerak siswa melalui permainan Circuit Basketball pada pembelajaran   |   | ✓ |   | ya |
|  | b. Mendorong siswa aktif bergerak dalam pembelajaran penjasorkes melalui permainan Circuit Basketball  |   | ✓ |   | ya |

### B. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk:

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

| No. | Bagian yang direvisi                     | Alasan revisi          | Saran Perbaikan                           |
|-----|--|------------------------|---|
| 1   | 2  | 3                      | 4   |
|     | Pada part 1 sebaiknya jangan lari mundur | Demi keselamatan siswa | Ganti lari zig-zag pada latihan dribbling |
|     |  |                        |   |

### C. Komentar dan Saran Umum

Agar produk berhasil diterapkan dan dapat bermanfaat bagi khalayak banyak khususnya siswa kelas VII dan para pengajarnya.

Cukup baik dan lanjutkan !!!

**D. Kesimpulan**

Model permainan ini dinyatakan:

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

(Mohon beri tanda lingkaran "O" pada kolom sesuai kesimpulan Anda)

Semarang, 2 Mei ..... 2015

Evaluator,



(Sapto Wardoyo, S.Pd)

## Lampiran 8

**Indikator Penilaian Siswa**

| No | Aspek    | Indikator  | Sub Indikator  |
|----|----------|--|--|
| 1  | Kognitif | <p>Kemampuan peserta didik dalam memahami:</p> <p>1. Konsep keterampilan gerak fundamental permainan bolabasket melalui permainan Circuit Basketball</p> | <p>a. Mengetahui pemahaman siswa terhadap permainan Circuit Basketball</p> <p>b. Mengetahui pemahaman siswa terhadap teknik dasar khususnya <i>dribble</i>, <i>passing</i> dan <i>shooting</i> dalam permainan Circuit Basketball</p> <p>c. Mengetahui pemahaman siswa terhadap peraturan yang ada dalam permainan Circuit Basketball</p> <p>d. Mengetahui pemahaman siswa terhadap manfaat permainan Circuit Basketball</p>   |
| 2  | afektif  | <p>Kemampuan peserta didik menampilkan sikap sosial dalam permainan Circuit Basketball</p>   | <p>a. Sportivitas<br/>Mengetahui siswa atau responden dalam menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dalam permainan, antara lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima keputusan wasit dengan ikhlas.</li> <li>2. Menerima peringatan yang diberikan wasit dan mau merubahnya.</li> <li>3. Bermain sportif.</li> <li>4. Tidak berniat menciderai lawan.</li> </ol> <p>b. Kejujuran<br/>Mengetahui siswa dalam menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran saat mempraktikan permainan, antara lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengakui kesalahan yang diperbuat.</li> <li>2. Mengakui mendapatkan skor yang diterima.</li> <li>3. Mengakui kehebatan lawan.</li> <li>4. Mengakui kelemahan regu atau kelompoknya.</li> </ol> <p>c. Displin<br/>Mengetahui siswa atau</p> |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  | <p>responden dalam menerapkan nilai-nilai kedisiplinan, antara lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hadir sebelum permainan dimainkan.</li> <li>2. Mau memulai permainan setelah diberi tanda wasit.</li> <li>3. Mau mengakhiri permainan setelah diberi tanda wasit.</li> <li>4. Berbaris kembali seperti awal sebelum permainan dimainkan.</li> </ol> <p>d. Kerjasama</p> <p>Mengetahui responden mau bekerjasama dalam permainan untuk mencapai tujuan bersama, antara lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mau bekerjasama dengan sesama teman satu kelompoknya.</li> <li>2. Mau bekerjasama dengan kepemimpinan kapten kelompoknya.</li> <li>3. Mau bekerjasama dengan wasit sebagai pengadil permainan.</li> <li>4. Mau bekerjasama dengan lawan dengan menjunjung tinggi fairplay</li> </ol> <p>e. Toleransi</p> <p>Mengetahui sikap siswa dan perilaku responden dalam menjunjung tinggi nilai toleransi, antara lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima perbedaan kemampuan teman sekelompok.</li> <li>2. Mau berbagi tempat dan peralatan.</li> <li>3. Menerima kelemahan dan kekurangan regunya.</li> <li>4. Mengakui kehebatan dan kemenangan lawan.</li> </ol> <p>f. Percaya diri</p> <p>Mengetahui sikap siswa atau responden akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapan yang diinginkan, antara lain sebagai berikut:</p> |
|--|--|--|--|

|   |            |   |   |
|---|------------|---|---|
|   |            |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memimpin teman satu kelompoknya.</li> <li>2. Tidak takut bermain pertama.</li> <li>3. Tidak minder dengan lawan.</li> <li>4. Tidak terpengaruh oleh <i>suporter</i>.</li> </ol> <p>g. Keberanian</p> <p>Mengetahui nilai keberanian siswa atau responden dalam permainan, antara lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berani mengemukakan pendapat ketika belum tahu.</li> <li>2. Selalu berani mencoba.</li> <li>3. Selalu berani berlatih.</li> <li>4. Selalu berani menyusun strategi yang dibutuhkan kelompoknya.</li> </ol> |
| 3 | Psikomotor | Kemampuan siswa dalam mempraktikkan teknik dasar seperti <i>dribble</i> , <i>passing</i> , dan <i>shooting</i> dalam permainan Circuit Basketball | <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mampu mempraktikkan teknik menggiring atau <i>mendribbel</i> bola dengan gerakan zig-zag melewati ban pelangi</li> <li>b. Siswa mampu mempraktikkan teknik mengoper atau <i>passing</i> (<i>overhead</i>, <i>chest</i> dan <i>bounce</i>) ke objek sasaran.</li> <li>c. Siswa mampu mempraktikkan teknik menembak atau <i>shooting</i> bola ke dalam <i>ring</i> modifikasi.</li> </ol>   |

## Lampiran 9

### Kuesioner Penelitian untuk Siswa

#### KUESIONER UNTUK SISWA SEBAGAI LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL CIRCUIT BASKETBALL UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII SMP NEGERI 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Berdasarkan pengamatan kamu, jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Isilah jawaban tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, c atau d sesuai dengan pilihan saudara.
3. Selamat mengerjakan dan terima kasih.

#### I. Identitas Responden

Nama Sekolah :  
 Nama Siswa :  
 Umur :  
 Kelas :  
 Jenis Kelamin :

#### II. Pertanyaan

##### A. KOGNITIF

Isilah jawaban kalian dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan jawabannya

1. Permainan bolabasket dimainkan oleh 5 pemain yang pertama kali diciptakan oleh J.A. Naismith tahun 1891. Pertama kali dipertandingkan dalam olympiade pada tahun 1936 di Berlin, Jerman. Setelah itu permainan bolabasket masuk ke Indonesia dan diperlombakan pada PON pertama, pada tahun berapakah dan dimana pertama kali PON itu diadakan?
  - a. 1945 di Jakarta
  - b. 1946 di Bandung
  - c. 1947 di Surabaya
  - d. 1948 di Solo
2. Lama pertandingan permainan bolabasket sesungguhnya adalah 4 X 10 menit. Sedangkan berapa lama permainan Circuit Basketball?
  - a. 1 X 12 menit
  - c. 3 X 20 menit

- b. 2 X 15 menit      d. 4 X 20 menit
3. Nama induk organisasi bolabasket nasional Indonesia adalah PERBASI (Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia), sedangkan kalau nama induk organisasi bolabasket internasional adalah?
- a. AFC                      c. IAAF  
b. FIBA                      d. NBA
4. Dalam permainan bolabasket sebenarnya *point guard* dan *shooting guard* adalah pemain bolabasket yang posisinya berada dibelakang. Sedangkan kalau *center* atau *post* pemain yang yang posisinya berada dimana?
- a. Depan                      c. Tengah  
b. Belakang                  d. Pojok
5. *Point guard*, *shooting guard* dan *center* atau *post* adalah pemain belakang dan tengah. Sedangkan kalau *small forward* dan *power forward* adalah pemain bolabasket yang posisinya berada dimana?
- a. Depan                      c. Tengah  
b. Belakang                  d. Pojok
6. Melakukan *shooting* dari luar garis tembakan permainan bolabasket akan mendapatkan nilai (*skor*) 3, namun ketika melakukan *shooting* dari dalam garis tembakan dan masuk akan mendapat nilai?
- a. 1                              c. 3  
b. 2                              d. 4
7. Permainan sepakbola untuk memulainya adalah wasit meniup peluit sekli panjang dan pemain melakukan *passing* pendek kedepan kesesama teman seregunya, namun untuk permainan bolabasket cara memulainya dikenal dengan istilah?
- a. *Lay up*                      c. *Pivot*  
b. *Jump ball*                  d. *Drible*
8. Jumlah wasit dalam pertandingan bolabasket sebenarnya adalah 2 orang, sedangkan dalam permainan Circuit Basketball ada berapa?
- a. 1                              c. 3  
b. 2                              d. 4

9. Dalam permainan Circuit Basketball pada pos 1, menitik beratkan pada sebuah permainan yang melatih keterampilan dribbel, sedangkan pada pos 2 melatih keterampilan tentang apa?
- a. *Dribbling*                      c. *Shooting*
  - b. *Passing* d. *Pivot*
10. Dalam permainan Circuit Basketball pada pos 1 dan 2 menitik beratkan pada sebuah permainan yang melatih keterampilan dribble dan passing, sedangkan pada pos 3 melatih keterampilan tentang apa?
- a. *Dribbling*                      c. *Shooting*
  - b. *Passing*                      d. *Pivot*
11. Gerakan peralihan lompat kodok dengan cepat dalam permainan Circuit Basketball adalah untuk melatih?
- a. Kekuatan                      c. Daya tahan
  - b. Kelentukan                      d. Ketepatan
12. Untuk ukuran lapangan bolabasket yang sesungguhnya adalah 28 X 15 meter, sedangkan untuk permainan Circuit Basketball berapa ukurannya?
- a. 28 X 14 meter                      c. 21 X 14 meter
  - b. 28 X 12 meter                      d. 21 X 12 meter
13. Gerakan melewati ban pelangi berlari maju, mundur dan sig-sag dengan cepat dalam permainan Circuit Basketball adalah untuk melatih?
- a. Kekuatan                      c. Daya tahan
  - b. Kekincahan                      d. Ketepatan
14. Gerakan perpindahan antara pos 1 ke pos 2 adalah harus dapat merobohkan lima pint dan lari dengan cepat melompati *redbox* dengan cepat. Sedangkan kalau gerak perpindahan antara pos 2 ke Pos 3 adalah?
- a. Berlari dan melompati *redbox*                      c. Berlari dengan badan miring
  - b. Lompat kodok dengan cepat                      d. Berlari dengan salah satu kaki saja
15. Gerakan perpindahan antara pos 2 ke pos 3 adalah harus melakukan lompat kodok dengan cepat. Sedangkan kalau gerak perpindahan antara pos 3 ke Pos 1 adalah?
- a. Lari cepat                      c. Jalan cepat
  - b. Merangkap cepat                      d. Lompat kodok

**Lampiran 10****DAFTAR SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 1 BOJONGSARI****(SEMPEL UJI COBA SKALA KECIL)**

| <b>No.</b> | <b><u>Nama</u></b>  | <b><u>Jenis Kelamin</u></b> |
|------------|---------------------|-----------------------------|
| 1          | Ainul Harfiah       | Perempuan                   |
| 2          | Alifah Safira Putri | Perempuan                   |
| 3          | Anugerah Gesang     | Laki-laki                   |
| 4          | Aris Fatoni         | Laki-laki                   |
| 5          | Indi Julia Aryana   | Perempuan                   |
| 6          | Kevin Kristiantoro  | Laki-laki                   |
| 7          | Pipiet Dwi Ermaya   | Perempuan                   |
| 8          | Putri Intan         | Perempuan                   |
| 9          | Rifki Fergiansyah   | Laki-laki                   |
| 10         | Ruli Hermanto       | Laki-laki                   |
| 11         | Satria Nurul        | Laki-laki                   |
| 12         | Tri Prayogo         | Laki-laki                   |

## Lampiran 11

### Lembar Pengamatan Penelitian

**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN CIRCUIT  
BASKETBALL UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII DI SMP  
NEGERI 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015  
(Subyek Uji Coba Skala Kecil)**

#### Indikator Penilaian Afektif

1. Sportivitas (menaati peraturan permainan)
  - 1) Menerima keputusan wasit dengan ikhlas
  - 2) Menerima peringatan yang diberikan wasit dan mau merubahnya
  - 3) Menerima keputusan wasit dengan sedikit protes
  - 4) Menerima keputusan wasit dengan protes keras
2. Kejujuran
  - 1) Mengakui kesalahan yang diperbuat
  - 2) Mengakui mendapatkan skor yang diterima
  - 3) Mengakui kehebatan lawan
  - 4) Mengakui kelemahan regunya
3. Disiplin (waktu permainan)
  - 1) Hadir sebelum permainan dimainkan
  - 2) Mau memulai permainan setelah diberi tanda wasit
  - 3) Mau mengakhiri permainan setelah diberi tanda wasit
  - 4) Berbaris kembali seperti awal sebelum permainan dimainkan
4. Kerjasama
  - 1) Mau bekerjasama dengan sesama teman satu regunya
  - 2) Mau bekerjasama dengan kepemimpinan kapten regunya
  - 3) Mau bekerjasama dengan wasit sebagai pengadil permainan
  - 4) Mau bekerjasama dengan lawan menjunjung tinggi nilai fairplay
5. Toleransi
  - 1) Menerima perbedaan kemampuan teman sekelompok/seregu
  - 2) Mau berbagi tempat dan peralatan
  - 3) Menerima kelemahan dan kekurangan regunya
  - 4) Mengakui kehebatan dan kemenangan lawannya

## 6. Percaya diri

- 1) Mau memimpin teman seрегunya
- 2) Tidak takut bermain pertama
- 3) Tidak minder dengan lawan
- 4) Tidak terpengaruh oleh supporter

## 7. Keberanian

- 1) Berani mengemukakan pendapat ketika belum tahu
- 2) Selalu berani mencoba
- 3) Selalu berani berlatih
- 4) Selalu berani menyusun strategi yang dibutuhkan regunya

Keterangan indikator kriteria penilaian aspek afektif:

| <b>Skor</b> | <b>Kriteria Aspek Afektif</b>        | <b>keterangan</b> |
|-------------|--------------------------------------|-------------------|
| 4           | Menunjukkan 4 kriteria aspek afektif | Sangat Baik       |
| 3           | Menunjukkan 3 kriteria aspek afektif | Baik              |
| 2           | Menunjukkan 2 kriteria aspek afektif | Cukup Baik        |
| 1           | Menunjukkan 1 kriteria aspek afektif | Kurang Baik       |



|                      |                   |                   |               |                   |                   |            |               |
|----------------------|-------------------|-------------------|---------------|-------------------|-------------------|------------|---------------|
| <b>Persentase</b>    | <b>91,66</b><br>% | <b>93,7</b><br>5% | <b>83,33%</b> | <b>87,50</b><br>% | <b>79,16</b><br>% | <b>75%</b> | <b>68,75%</b> |
| <b>Rata-rata (%)</b> | <b>82,73%</b>     |                   |               |                   |                   |            |               |

### Indikator Penilaian Psikomotor

Bacalah dengan seksama indikator aspek kriteria afektif yang tertera dibawah:

1. Dapat mempraktikan *Dribbling*
  - 1) Dapat mempraktikan *dribbling* dengan awalan badan yang baik
  - 2) Dapat mempraktikan *dribbling* dengan pegang bola posisi yang baik
  - 3) Dapat mempraktikan *dribbling* dengan koordinasi tangan yang baik
  - 4) Dapat mempraktikan *dribbling* dengan koordinasi badan yang baik
2. Dapat mempraktikan *passing (Chest, Bounce dan Overhead)*
  - 1) Dapat mempraktikan *passing* dengan awalan badan yang baik
  - 2) Dapat mempraktikan *passing* dengan pegangan bola posisi yang baik
  - 3) Dapat mempraktikan *passing* dengan lemparan dan koordinasi tangan yang baik
  - 4) Dapat mempraktikan *passing* dengan gerakan lanjutan dan menangkap bola yang baik
3. Dapat mempraktikan *shooting*
  - 1) Dapat mempraktikan *shooting* dengan awalan badan yang baik
  - 2) Dapat mempraktikan *shooting* dengan pegangan bola posisi yang baik
  - 3) Dapat mempraktikan *shooting* dengan tembakan dan koordinasi tangan yang baik
  - 4) Dapat mempraktikan *shooting* dengan gerakan lanjutan dan menangkap bola yang baik

Keterangan indikator kriteria penilaian aspek psikomotorik:

| <b>Skor</b> | <b>Kriteria Aspek Psikomotorik</b>   | <b>keterangan</b> |
|-------------|--------------------------------------|-------------------|
| 4           | Menunjukkan 4 kriteria aspek afektif | Sangat Baik       |
| 3           | Menunjukkan 3 kriteria aspek afektif | Baik              |
| 2           | Menunjukkan 2 kriteria aspek afektif | Cukup Baik        |
| 1           | Menunjukkan 1 kriteria aspek afektif | Kurang Baik       |

**PETUNJUK:**

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian:
  - 1: Sangat kurang baik
  - 2: Cukup baik
  - 3: Baik
  - 4: Sangat baik

**Tabel Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa**

| No.                  | Nama               | Aspek Psikomotor |                |                 |
|----------------------|--------------------|------------------|----------------|-----------------|
|                      |                    | <i>Dribbling</i> | <i>Passing</i> | <i>Shooting</i> |
| 1                    | Ainul Harfiah      | 3                | 3              | 2               |
| 2                    | Alifah Safira      | 3                | 3              | 2               |
| 3                    | Anugrah Gesang     | 4                | 4              | 3               |
| 4                    | Aris Fatoni        | 4                | 4              | 4               |
| 5                    | Indi Julia A       | 2                | 3              | 2               |
| 6                    | Kevin Kristiantoro | 4                | 4              | 4               |
| 7                    | Pipit Dwi E        | 3                | 3              | 2               |
| 8                    | Putri Intan        | 2                | 3              | 2               |
| 9                    | Rifki Fergiansyah  | 4                | 4              | 3               |
| 10                   | Ruli Hermanto      | 4                | 4              | 3               |
| 11                   | Satria Nurul H     | 4                | 4              | 3               |
| 12                   | Tri Prayogo        | 3                | 2              | 3               |
| <b>Jumlah</b>        |                    | <b>39</b>        | <b>41</b>      | <b>32</b>       |
| <b>Max</b>           |                    | <b>48</b>        | <b>48</b>      | <b>48</b>       |
| <b>Persentase</b>    |                    | <b>81,25%</b>    | <b>85,41%</b>  | <b>66,67%</b>   |
| <b>Rata-rata (%)</b> |                    | <b>77,77%</b>    |                |                 |

## Lampiran 12

**JAWABAN KUESIONER SISWA****(SUBJEK UJI COBA SKALA KECIL)**

Keterangan: Benar = 1, Salah = 0

| No. | Nama                  | Jawaban Soal |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |          |     |
|-----|-----------------------|--------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|-----|
|     |                       | 1            | 2         | 3         | 4         | 5         | 6         | 7         | 8         | 9         | 10        | 11        | 12        | 13        | 14       | 15  |
| 1   | Ainul Harfiyah        | 1            | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 1         | 1         | 1         | 1        | 0   |
| 2   | Alifah Safira         | 1            | 1         | 1         | 0         | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1        | 1   |
| 3   | Anugrah<br>Gesang     | 1            | 1         | 0         | 0         | 1         | 1         | 1         | 0         | 0         | 0         | 0         | 1         | 1         | 1        | 1   |
| 4   | Aris Fatoni           | 1            | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 1        | 1   |
| 5   | Indi Julia A          | 1            | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 1         | 0         | 0         | 1         | 1        | 1   |
| 6   | Kevin<br>Kristiantoro | 1            | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 1         | 1        | 1   |
| 7   | Pipit Dwi E           | 1            | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 0         | 1         | 1        | 1   |
| 8   | Putri Intan           | 1            | 0         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 1         | 1         | 1        | 0   |
| 9   | Rifki<br>Fergiansyah  | 1            | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1        | 0   |
| 10  | Ruli Hermanto         | 1            | 1         | 1         | 1         | 0         | 0         | 0         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1        | 1   |
| 11  | Satria Nurul H        | 1            | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 0         | 0         | 1        | 1   |
| 12  | Tri Prayogo           | 1            | 1         | 1         | 1         | 0         | 1         | 1         | 0         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1         | 1        | 1   |
|     | <b>Jumlah</b>         | 12           | 11        | 11        | 10        | 10        | 11        | 11        | 10        | 10        | 10        | 8         | 8         | 10        | 12       | 9   |
|     | <b>Max</b>            | 12           | 12        | 12        | 12        | 12        | 12        | 12        | 12        | 12        | 12        | 12        | 12        | 12        | 12       | 12  |
|     | <b>Persentase</b>     | 100<br>%     | 91,<br>7% | 91,<br>7% | 83,<br>3% | 83,<br>3% | 91,7<br>% | 91,<br>7% | 83,<br>3% | 83,<br>3% | 83,<br>3% | 66,<br>7% | 66,<br>7% | 83,<br>3% | 100<br>% | 75% |
|     | <b>Rata-rata (%)</b>  | <b>85%</b>   |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |          |     |

## Lampiran 13

**DAFTAR SISWA KELAS VIIB SMP NEGERI 1 BOJONGSARI****(SEMPEL UJI COBA SKALA BESAR)**

| <b>No</b> | <b>Nama</b>          | <b>Jenis Kelamin</b> |
|-----------|----------------------|----------------------|
| 1         | Ade Wisnu            | Laki-laki            |
| 2         | Ainul Harfiyah       | Perempuan            |
| 3         | Alifah Nurhidayah    | Perempuan            |
| 4         | Alifah Safira Putri  | Perempuan            |
| 5         | Anggita Dela Saputri | Perempuan            |
| 6         | Anugrah Gesang RS    | Laki-laki            |
| 7         | Aria Tri Hartati     | Perempuan            |
| 8         | Aris Fatoni          | Laki-laki            |
| 9         | Bagas Irawan         | Laki-laki            |
| 10        | Devi Nurkhasanah P   | Perempuan            |
| 11        | Doni Setyawan        | Laki-laki            |
| 12        | Dwi Budi P           | Laki-laki            |
| 13        | Eko Sidik N          | Laki-laki            |
| 14        | Fara Amelia          | Perempuan            |
| 15        | Fitriyani            | Perempuan            |
| 16        | Gayuh Mukti M        | Laki-laki            |
| 17        | Hasan Nur Sachid     | Laki-laki            |
| 18        | Ilham Widi T         | Laki-laki            |
| 19        | Indi Julia A         | Perempuan            |
| 20        | Kevin Kristiantoro   | Laki-laki            |
| 21        | Mela Dianur          | Perempuan            |
| 22        | Mutia Sekar A        | Perempuan            |
| 23        | Nur Aidha A          | Perempuan            |
| 24        | Pipiet Dwi E         | Perempuan            |
| 25        | Putri Intan A        | Perempuan            |
| 26        | Ria Oktaviani        | Perempuan            |
| 27        | Rifki Ferginsyah     | Laki-laki            |
| 28        | Rita Utami           | Perempuan            |

|    |                |           |
|----|----------------|-----------|
| 29 | Rizka Hidayati | Perempuan |
| 30 | Rois Arifin    | Laki-laki |
| 31 | Ruli Hermanto  | Laki-laki |
| 32 | Shlan Maulana  | Laki-laki |
| 33 | Satria Nurul H | Laki-laki |
| 34 | Tia Wulandari  | Perempuan |
| 35 | Tias Nugroho   | Laki-laki |
| 36 | Tri Prayogo    | Laki-laki |

## Lampiran 14

### Lembar Pengamatan Penelitian

**LEMBAR PENGAMATAN GERAK MODEL PERMAINAN CIRCUIT  
BASKETBALL UNTUK PEMBELAJARAN BOLABASKET KELAS VII DI SMP  
NEGERI 1 BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA TAHUN 2015  
(Subyek Uji Coba Skala Besar)**

#### **Indikator Penilaian Afektif**

1. Sportivitas (menaati peraturan permainan)
  - 1) Menerima keputusan wasit dengan ikhlas
  - 2) Menerima peringatan yang diberikan wasit dan mau merubahnya
  - 3) Menerima keputusan wasit dengan sedikit protes
  - 4) Menerima keputusan wasit dengan protes keras
2. Kejujuran
  - 1) Mengakui kesalahan yang diperbuat
  - 2) Mengakui mendapatkan skor yang diterima
  - 3) Mengakui kehebatan lawan
  - 4) Mengakui kelemahan regunya
3. Disiplin (waktu permainan)
  - 1) Hadir sebelum permainan dimainkan
  - 2) Mau memulai permainan setelah diberi tanda wasit
  - 3) Mau mengakhiri permainan setelah diberi tanda wasit
  - 4) Berbaris kembali seperti awal sebelum permainan dimainkan
4. Kerjasama
  - 1) Mau bekerjasama dengan sesama teman satu regunya
  - 2) Mau bekerjasama dengan kepemimpinan kapten regunya
  - 3) Mau bekerjasama dengan wasit sebagai pengadil permainan
  - 4) Mau bekerjasama dengan lawan menjunjung tinggi nilai fairplay
5. Toleransi
  - 1) Menerima perbedaan kemampuan teman sekelompok/seregu
  - 2) Mau berbagi tempat dan peralatan
  - 3) Menerima kelemahan dan kekurangan regunya

- 4) Mengakui kehebatan dan kemenangan lawannya
6. Percaya diri
    - 1) Mau memimpin teman seregunya
    - 2) Tidak takut bermain pertama
    - 3) Tidak minder dengan lawan
    - 4) Tidak terpengaruh oleh suporter
  7. Keberanian
    - 1) Berani mengemukakan pendapat ketika belum tahu
    - 2) Selalu berani mencoba
    - 3) Selalu berani berlatih
    - 4) Selalu berani menyusun strategi yang dibutuhkan regunya

Keterangan indikator kriteria penilaian aspek afektif:

| <b>Skor</b> | <b>Kriteria Aspek Afektif</b>        | <b>keterangan</b> |
|-------------|--------------------------------------|-------------------|
| 4           | Menunjukkan 4 kriteria aspek afektif | Sangat Baik       |
| 3           | Menunjukkan 3 kriteria aspek afektif | Baik              |
| 2           | Menunjukkan 2 kriteria aspek afektif | Cukup Baik        |
| 1           | Menunjukkan 1 kriteria aspek afektif | Kurang Baik       |

**PETUNJUK:**

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian :
  - 1: Sangat kurang baik (apabila dapat melakukan 1 skor dalam sikap tersebut)
  - 2: Cukup baik (apabila dapat melakukan 2 skor dalam sikap tersebut)
  - 3: Baik (apabila dapat melakukan 3 skor dalam sikap tersebut)
  - 4: Sangat Baik (apabila dapat melakukan 4 skor dalam sikap tersebut)

**Tabel Hasil Pengamatan Aspek Afektif**

| No | Nama            | Aspek Afektif |           |          |           |           |              |            |
|----|-----------------|---------------|-----------|----------|-----------|-----------|--------------|------------|
|    |                 | Sportivitas   | Kejujuran | Disiplin | Kerjasama | Toleransi | Percaya diri | Keberanian |
| 1  | Ade Wisnu       | 4             | 4         | 4        | 4         | 3         | 3            | 4          |
| 2  | Ainul Harfiah   | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 4            | 3          |
| 3  | Alifah N        | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 3            | 4          |
| 4  | Alifah Safira P | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 3            | 4          |
| 5  | Anggita D.S     | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 4            | 3          |
| 6  | Anugrah G.RS    | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 4            | 4          |
| 7  | Aria T.H        | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 3            | 3          |
| 8  | Aris Fatonii    | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 4            | 4          |
| 9  | Bagas Irawan    | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 3            | 4          |
| 10 | Devi N          | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 3            | 3          |
| 11 | Doni Setyawan   | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 3            | 4          |
| 12 | Dwi Budi P      | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 3            | 4          |
| 13 | Eko Sidik N     | 4             | 3         | 4        | 4         | 4         | 3            | 3          |
| 14 | Fara Amelia     | 4             | 4         | 4        | 4         | 4         | 3            | 2          |

|                      |                |               |               |               |               |               |               |               |
|----------------------|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 15                   | Fitriyani      | –             | –             | –             | –             | –             | –             | –             |
| 16                   | Gayuh Mukti M  | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 3             | 4             |
| 17                   | Hasan N        | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             |
| 18                   | Ilham Widi T   | 4             | 4             | 3             | 3             | 4             | 3             | 3             |
| 19                   | Indi Julia A   | –             | –             | –             | –             | –             | –             | –             |
| 20                   | Kevin K        | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             |
| 21                   | Mela Dianur    | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 3             | 2             |
| 22                   | Mutia Sekar A  | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 3             | 3             |
| 23                   | Nur Aidha A    | 3             | 3             | 3             | 4             | 3             | 3             | 3             |
| 24                   | Pipiet Dwi E   | 4             | 3             | 4             | 4             | 3             | 3             | 3             |
| 25                   | Putri Intan A  | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 3             |
| 26                   | Ria Oktaviani  | 3             | 4             | 3             | 4             | 3             | 3             | 2             |
| 27                   | Rifki F        | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             |
| 28                   | Rita Utami     | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 3             | 2             |
| 29                   | Rizka Hidayati | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 3             | 3             |
| 30                   | Rois Arifin    | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             |
| 31                   | Ruli Hermanto  | 4             | 3             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             |
| 32                   | Shlan Maulana  | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             |
| 33                   | Satria Nurul H | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             | 4             |
| 34                   | Tia Wulandari  | 4             | 3             | 3             | 3             | 3             | 3             | 3             |
| 35                   | Tias Nugroho   | 3             | 4             | 3             | 4             | 4             | 4             | 4             |
| 36                   | Tri Prayogo    | 4             | 4             | 3             | 3             | 4             | 4             | 3             |
| <b>Jumlah</b>        |                | <b>132</b>    | <b>131</b>    | <b>130</b>    | <b>133</b>    | <b>131</b>    | <b>115</b>    | <b>115</b>    |
| <b>Max</b>           |                | <b>144</b>    |
| <b>Persentase</b>    |                | <b>92,3%</b>  | <b>90,97%</b> | <b>90,27%</b> | <b>92,36%</b> | <b>90,97%</b> | <b>79,86%</b> | <b>79,86%</b> |
| <b>Rata-rata (%)</b> |                | <b>88,08%</b> |               |               |               |               |               |               |

### Indikator Penilaian Psikomotor

Bacalah dengan seksama indikator aspek kriteria afektif yang tertera dibawah:

1. Dapat mempraktikan *Dribbling*
  - 1) Dapat mempraktikan *dribbling* dengan awalan badan yang baik
  - 2) Dapat mempraktikan *dribbling* dengan pegang bola posisi yang baik
  - 3) Dapat mempraktikan *dribbling* dengan koordinasi tangan yang baik
  - 4) Dapat mempraktikan *dribbling* dengan koordinasi badan yang baik
2. Dapat mempraktikan *passing (Chest, Bounce dan Overhead)*
  - 1) Dapat mempraktikan *passing* dengan awalan badan yang baik
  - 2) Dapat mempraktikan *passing* dengan pegangan bola posisi yang baik
  - 3) Dapat mempraktikan *passing* dengan lemparan dan koordinasi tangan yang baik
  - 4) Dapat mempraktikan *passing* dengan gerakan lanjutan dan menangkap bola yang baik
3. Dapat mempraktikan *shooting*
  - 1) Dapat mempraktikan *shooting* dengan awalan badan yang baik
  - 2) Dapat mempraktikan *shooting* dengan pegangan bola posisi yang baik
  - 3) Dapat mempraktikan *shooting* dengan tembakan dan koordinasi tangan yang baik
  - 4) Dapat mempraktikan *shooting* dengan gerakan lanjutan dan menangkap bola yang baik

Keterangan indikator kriteria penilaian aspek psikomotorik:

| Skor | Kriteria Aspek Psikomotorik          | keterangan  |
|------|--------------------------------------|-------------|
| 4    | Menunjukkan 4 kriteria aspek afektif | Sangat Baik |
| 3    | Menunjukkan 3 kriteria aspek afektif | Baik        |
| 2    | Menunjukkan 2 kriteria aspek afektif | Cukup Baik  |
| 1    | Menunjukkan 1 kriteria aspek afektif | Kurang Baik |

**PETUNJUK:**

- 1) Cermatilah indikator aktivitas siswa.
- 2) Berikan skor siswa pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan.
- 3) Petunjuk skor penilaian:
  - 1: Sangat kurang baik
  - 2: Cukup baik
  - 3: Baik
  - 4: Sangat baik

**Tabel Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Siswa**

| No. | Nama            | Aspek Psikomotor |                |                 |
|-----|-----------------|------------------|----------------|-----------------|
|     |                 | <i>Dribbling</i> | <i>Passing</i> | <i>Shooting</i> |
| 1   | Ade Wisnu       | 4                | 4              | 3               |
| 2   | Ainul Harfiyah  | 4                | 3              | 3               |
| 3   | Alifah N        | 4                | 4              | 3               |
| 4   | Alifah Safira P | 4                | 3              | 3               |
| 5   | Anggita D.S     | 2                | 3              | 2               |
| 6   | Anugrah G.RS    | 4                | 4              | 4               |
| 7   | Aria T.H        | 3                | 3              | 3               |
| 8   | Aris Fatonii    | 4                | 4              | 4               |
| 9   | Bagas Irawan    | 4                | 4              | 4               |
| 10  | Devi N          | 2                | 2              | 2               |
| 11  | Doni Setyawan   | 4                | 4              | 4               |
| 12  | Dwi Budi P      | 3                | 4              | 3               |
| 13  | Eko Sidik N     | 3                | 4              | 3               |
| 14  | Fara Amelia     | 3                | 3              | 2               |
| 15  | Fitriyani       | -                | -              | -               |
| 16  | Gayuh Mukti M   | 4                | 4              | 4               |
| 17  | Hasan N         | 4                | 4              | 4               |

|                      |                |               |               |               |
|----------------------|----------------|---------------|---------------|---------------|
| 18                   | Ilham Widi T   | 4             | 4             | 4             |
| 19                   | Indi Julia A   | -             | -             | -             |
| 20                   | Kevin K        | 4             | 4             | 4             |
| 21                   | Mela Dianur    | 2             | 3             | 2             |
| 22                   | Mutia Sekar A  | 3             | 3             | 2             |
| 23                   | Nur Aidha A    | 2             | 3             | 2             |
| 24                   | Pipiet Dwi E   | 3             | 3             | 2             |
| 25                   | Putri Intan A  | 3             | 3             | 3             |
| 26                   | Ria Oktaviani  | 2             | 3             | 2             |
| 27                   | Rifki F        | 4             | 4             | 4             |
| 28                   | Rita Utami     | 3             | 3             | 2             |
| 29                   | Rizka Hidayati | 3             | 3             | 2             |
| 30                   | Rois Arifin    | 4             | 4             | 3             |
| 31                   | Ruli Hermanto  | 4             | 4             | 4             |
| 32                   | Shlan Maulana  | 4             | 4             | 4             |
| 33                   | Satria Nurul H | 4             | 4             | 4             |
| 34                   | Tia Wulandari  | 2             | 2             | 2             |
| 35                   | Tias Nugroho   | 3             | 3             | 2             |
| 36                   | Tri Prayogo    | 3             | 4             | 2             |
| <b>Jumlah</b>        |                | <b>113</b>    | <b>118</b>    | <b>101</b>    |
| <b>Max</b>           |                | <b>136</b>    | <b>136</b>    | <b>136</b>    |
| <b>Persentase</b>    |                | <b>83,08%</b> | <b>86,76%</b> | <b>74,26%</b> |
| <b>Rata-rata (%)</b> |                | <b>81,36%</b> |               |               |



|    |                      |               |     |     |     |     |      |      |     |     |     |     |     |     |     |      |
|----|----------------------|---------------|-----|-----|-----|-----|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 27 | Rifki F              | 1             | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 28 | Rita Utami           | 1             | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    | 1    | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 29 | Rizka Hidayati       | 1             | 0   | 1   | 1   | 0   | 1    | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 30 | Rois Arifin          | 1             | 1   | 1   | 0   | 0   | 1    | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 31 | Ruli Hermanto        | 1             | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 32 | Shlan Maulana        | 1             | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 33 | Satria Nurul H       | 1             | 1   | 1   | 1   | 0   | 1    | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 34 | Tia Wulandari        | 1             | 1   | 1   | 0   | 1   | 1    | 1    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 35 | Tias Nugroho         | 1             | 1   | 1   | 0   | 0   | 1    | 1    | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0    |
| 36 | Tri Prayogo          | 1             | 1   | 1   | 1   | 1   | 1    | 1    | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0    |
|    | <b>Jumlah</b>        | 34            | 30  | 34  | 24  | 21  | 30   | 29   | 31  | 29  | 31  | 28  | 34  | 34  | 29  | 32   |
|    | <b>Max</b>           | 34            | 34  | 34  | 34  | 34  | 34   | 34   | 34  | 34  | 34  | 34  | 34  | 34  | 34  | 34   |
|    | <b>Persentase</b>    | 100           | 88. | 100 | 70, | 61. | 88,3 | 85,3 | 91, | 85, | 91, | 82, | 100 | 100 | 85, | 94,1 |
|    |                      | %             | 3%  | %   | 6%  | 8%  | %    | %    | 2%  | 3%  | 2%  | 3%  | %   | %   | 3%  | %    |
|    | <b>Rata-rata (%)</b> | <b>88,25%</b> |     |     |     |     |      |      |     |     |     |     |     |     |     |      |

## Lampiran 16

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bojongsari  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
 Kelas/Semester : VII/ 1  
 Pertemuan : 2 kali pertemuan  
 Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

#### Standar Kompetensi

1. Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

#### Kompetensi Dasar

- 1.1. Mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor olahraga bola besar beregu lanjutan serta nilai kerjasama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman, dan keberanian.

#### Indikator

1. Melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
2. Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai sportivitas, kejujuran, disiplin, kerjasama, toleransi, percaya diri, dan keberanian.

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
2. Siswa dapat bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai sportivitas, kejujuran, disiplin, kerjasama, toleransi, percaya diri, dan keberanian.

#### B. Materi Pembelajaran Permainan Bolabasket

1. Koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
2. Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

#### C. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. *Inclusive* (cakupan)
3. Bagian dan keseluruhan (*Part and whole*)
4. Permainan (*game*)

#### **D. Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan 1.**

##### **1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, motivasi dan penjelasan tujuan pembelajaran.
- Pemanasan secara umum
- Berlari mengelilingi lapangan
- Pemanasan

##### **2. Kegiatan Inti (60 menit)**

- Penjelasan cara melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
- Melakukan latihan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola (berpasangan dan berkelompok) dengan koordinasi yang baik.
- Bermain bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi secara berkelompok (jumlah pemain, lapangan permainan, dan peraturan permainan dimodifikasi).

##### **3. Kegiatan Penutup (15 menit)**

- Pendinginan (colling down)
- Evaluasi, diskusi dan tanya-jawab proses pembelajaran yang telah dipelajari
- Berbaris dan berdoa

#### **E. Alat dan Sumber Belajar**

##### **1. Alat Pembelajaran:**

- Bola basket atau sejenisnya
- Lapangan permainan bolabasket atau lapangan sejenisnya
- Peluit

##### **2. Sumber Pembelajaran:**

- a. Media cetak
  - Buku pegangan guru dan siswa SMP Kelas VII Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
  - Buku permainan bolabasket

#### **F. Penilaian**

##### **1. Teknik dan Bentuk Penilaian**

###### **a. Tes Keterampilan (Psikomotor)**

Lakukan koordinasi teknik dasar melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola, unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan dan kecepatan melakukan gerakan (penilaian produk/prestasi).

- Contoh penilaian proses teknik dasar permainan bolabasket (Penilaian keterampilan cabang)

• Unjuk kerja

| Aspek yang dinilai    | Kualitas gerak |  |  |  |
|-----------------------|----------------|--|--|--|
|                       |                |  |  |  |
| Menggiring            |                |  |  |  |
| Mengumpan             |                |  |  |  |
| Menembak              |                |  |  |  |
| Jumlah :              |                |  |  |  |
| Jumlah skor maksimal: |                |  |  |  |

Aspek Psikomotorik

| No | Aspek yang dinilai         | Perolehan skor |
|----|----------------------------|----------------|
| 1  | Dapat melakukan 4 kreteria | 4              |
| 2  | Dapat melakukan 3 kreteria | 3              |
| 3  | Dapat melakukan 2 kreteria | 2              |
| 4  | Dapat melakukan 1 kreteria | 1              |

**Tes Sikap (Afektif)**

Contoh penilaian afektif (Affective Behaviors)

Tes sikap (Afektif) dapat dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Unsur-unsur yang dinilai: Sportivitas, kejujuran, disiplin, kerjasama, toleransi, percaya diri dan keberanian.

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK AFEKTIF**

| No | Aspek yang dinilai  | Kriteria |   |    |    |
|----|---|----------|---|----|----|
|    |   | SB       | B | CB | KB |
| 1  | Mengetahui siswa atau responden dalam menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dalam permainan, antara lain sebagai berikut;<br>(1) Menerima keputusan wasit dengan ikhlas.<br>(2) Menerima peringatan yang diberikan wasit dan mau merubahnya.<br>(3) Bermain sportif.<br>(4) Tidak berniat menciderai lawan. |          |   |    |    |
| 2  | Mengetahui siswa dalam menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran saat mempraktikan permainan, antara lain sebagai berikut;<br>(1) Mengakui kesalahan yang diperbuat.<br>(2) Mengakui mendapatkan skor yang diterima.<br>(3) Mengakui kehebatan lawan.<br>(4) Mengakui kelemahan regu atau kelompoknya.            |          |   |    |    |

|   |   |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|
| 3 | <p>Mengetahui siswa atau responden dalam menerapkan nilai-nilai kedisiplinan, antara lain sebagai berikut;</p> <p>(1) Hadir sebelum permainan dimainkan.</p> <p>(2) Mau memulai permainan setelah diberi tanda wasit.</p> <p>(3) Mau mengakhiri permainan setelah diberi tanda wasit.</p> <p>(4) Berbaris kembali seperti awal sebelum permainan dimainkan.</p>   |  |  |  |  |
| 4 | <p>Mengetahui responden mau bekerjasama dalam permainan untuk mencapai tujuan bersama, antara lain sebagai berikut;</p> <p>(1) Mau bekerjasama dengan sesama teman satu kelompoknya.</p> <p>(2) Mau bekerjasama dengan kepemimpinan kapten kelompoknya.</p> <p>(3) Mau bekerjasama dengan wasit sebagai pengadil permainan.</p> <p>(4) Mau bekerjasama dengan lawan dengan menjunjung tinggi fairplay</p> |  |  |  |  |
| 5 | <p>Mengetahui sikap siswa dan perilaku responden dalam menjunjung tinggi nilai toleransi, antara lain sebagai berikut;</p> <p>(1) Menerima perbedaan kemampuan teman sekelompok.</p> <p>(2) Mau berbagi tempat dan peralatan.</p> <p>(3) Menerima kelemahan dan kekurangan regunya.</p> <p>(4) Mengakui kehebatan dan kemenangan lawan.</p>   |  |  |  |  |
| 6 | <p>Mengetahui sikap siswa atau responden akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapan yang diinginkan, antara lain sebagai berikut;</p> <p>(1) Mampu memimpin teman satu kelompoknya.</p> <p>(2) Tidak takut bermain pertama.</p> <p>(3) Tidak minder dengan lawan.</p> <p>(4) Tidak terpengaruh oleh <i>suporter</i>.</p>   |  |  |  |  |

|                      |   |  |  |  |  |
|----------------------|---|--|--|--|--|
| 7                    | <p>Mengetahui nilai keberanian siswa atau responden dalam permainan, antara lain sebagai berikut:</p> <p>(1) Berani mengemukakan pendapat ketika belum tahu.</p> <p>(2) Selalu berani mencoba.</p> <p>(3) Selalu berani berlatih.</p> <p>(4) Selalu berani menyusun strategi yang dibutuhkan kelompoknya.</p> |  |  |  |  |
| Jumlah skor maksimal |   |  |  |  |  |

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor di peroleh} \times 100}{\text{Skor Max}}$$

#### Keterangan Penilaian Afektif

##### 1. Sportivitas

Mengetahui siswa atau responden dalam menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dalam permainan, antara lain sebagai berikut:

- (1) Menerima keputusan wasit dengan ikhlas.
- (2) Menerima peringatan yang diberikan wasit dan mau merubahnya.
- (3) Bermain sportif.
- (4) Tidak berniat menciderai lawan.

##### 2. Kejujuran

Mengetahui siswa dalam menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran saat mempraktikkan permainan, antara lain sebagai berikut:

- (1) Mengakui kesalahan yang diperbuat.
- (2) Mengakui mendapatkan skor yang diterima.
- (3) Mengakui kehebatan lawan.
- (4) Mengakui kelemahan regu atau kelompoknya.

##### 3. Displin

Mengetahui siswa atau responden dalam menerapkan nilai-nilai kedisiplnian, antara lain sebaai berikut:

- (1) Hadir sebelum permainan dimainkan.
- (2) Mau memulai permainan setelah diberi tanda wasit.
- (3) Mau mengakhiri permainan setelah diberi tada wasit.
- (4) Berbaris kembali seperti awal sebelum permainan dimainkan.

##### 4. Kerjasama

Mengetahui responden mau bekerjasama dalam permainan untuk mencapai tujuan bersama, antara lain sebagai berikut:

- (1) Mau bekerjasama dengan sesama teman satu kelompoknya.
- (2) Mau bekerjasama dengan kepemimpinan kapten kelompoknya.
- (3) Mau bekerjasama dengan wasit sebagai pengadil permainan.
- (4) Mau bekerjasama dengan lawan dengan menjunjung tinggi fairplay

## 5. Toleransi

Mengetahui sikap siswa dan perilaku responden dalam menjunjung tinggi nilai toleransi, antara lain sebagai berikut:

- (1) Menerima perbedaan kemampuan teman sekelompok.
- (2) Mau berbagi tempat dan peralatan.
- (3) Menerima kelemahan dan kekurangan regunya.
- (4) Mengakui kehebatan dan kemenangan lawan.

## 6. Percaya diri

Mengetahui sikap siswa atau esponden akan kemampuan diri sendiri untuk mencapai setiap keinginan dan harapan yang diinginkan, antara lain sebagai berikut:

- (1) Mampu memimpin teman satu kelompoknya.
- (2) Tidak takut bermain pertama.
- (3) Tidak minder dengan lawan.
- (4) Tidak terpengaruh ulah *suporter*.

## 7. Keberanian

Mengetahui nilai keberanian siswa atau responden dalam permainan, antara lain sebagai berikut:

- (1) Berani mengemukakan pendapat ketika belum tahu.
- (2) Selalu berani mencoba.
- (3) Selalu berani berlatih.
- (4) Selalu berani menyusun strategi yang dibutuhkan kelompoknya.

Keterangan penilaian afektif:

| <b>Kategori</b> | <b>Kriteria perilaku</b>                  | <b>Skor</b> |
|-----------------|---|-------------|
| Sangat Baik     | Jika peserta didik menunjukkan 4 kriteria | 4           |
| Baik            | Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria | 3           |
| Cukup Baik      | Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria | 2           |
| Kurang Baik     | Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria | 1           |



**b. Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Contoh format penilaian pembelajaran bolabasket melalui permainan *Circuit Basketball*

**Butir Pertanyaan Kuesioner**

1. Permainan bolabasket dimainkan oleh 5 pemain yang pertama kali diciptakan oleh J.A. Naismith tahun 1891. Pertama kali dipertandingkan dalam olimpiade pada tahun 1936 di Berlin, Jerman. Setelah itu permainan bolabasket masuk ke Indonesia dan diperlombakan pada PON pertama, pada tahun berapakah dan dimana pertama kali PON itu diadakan?
  - a. 1945 di Jakarta
  - b. 1946 di Bandung
  - c. 1947 di Surabaya
  - d. 1948 di Solo
2. Lama pertandingan permainan bolabasket sesungguhnya adalah 4 X 10 menit. Sedangkan berapa lama permainan Circuit Basketball?
  - a. 1 X 12 menit
  - b. 2 X 15 menit
  - c. 3 X 20 menit
  - d. 4 X 20 menit
3. Nama induk organisasi bolabasket nasional Indonesia adalah PERBASI (Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia), sedangkan kalau nama induk organisasi bolabasket internasional adalah?
  - a. AFC
  - b. FIBA
  - c. IAAF
  - d. NBA
4. Dalam permainan bolabasket sebenarnya *point guard* dan *shooting guard* adalah pemain bolabasket yang posisinya berada dibelakang. Sedangkan kalau *center* atau *post* pemain yang yang posisinya berada dimana?
  - a. Depan
  - b. Belakang
  - c. Tengah
  - d. Pojok

**Keterangan Penilaian:**

| Jawaban | Skor |
|---------|------|
| Benar   | 1    |
| Salah   | 0    |

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Kognitif = ----- X 100%

Jumlah skor maksimal

## 2. Rekapitulasi Penilaian

| No.                    | Nama Siswa | Aspek Penilaian |         |          | Jumlah | Nilai Akhir | Kriteria |
|------------------------|------------|-----------------|---------|----------|--------|-------------|----------|
|                        |            | Psikomotor      | Afektif | Kognitif |        |             |          |
| 1.                     |            |                 |         |          |        |             |          |
| 2.                     |            |                 |         |          |        |             |          |
| 3.                     |            |                 |         |          |        |             |          |
| 4.                     |            |                 |         |          |        |             |          |
| 5.                     |            |                 |         |          |        |             |          |
| <b>Nilai Rata-rata</b> |            |                 |         |          |        |             |          |

CATATAN:

Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 20: 3.

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

Semarang, 1 juni 2015

Mengetahui,  
Guru Penjas

Peneliti

Purnomo, S.Pd  
NIP.197410112008011011

Elis Setiono  
NIM. 6101411029

Lampiran 17

**SILABUS**

Lampiran 17

**SILABUS**

NAMA SEKOLAH : SMP N 1  
 MATA PELAJARAN : Penjaskes  
 KELAS : VII  
 SEMESTER : 2 (Dua)  
 STANDAR KOMPETENSI : 1. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

| No | Kompetensi Dasar  | Indikator  | Materi Pembelajaran                       | Kegiatan Pembelajaran   |                            |   |  | Penilaian                  |                     |   |    | Alokasi Waktu | Sumber Bahan / Alist |
|----|---|--|---|---|----------------------------|---|--|----------------------------|---------------------|---|----|---------------|----------------------|
|    |   |  |   | Urutan Kegiatan   | Tipe                       | PT  | KM   | Kegiatan Penilaian         | Jenis Penilaian     | PT  | KM |               |                      |
| 1  | 1.1 Menunjukkan teknik dasar salah satu nomor olahraga beregu bola besar (sepak bola, basket, voli, tenis meja, bulu tangkis, badminton) dan nilai-nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, tanggung jawab, menghayati sila-sila Pancasila, dan membela negara ( bela negara ) | <p><b>Paikomotor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan teknik dasar passing bola dari dada, perut dan dari atas kepala</li> <li>Melakukan teknik dasar mengiring, mengiring dari atas depan (kepala)</li> <li>Bermain dengan peraturan yang di modifikasi</li> </ul> <p><b>Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui bentuk-bentuk teknik dasar passing mengiring, dan shooting</li> </ul> <p><b>Afektif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat bekerjasama dengan teman disamping tempat dan berbagi tempat serta perasahan dengan teman</li> </ul> | <p>Teknik Dasar Permainan Bola Basket</p> | <p>1. Melakukan pemanasan, stretching sesuai materi yang diajarkan</p> <p>2. Mempraktikkan teknik dasar (dribbling, passing dan shooting)</p> <p>3. Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi</p> <p>4. Diskusi kelompok tentang perubahan permainan</p> | <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> | <p>1. Kuis</p> <p>2. Tes Unjuk Kerja</p> <p>3. Tugas LKS</p> <p>4. Penilaian Paikomotor</p> <p>5. Penilaian Afektif dan Keprilaku</p> | <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> | <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> | <p>4 x 40 menit</p> | <p>Buku teks, buku referensi, LKS, bola basket, bola voli, bola sepak, lapangan</p> |    |               |                      |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | <p>• Melakukan teknik dasar mengiring dan mengiring bola dengan kaki bagian dalam dan luar serta menahan dengan sikap kaki)</p> <p>• Bermain dengan permainan yang di modifikasi</p> <p><b>Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti bentuk-bentuk teknik dasar permainan sepak bola</li> </ul> <p><b>Afektif</b></p> <p>Dapat bekerjasama dengan teman dalam kelompok dan berbagi tempat serta peraturan dengan teman.</p> <p><b>Psikomotor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan teknik passing atas dan bawah</li> <li>• Bermain dengan permainan yang di modifikasi</li> </ul> <p><b>Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti bentuk-bentuk teknik dasar permainan sepak bola</li> </ul> <p><b>Afektif</b></p> <p>Dapat bekerjasama dengan teman dalam kelompok dan berbagi tempat serta peraturan dengan teman</p> | <p>dasar permainan sepak bola</p> <p>Teknik dasar permainan sepak bola</p> | <p>5. Siswa melakukan LKS di rumah</p> <p>1. Melakukan pemanasan: stretching, pemanasan, maret yang akan dimainkan</p> <p>2. Mempraktikkan teknik mengiring dan mengiring bola dengan kaki bagian dalam dan luar</p> <p>3. Bermain dengan permainan yang dimodifikasi</p> <p>4. Diikuti kelompok tentang peraturan permainan</p> <p>5. Siswa melakukan LKS di rumah</p> |
|--|---|--|---|

## Lampiran 18

### Hasil Wawancara Guru

Hasil dari wawancara dengan guru penjasorkes SMP Negeri 1 Bojongsari:

Nama : Purnomo S.Pd

Sekolah : SMP Negeri 1 Bojongsari

1. Bagaimana model pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) dikelas VII?

Jawaban: Sejauh ini pembelajaran penjasorkes sendiri sudah memberikan materi yang maksimal yakni sesuai materi yang tertera pada silabus kelas VII. Akan tetapi, yang paling sulit yaitu bolabasket karena selain siswa kurang tertarik dan suka siswa juga merasa kesulitan ketika menggunakan sarpras yang standar.

2. Bagaimana cara bapak memberikan materi terhadap siswa SMP Negeri 1 Bojongsari?

Jawaban: Pemberian materi penjas masih menggunakan metode demonstrasi, inklusif (cakupan), part and whole (bagian dan keseluruhan) dan reciprocal (timbang balik) pada setiap pembelajarannya yang dicantumkan pada RPP. Menurut saya dalam penyampaian materi cabang olahraga tertentu perlu adanya modifikasi permainan, karena keterbatasan sekolah kadang sulit untuk memodifikasi sebuah permainan yang diperlukan.

3. Bagaimana bapak memberi materi permainan bola besar khususnya bolabasket?

Jawaban: Sejauh ini pemberian materi bolabasket hanya sekedar pengetahuan teknik dasar seperti *dribble*, *passing*, dan *shooting* belum ke permainan sebenarnya. Namun untuk siswa kelas VII yang kategorinya baru mengenal permainan bolabasket masih kesulitan ketika mempraktikkan berbagai teknik dasar itu, apalagi kalau menggunakan sarpras yang standar sudah barang tentu mengalami kesulitan. Jadi saya hanya sekedar penekanan pada teknik dasar dengan sarpras apa yang ada. Oleh sebab itu menurut saya sebagai peneliti membutuhkan pembelajaran pengenalan bolabasket terlebih dahulu, supaya pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

4. Hambatan apa sajakah yang ada sehingga kompetensi dasar belum bisa diterapkan, khususnya permainan bolabasket?

Jawaban: Yang paling mendasar karena tidak mau repot dan kurangnya pemahaman guru terhadap materi untuk membuat modifikasi permainan. Kedua siswa SMP Negeri 1 Bojongsari mudah bosan dan tidak tertarik karena permainan bolabasket sulit untuk mencetak point. Karena siswa SMP Negeri 1 Bojongsari merasa senang bila ada permainan yang menghasilkan poin sebanyak mungkin.

5. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes?

Jawaban: Untuk antusias siswa SMP Negeri 1 Bojongsari sangat antusias dan bersemangat untuk pembelajaran penjasorkes, apabila pada pembelajarannya menyenangkan dan mengasikan.

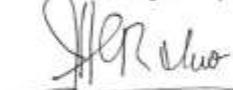
Mengetahui,  
Peneliti



Elis Setiono  
NIM. 6101411029

Semarang, 19 Desember 2014

Guru SMP Negeri 1 Bojongsari



Purnomo, S.Pd  
NIP. 19710112028011011

## Lampiran 18

### 1. Prapenelitian



Hasil Observasi dan Wawancara Bersama Pak Purnomo S.Pd dan Pak Sapto Wardoyo S.Pd untuk Analisis Kebutuhan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Hasil Observasi dan Wawancara Bersama Pak Jauhar Amir Rosyidin S.Pd untuk Analisis Kebutuhan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Hasil Observasi dan Wawancara Bersama Pak Aris Yuwono A.Md dan Ibu Dra. Wahyu Tri Susanti untuk Analisis Kebutuhan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015

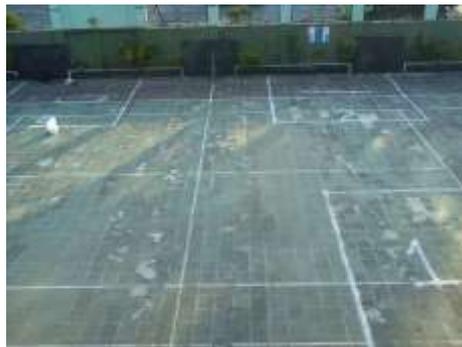


Hasil Observasi Lapangan Bolabasket untuk Analisis Kebutuhan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Hasil Observasi Evaluasi Ahli Bolabasket dan Ahli Pembelajaran  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015

## 2. Pelaksanaan Penelitian



Bentuk Lapangan Permainan *Circuit Basketball*  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015

### a. Pelaksanaan Skala Kecil



Persiapan Pelaksanaan dengan Membariskan Siswa  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Kegiatan Berdoa dan Merapikan Seragam Olahraga  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Kegiatan Penjelasan Permainan *Circuit Basketball*  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Kegiatan Pemanasan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Kegiatan Percobaan atau Latihan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Kegiatan Pendalaman Materi atau Evaluasi  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Pelaksanaan Pengisian Kuesioner dan Guru Melakukan Pengamatan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015

**b. Pelaksanaan Skala Besar**



Persiapan Pelaksanaan dengan Membariskan Siswa  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Penjelasan Permainan *Circuit Basketball*  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Kegiatan Pemanasan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Kegiatan Percobaan atau Latihan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015



Pelaksanaan Pendalaman Materi atau Evaluasi  
Sumber: Dokumeentasi Penelitian 2015



Pelaksanaan Pengisian Kuesioner dan Guru Melakukan Pengamatan  
Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015

### 3. Setelah Pelaksanaan Penelitian



Foto Bersama Para Siswa-Siswi Kelas VIIB SMP Negeri 1 Bojongsari  
Sumber: Dokumentasi Skala Kecil Penelitian 2015



Foto Bersama Para Siswa-Siswi Kelas VIIB SMP Negeri 1 Bojongsari  
Sumber: Dokumentasi Skala Besar Penelitian 2015