PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN DRIBBLE BOLABASKET MELALUI PERMAINAN TARIK EKOR BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 01 SULANG KABUPATEN REMBANG TAHUN 2014

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata I
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh :

Mirza Muhammad Sultonul islam

6101408214

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

ABSTRAK

Mirza Muhammad Sultonul Islam. 2014. *Pengembangan Model Permainan Drible Bolabasket Melalui Permainan Tarik Ekor Bagi Siswa Kelas VII SMP N 1 Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2014*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd, Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran, Permainan Bola Basket Tarik Ekor

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama khususnya pada materi Bolabasket belum dikelola dengan tepat, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik dari segi psikomotorik, afektif dan kognitif. Kurangnya minat siswa dalam permainan Bolabasket karena sulitnya siswa melakukan teknik-teknik dalam permainan Bolabasket. Untuk melakukan dribble saja siswa masih kesulitan dan terjadi kesalahan. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan model permainan drible Bolabasket melalui permainan tarik ekor bagi siswa kelas VII SMP N 1 Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2014?. Tujuannya untuk mengembangkan dan menghasilkan model permainan Bolabasket melalui permainan tarik ekor untuk pembelajaran penjasorkes kelas VII SMP N 1 Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2014.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Dari hasil uji coba diperoleh data dari hasil kuesioner dan evaluasi yaitu, ahli penjas 85,33% (baik), ahli pembelajaran 92%% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 92,50% (sangat baik), dan uji lapangan 94,72% (sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan drible Bolabasket melalui permainan tarik ekor ini dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP N 1 Sulang.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, permainan Bolabasket melalui permainan tarik ekor efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes. Diharapkan bagi guru Pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama untuk menggunakan produk model pengembangan permainan drible Bolabasket melalui tarik ekor ini sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran materi Bolabasket yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sangsi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang,13 oktober 2014

Peneliti

Mirza Muhammad Sultonul Islam
NIM. 6101408214

PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diujikan dihadapan siding Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Nama : Mirza Muhammad Sultonul Islam

NIM : 6101408214

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Drible Bola Basket Melalui Permainan Tarik Ekor Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2014

PadaHari :

Tanggal :

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Tri Nurharsono, M.Pd.	Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196004291986011001	NIP. 197709082005011001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatandan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang

3/3 2015

Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd
NIP. 196109031988031002

HALAMAN PENGESAHAN

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

Nama : Mirza Muhammad Sultonul Islam

NIM : 6101408214

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Drible Bolabasket Melalui Permainan Tarik Ekor Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2014

Pada Hari : Senin

Tanggal : 26 Januari 2015

Panitia Ujian

PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ketua	Sekretaris
Dr. H. Harry Pramono, M.Si.	Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 19591091985031001	NIP.198101292003121001

Dewan Penguji

1. Aris Mulyono, S.Pd.,M.Pd (Ketua)
   NIP. 197609052008121001
2. Drs. Tri Nurharsono,M.Pd (Anggota)
   NIP. 196004291986011001
3. Agung wahyudi,S.Pd.,M.Pd (Anggota)
   NIP. 197709082005011001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Hanya kepada-Mu kami menyembah dan hanya kepada-Mu kami meminta pertolongan” (Q.S Al Fatihah: 4).
2. “Tak ada orang berlatih untuk menduduki tempat kedua” (Justin Herald).

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Umar Said dan Ibu Istiqomah, yang senantiasa memberikan doa, nasehat, dukungan dan kasih sayangnya.
2. Kakak saya, Mirza Muhammad Anusirwan dan Mirza Muhammad Sirojul Munir yang saya cintai.
3. Teman-teman PJKR FIK UNNES angkatan 2008 atas kerjasama dan yang telah memberikan dukungan selama ini.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Permainan Drible Bolabasket Melalui Permainan Tarik Ekor Bagi Siswa Kelas VII SMP N 1 Sulang Kabupaten Rembang tahun 2014. Dengan demikian juga penulis dapat menyelesaikan studi program Sarjana di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FakultasI lmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjadi mahasiswa FIK UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah mengijinkan penulis dalam menyusun skripsi.
4. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd selaku Dosen pembimbing pertama yang telah sabar memberikan dorongan, motivasi dan bimbingannya dalam penulisan skripsi ini.
5. Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd selaku Dosen pembimbing kedua yang telah sabar memberikan dorongan, motivasi dan bimbingannya dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen dan staf jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bekal ilmu dan bantuannya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Drs. Subarkah selaku Kepala SMP N 1 Sulang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, dan segenap keluarga besar SMP N 1 Sulang yang sudah banyak membantu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 13 Oktober 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK ii
PERNYATAAN iii
PERSETUJUAN iv
PENGESAHAN v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Tujuan Pengembangan 6
1.4 Spesifikasi Produk 6
1.5 Pentingnya Pengembangan 7
1.6 Penegasan Istilah 8
1.6.1 Modifikasi 8
1.6.2 Permainan Bolabasket 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Model Pengembangan 10
2.2 Pengertian Penjasorkes 10
2.3 Ciri-ciri Pendidikan Jasmani 11
2.4 Tujuan Pendidikan Jasmani 12
2.5 Fungsi Pendidikan Jasmani 14
2.6 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani 17
2.7 Permainan 18
2.7.1. Permainan Dalam Pendidikan Jasmani 18
2.7.2. Fungsi Bermain Dalam Pendidikan Jasmani 19
2.8 Konsep Pembelajaran PAIKEM 22

2.9 Karakteristik Peserta Didik 23
3.1 Modifikasi 25
3.1.1 Modifikasi Permainan 25
3.1.2 Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes 26
3.1.3 Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran 27
3.2 Prinsip Pengembangan Modifikasi Permainan dan Olahraga ... 29
3.2.1 Klasifikasi Permainan dan Olahraga 29
3.2.2 Struktur Modifikasi Permainan Olahraga 30
3.2.3 Mengorganisir Permainan untuk Memaksimalkan Belajar 30
3.3 Karakteristik Permainan Bolabasket 31
3.3.1 Permainan Bolabasket 31
3.3.2 Tujuan Permainan Bolabasket 31
3.3.3 Teknik Dasar Permainan Bolabakset 32
3.3.3.1 Teknik Mengoper Bola 32
3.3.3.2 Teknik Menerima Bola 36
3.3.3.3 Teknik Menggiring Bola 37
3.3.3.4 Teknik Menembak 39
3.3.3.5 Teknik Gerakan Berporos 41
3.3.3.6 Teknik Menjaga Lawan 42
3.3.4 Fasilitas, Alat, dan Perlengkapan 43
3.3.5 Peraturan Permainan Bolabasket 47
3.3.6 Permainan Bolabasket Modifikasi dengan Tarik Ekor 49
3.4 Peraturan Permainan dan Sarpras 51

BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Model Pengembangan 54
3.2 Prosedur Pengembangan 54
3.2.1 Analisis Kebutuhan 57
3.2.2 Pembuatan Produk Awal 57
3.2.3 Uji Coba Kelompok Kecil 57
3.2.4 Revisi Produk Pertama 58
3.2.5 Uji Coba Lapangan 58
3.2.6 Revisi Produk Akhir 58
3.2.7 Hasil Akhir 58

3.3 Uji Coba Produk 58
3.3.1 Desain Uji Coba..... 58
3.3.1.1 Evaluasi Ahli..... 58
3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Kecil 59
3.3.1.3 Revisi Produk Pertama..... 59
3.3.1.4 Uji Coba Lapangan..... 60
3.3.2 Subjek Uji Coba..... 60
3.4 Jenis Data 60
3.5 Instrumen Pengumpulan Data 60
3.6 Teknik Analisis Data 62

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN
4.1 Hasil Data Uji Coba 65
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan 65
4.1.2 Diskripsi Draf Produk Awal 66
4.1.3 Validasi Ahli..... 70
4.1.3.1 Validasi Draf Produk Awal 70
4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli 70
4.1.3.3 Revisi Draf Produk Awal 73
4.1.4 Data Uji Coba Skala Kecil..... 76
4.1.5 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil 79
4.1.6 Data Uji Coba Lapangan 83
4.1.8 Analisis Data 85
4.1.5.1 Analisis Hasil Uji Coba Skala Kecil 85
4.1.5.2 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan..... 91
4.2 Pembahasan..... 98
4.3 Kelemahan produk..... 99
4.3.1 Dari Segi Seragam..... 99
4.3.2 Dari Segi sarana..... 99
4.3.3 dari Segi teknik..... 100

BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN
3.1 Kajian..... 101
5.2 Saran..... 103

DAFTAR PUSTAKA..... 103
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 105

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Perbedaan Bolabasket dengan Bolabasket Tarik Ekor 50
2. Faktor dan Indikator Wawancara 61
3. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli..... 62
4. Skor Jawaban Kuesioner Siswa..... 62
5. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa 63
6. Klasifikasi Persentase..... 64
7. Lampiran Lembar Data validasi Ahli..... 71
8. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Para Ahli..... 72
9. Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil..... 77
10. Revisi Produk Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran 83
11. Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar 84

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Lapangan Bolabasket 44
2. Papan Pantul 45
3. Keranjang 45
4. Lapangan Bolabasket Tarik Ekor 53
5. Bola Tangan 53
6. Prosedur Model Pengembangan Bolabasket Tarik Ekor 55
6. Lapangan Bolabasket Tarik Ekor. 68
7. Bola basket 68
8. Lapangan Bolabasket Tarik Ekor Skala Kecil 74
9. Bola Tangan 75
10. Lapangan Bolabasket Tarik Ekor Skala Besar 81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing 104
2. A. Sura Keterangan Ijin Penelitian 105
   B. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian..... 106
3. Lembar Evaluasi Untuk Ahli 107
4. Jawaban Evaluasi Untuk Ahli Pembelajaran 112
5. Jawaban Evaluasi Untuk Ahli..... 117
6. Jawaban Kuesioner Untuk Siswa..... 122
7. A. Hasil Uji Skala Kecil Aspek Kognitif 127
   B. Hasil Uji Skala Kecil Aspek Afektif 128
   C. Hasil Uji Skala Kecil Aspek Psikomotor 129
8. A. Hasil Uji Skala Kecil Aspek Psikomotor 130
   B. Hasil Uji Skala Kecil Aspek Afektif 131
   C. Hasil Uji Skala Kecil Aspek Kognitif 132
9. A. Hasil Rekapitulasi Angket Aspek Psikomotor..... 133
   B. Hasil Rekapitulasi Angket Aspek Kognitif..... 134
   C. Hasil Rekapitulasi Angket Aspek Afektif 135
10. A. Hasil Skala Besar Pilihan Ganda Aspek Kognitif..... 136
    B. Hasil Skala Besar Pilihan Ganda Aspek Afektif 137
    C. Hasil Skala Besar Pilihan Ganda Aspek Psikomotor 138
11. A. Kuesioner Skala Besar Aspek Psikomotor..... 139
    B. Kuesioner Skala Besar Aspek Kognitif..... 140
    C. Kuesioner Skala Besar Aspek Afektif 141
12. A. Hasil Uji Skala Besar Aspek Afektif..... 142

B. Hasil Uji Skala Besar Aspek Kognitif..... 143

C. Hasil Uji Skala Besar Aspek Psikomotor 144

13. Dokumentasi..... 145

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

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

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

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

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

Menurut Drs. Machfud Irsyada (2000:6) Bolabasket merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua yang usianya diatas lima puluh tahun. Tempat permainan bisa dilakukan didalam gedung maupun luar gedung, dengan lantai yang keras dan ada keranjang (basket) yang disertai dengan papan pantul sebagai sasaran akhir dalam permainan ini. Bola yang dipakai dalam permainan ini ialah berbentuk bulat yang terbuat dari kulit atau karet dengan ukuran disesuaikan dengan tingkat usia para pemain.

Fasilitas pembelajaran pendidikan jasmani adalah berupa tersedianya sarana dan prasarana yang digunakan untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani. Permainan Bolabasket memerlukan fasilitas dan alat yang sangat lengkap dari lapangan, bola, dan ring basket. Namun tidak

semua sekolah mempunyai sarana dan prasarana olahraga yang lengkap. Hal inilah yang menjadi kendala guru penjasorkes dalam melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga dengan keadaan tersebut menuntut guru untuk berfikir kreatif dan inovatif, yaitu dengan memodifikasi pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan karateristik siswa dan keadaan fasilitas sekolah.

Modifikasi sangat diperlukan dalam penjasorkes karena dengan memodifikasi pembelajaran dengan memvariasi peralatan dan peraturan permainan kemudian menyesuaikannya dengan tahap-tahap perkembangan siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Sehingga melalui permainan yang dimodifikasi siswa akan mengikuti pembelajaran dengan senang dan aktif bergerak. Dengan memodifikasi, materi pembelajaran yang sulit dapat disajikan secara lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus kehilangan makna dari tujuan pembelajaran.

Siswa akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi. Guru yang memegang peran penting untuk menyukseskan dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani di sekolah. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memodifikasi dan berinovasi mutlak diperlukan guna terciptanya keberhasilan pembelajaran tersebut.

Sekolah SMP 1 SULANG merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Rembang yang mengajarkan mata pelajaran penjasorkes. Salah satu materi pelajaran tersebut adalah permainan Bolabasket. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 18 November 2013 di SMP 1 SULANG Kabupaten Rembang bahwa permainan Bolabasket di SMP 1 SULANG belum

dapat dilakukan secara optimal. Disebabkan beberapa faktor yaitu pengetahuan siswa mengenai permainan Bolabasket sangat minim dan peraturan permainan yang sebenarnya sulit jika diterapkan bagi mereka. Belum diajarkannya materi pelajaran bola basket pada kelas VII SMP N 1 Sulang, itu juga termasuk salah satu faktor siswa belum bisa menguasai permainan Bolabasket. Minat sebagian besar siswa dalam bermain Bolabasket juga kurang.

Kemudian sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tidak memadai. Untuk lapangan beralaskan paving yang yang tidak rata membuat siswa terlalu kesulitan dalam menggiring bola. Tidak terdapat garis lapangan yang membatasi area permainan Bolabasket, ring basket yang sedikit melengkung dan sarana bola yang dimiliki oleh sekolah ini.

Melihat proses pembelajaran pendidikan jasmani yaitu permainan Bolabasket di SMP 1 Sulang, karakter siswa kelas VIII lebih memperhatikan dan teratur ketika guru menjelaskan dan memberikan contoh materi yang diajarkan, tidak demikian dengan kelas VII yang tidak seluruhnya serius dalam mengikuti proses pendidikan jasmani. Bahkan dalam pembelajaran banyak yang hanya bermain-main dan bermain sendiri pada saat guru penjasorkes sedang menyampaikan materi, dan terlihat meskipun dalam setiap kelasnya siswa putri lebih banyak namun semangat dan antusias siswa putra lebih banyak dibandingkan siswa putri yang menyukai pembelajaran pendidikan jasmani, dikarenakan sebagian besar siswa kelas VII yaitu khususnya siswa putri cenderung bosan dengan mata pelajaran penjaskes yang melelahkan dan tidak membuat siswa bersemangat.

Selain itu waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani terlalu singkat, banyak waktu terbuang untuk menunggu siswa berganti pakaian dan sebagainya sehingga waktu yang digunakan untuk pembelajaran kurang maksimal. Sehingga sekolah mengadakan program ekstrakurikuler sebagai sarana bagi siswa yang berminat untuk lebih mengembangkan keterampilannnya dalam olahraga yang ditekuninya.

Dari karakteristik siswa laki-laki saat mengikuti pembelajaran bola basket, siswa putra memang kurang bisa memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh gurunya dan mereka justru banyak yang suka bersendau gurau namun disamping itu siswa laki-laki justru lebih bergerak aktif pada saat pelaksanaan mempraktikan gerak dasar maupun permainan bola basket. Sedangkan karakteristik siswa perempuan saat diberikan penjelasan materi memang lebih memperhatikan dibandingkan siswa laki-laki yang cenderung banyak bergurau dan siswa perempuan juga aktif bergerak saat mempraktikan gerak dasar yang diberikan oleh guru namun saat permainan berlangsung siswa perempuan justru kurang aktif dan mereka lebih ingin berteduh tidak mengikuti materi permainan yang diberikan oleh gurunya.

Menurunnya minat siswa terhadap permainan Bolabasket juga karena sulitnya siswa melakukan teknik-teknik dalam permainan bola basket. Dalam permainan basket siswa harus melakukan *dribble*, *passing* dan *shooting.* Untuk melakukan dribble siswa masih kesulitan dan terjadi kesalahan.

Berdasarkan fenomena diatas perlu adanya pengembangan permainan Bolabasket dengan memodifikasi peralatan, alat yang digunakan dan peraturan permainannya, agar siswa lebih semangat dalam mengikuti permainan

Bolabasket dengan catatan mengurangi kaidah-kaidah permainan Bolabasket. Peneliti mengembangkan Permainan Bolabasket dengan modifikasi Drible yang diharapkan akan menarik minat siswa dalam bermain Bolabasket.

Untuk itu penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Drible Bolabasket Melalui Permainan Tarik Ekor Bagi Siswa Kelas VII SMP 1 SULANG Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2014".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dibahas peneliti adalah "Bagaimana Pengembangan Model Permainan Drible Bolabasket Melalui Permainan Tarik Ekor Bagi Siswa Kelas VII SMP 1 SULANG Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2014?".

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Model Pengembangan Permainan Drible Bolabasket Melalui Permainan Tarik Ekor Bagi Siswa Kelas VII SMP 1 SULANG Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang Tahun 2014?".

1.4 Spesifikasi produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan Bolabasket yang dimodifikasi yaitu permainan Bolabasket dengan disertai tarik ekor. Permainan Bolabasket ini disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas VII SMP 1 SULANG dan kondisi sarana dan prasarana sekolah. Dengan permainan Bolabasket ini dapat

mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, psikomotor, dan komponen kondisi fisik).

Pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kebugaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran permainan olahraga. Efektif yaitu sesuai dengan produk yang diinginkan, dan efisien yaitu sesuai dengan yang seharusnya dilakukan/sesuai dengan ingin dicapai.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

   Sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan peningkatan kualitas pembelajaran penjasorkes di sekolah.

2. Bagi Guru

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

3. Bagi Peneliti

   a. Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi.

   b. Dapat mengetahui dari hasil penelitian ini yaitu menerapkan suatu model pengembangan pembelajaran Bolabasket yang dimodifikasi.

1.6 Penegasan Istilah

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

1.6.1 Modifikasi

Modifikasi adalah salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan developmentally appropriate practice (DAP). Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya “body sacling” atau ukuran tubuh siswa, yang harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak biasa menjadi biasa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Adang Suherman, 2000:1).

Pengertian modifikasi adalah suatu usaha yang dilakukan guru berupa rancangan model pembelajaran yang variatif dan menarik untuk menciptakan perubahan dan mutu pendidikan.

1.6.2 Permainan Bolabasket

Permainan Bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing tim terdiri atas 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola kedalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan

memasukkan bola atau membuat angka/*score*. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/di*dribble* kesegala arah, sesuai dengan peraturan (Machfud Irsyada, 2000:39).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Model Pengembangan

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

2.2 Pengertian Penjasorkes

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

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak, dan karya yang diberi

bentuk, isi, dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan (Adang suherman, 2000:20).

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan alat untuk mencapai tujuan dari pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

2.3 Ciri-ciri Pendidikan Jasmani

Dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani terdapat hal-hal yang harus diperhatikan bebrapa hal termasuk mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor. Adapun klasifikasi yang diperoleh dari hasil belajar mengajar antara lain:

2.3.1 kognitif

Menurut Bloom yang dikutip Uzer Usman (2007: 34-35) domain kognitif terdiri atas enam bagian sebagai berikut: (1) Ingatan/reall yang mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari teori yang sederhana sampai pada teori – teori yang sukar, (2) Pemahaman, mengacu pada kemampuan memahami makna materi, (3) Penerapan, mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi baru dan yang menyangkut pengggunaan aturan, prinsip.

2.3.2 Afektif

Menurut Krathwohl yang dikutip oleh Uzer Usman (2007: 35-36) domain afektif terbagi dalam lima kategori sebagai berikut: (1) Penerimaan, mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap sesuatu yang akan dicapai. (2) Pemberian respon, dalam hal ini siswa ikut serta secara aktif dan tertarik. (3) Karakteristik mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang dan hubungannya dengan kepribadian, social, dan emosi.

2.3.3 Psikomotor

Menurut Dave yang dikutip Uzer Usman (2007: 36-37) domain psikomotor terbagi Dalam Lima kategori sebagai berikut: (1) Peniruan, terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan dan memberi respons serupa dengan yang diamati, (2) Manipulasi menekankan pada perkembangan kemampua mengikuti pengarahan, penampilan gerakan-gerakan pilihan melalui latihan.

2.4 Tujuan Pendidikan jasmani

Dalam (Samsudin, 2008:3) dijelaskan maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktifitas pengembangan, senam, aktifitas ritmis, akuatik (aktifitas air) dan pendidikan luar kelas (outdoor education). Mengembangkan sikap sprotif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan penjas tidak

semata-mata pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, dan sosial.

Cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

2.4.1 Perkembangan fisik

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seorang *(physical fitness)* (Adang Suherman, 2000: 22).

Meningkatkan syarat-syarat untuk dapat tumbuh, bersikap dan bergerak, serta meningkatkan kesehatan jasmani dan rasa tanggung jawab terhadap kesehatan diri dengan membiasakan hidup sehat (Abdulkadir Ateng, 1992: 7).

Jadi dapat disimpulkan tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas fisik untuk dapat tumbuh dan meningkatkan kesehatan jasmani serta membiasakan hidup sehat secara mandiri.

2.4.2 Perkembangan gerak

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (Adang Suherman, 2000:22).

Menurut Abdulkadir Ateng (1992:7) memenuhi dan meningkatkan kesenangan gerak, kepastian gerak, dan kekayaan dalam pengalaman gerak.

Jadi dapat disimpulkan tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara untuk memenuhi kebutuhan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna,serta meningkatkan dan memperluas gerak.

2.4.3 Perkembangan mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam

lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa (Adang Suherman, 2000:23).

Pendidikan jasmani memberikan bantuan kepada siswa untuk mengenal dunianya kualitas-kualitasnya serta tempat dirinya didalamnya (Abdulkadir Ateng, 1992:7).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penjas ini untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa serta mengenal dirinya dalam lingkungannya.

2.4.4 Perkembangan sosial

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

Siswa dapat menerima peraturan, norma-norma bersama dan dapat menempatkan diri pada suatu masyarakat, bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan untuk orang lain (Abdulkadir Ateng, 1992:7).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penjas ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada kehidupan bermasyarakat.

2.5 Fungsi Penjas

Ada beberapa aspek dalam fungsi pendidikan jasmani, yaitu:

2.5.1 Aspek Organik

Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik yaitu (kekuatan, daya tahan, daya *cardiovaskuler*, fleksibilitas) sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan (Samsudin, 2008:3).

Jadi fungsi penjas dalam aspek organik meningkatkan kualitas sistem organ tubuh untuk memenuhi kebutuhan tubuh, serta memiliki landasan pengembangan keterampilan, dalam sehari-hari atau keadaan darurat.

2.5.2 Aspek Neuromuskuler

Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, mengembangkan keterampilan gerak dasar (lokomotor, non-lokomotor, manipulatif) (Samsudin, 2008: 4).

Jadi fungsi penjas dalam aspek neuromuskuler meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, mengembangkan dan menguasai keterampilan gerak dasar (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif) secara efektif.

2.5.3 Aspek Perseptual

Menurut Samsudin (2008:4) mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat. Mengenali objek di lingkungan sekitarnya. Mengembangkan keseimbangan tubuh (*statis dan dinamis*). Mengembangkan dominansi (*dominancy*), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan dan kaki dalam melempar atau menendang. Mengembangkan lateralitas (*laterality*), yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri. Mengembangkan *image* tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

2.5.4 Aspek Kognitif

Mengembangkan kemampuan menggali, menentukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan. Meningkatkan

pengetahuan peraturan permainan keselamatan dan etika. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi. Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani. Menghargai kinerja tubuh: penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya. Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan (Samsudin, 2008:5).

Jadi fungsi penjas dalam aspek kognitif adalah untuk memperoleh pengetahuan faktual, membuat keputusan dan dapat memecahkan masalah, memahami gejala gerak dan prinsipnya, termasuk yang berkaitan dengan landasan ilmiah penjas serta manfaat waktu luang.

2.5.5 Aspek Sosial

Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungannya dimana berada. Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok. Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat. Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik (Samsudin, 2008:6).

Jadi fungsi penjas dalam aspek sosial untuk menyesuaikan individu kedalam lingkungannya, mengembangkan kepribadian, sikap, dan mengekpresikan perilaku dalam pertandingan yang baik.

2.5.6 Aspek Emosional

Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani, bersikap spotif, melakukan aktivitas fisik dengan tepat, memberikan saluran untuk

mengekpresikan diri dan kreativitas, menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan (Samsudin, 2008:7).

Jadi fungsi penjas dalam aspek emosional adalah membentuk karakter jiwa yang baik seperti bersikap sportif dan dapat menghargai kondisi fisik dan bentuk tubuh yang baik.

2.6 Ruang Lingkup Penjas

Orang *primitive* dalam mendidik anak-anaknya, lebih mengutamakan gerak jasmani yang bertujuan untuk mempertahankan hidup. Kegiatan tersebut meliputi berburu, berlari (termasuk melompat dan melempar untuk menghindari diri dari serangan binatang buas), dan berenang. Orang tua atau masyarakat sukunya menitik beratkan pendidikan anaknya kepada dua hal, yaitu ketangkasan dan menari. Lingkup pendidikan yang di berikan kepada anak didik adalah semua kegiatan jasmani, yang bertujuan untuk mempertahankan upacara ritual. Kegiatan tersebut belum merupakan cabang olahraga seperti yang di kenal pada saat ini.

Menurut Samsudin (2008:6), ruang lingkup pendidikan jasmani untuk siswa SMP meliputi teknik/keterampilan dasar permainan dan olahraga, senam, aktivitas ritmik, akuatik, kecakapan hidup di alam terbuka, dan kecakapan hidup personal (kebugaran jasmani serta pembentukan sikap dan perilaku). Program pendidikan jasmani di pendang sebagai tempat untuk belajar *fair play* dan jiwa sportivitas yang baik. Siswa juga ingin belajar aktivitas, dimana dengan memanfaatkan waktu luang. Sebagian besar siswa juga menginginkan bermain dalam suatu tim.

2.7 Permainan

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

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

Jadi dapat disimpulkan bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela yang didasari oleh rasa senang dan dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat. Bermain dapat mengungkapkan ekspresi dari orang tersebut.

2.7.1 Permainan dalam pendidikan jasmani

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

Menurut Pestalozzi dalam Soemitro (1992:3) menekankan perlunya bermain. Ia percaya bahwa bermain mempunyai nila-nilai untuk mengembangkan

harmoni antara jiwa dan raga. Bermain dapat membantu dalam usaha mencapai tujuan pendidikan.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani karena bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Anak akan merasa senang jika dalam pelajaran pendidikan jasmani di berikan permainan. Dengan rasa senang tersebut maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan bermain anak dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, perilaku, dan meningkatnya kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

2.7.2 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan Jasmani

Fungsi bermain dalam usaha pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

2.7.2.1 Pertumbuhan dan perkembangan

Nilai fisik berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani individu. Nilai fisik banyak terkandung dalam sebuah permainan. Ketika anak bermain hampir seluruh anggota badannya bergerak. Gerakan-gerakan dalam sebuah permainan akan berpengaruh terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat yang berarti kerja jantung menjadi tambah kuat dan frekuensinya makin cepat. Disamping itu, pernapasan menjadi lebih dalam dan cepat. Hal ini mengakibatkan paru-paru yang berhubungan dengan udara menjadi semakin luas sehingga memungkinkan pengambilan oksigen yang lebih banyak (Soemitro, 1992:5).

Jadi permainan dalam penjas yang menggunakan aktifitas fisik dapat meningkatkan pertumbuhan tubuh secara fisik dan perkembangan kualitas organ tubuh yang semakin baik.

2.7.2.2 Kemampuan Gerak

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

Kemampuan gerak biasa disebut kemampuan gerak umum (general motor ability) yaitu kemampuan seseorang dalam melakukan gerak, baik gerak untuk keperluan sehari-hari, maupun gerak yang mendasari gerak berolahraga. Kemampuan gerak dalam berolahraga akan memberi pengaruh pda sikap gera sehari-hari. Dengan bermain gerak dasar anak akan berkembang, kemudian diikuti adanya perkembangan kemampuan gerak (Sukintaka, 1922:16).

Jadi gerak adalah bentuk perilaku manusia dimana dalam bermain membutuhkan gerakan-gerakan tubuh sebagai ekspresi anak meluapkan kesenangan. Sehingga dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar anak.

2.7.2.3 Kesegaran Jasmani

Menurut clarke dalam Sukintaka (1992:27) kesegaran jasmani merupakan kemampuan melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti, dengan energi yang besar mendapatkan kesenangan dalam menggunakan waktu luang, dan dapat mengatasi bila menjumpai keadaan darurat yang tidak disangka-sangka. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

kesegaran jasmani itu merupakan kemampuan untuk kuat menahan beban, melawan tekanan, dan dapat mengatasi dalam keadaan yang sulit, tidak akan menjadi orang yang tidak segar.

Pemberian pelajaran permainan kepada anak didik akan mempengaruhi kesegaran jasmani. Dengan adanya peningkatan fungsi-fungsi alat tubuh akan berakibat meningkatnya kesegaran jasmani untuk menjalankan kegiatan-kegiatan sehari-hari yang selalu meningkat (Amung Ma'mun, 2000:21).

Jadi fungsi permainan dalam penjas dapat meningkatkan kesegaran jasmani anak didik dengan meningkatnya kemampuan untuk kuat menahan beban, melawan tekanan, dan dapat mengatasi dalam keadaan yang sulit, tidak akan menjadi orang yang tidak segar.

2.7.2.4 Rasa Sosial

Nilai sosial berkaitan dengan suatu cara individu dalam bergaul atau berhubungan dalam masyarakat. Dalam sebuah permainan, seorang individu akan berhadapan dengan berbagai individu lain yang berbeda-beda. Ketika seorang anak bermain, mereka belajar mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan dirinya dan orang lain. Keunggulan lawan dan kekurangan diri sendiri diakui mereka secara sadar ketika maupun setelah bermain (Soemitro, 1992:7).

Jadi dalam bermain anak dihadapkan pada individu lainnya, anak akan mengenal lingkungannya dan anak akan mempertahankan kesenangnnya dengan memelihara dan menghormati lingkunngan.

2.8 Konsep Pembelajaran PAIKEM

Pembelajaran penjas hendaknya dikonsep dan dikemas berbasis PAIKEM. PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Rinciannya adalah sebagai berikut:

2.8.1 Aktif

Dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

2.8.2 Inovatif

Adalah model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.

2.8.3 Kreatif

Dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

2.8.4 Efektif

Adalah siswa dapat memahami dan mempraktekkan materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.8.5 Menyenangkan

Adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi.

(*www.m-edukasi.web.id/2011/12/konsep-pembelajaran-paikem.html*)

2.9 Karateristik Peserta Didik

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

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

2.9.1 Perkembangan Aspek Psikomotor

Wuest dan Lombardo dalam Samsudin (2008:108) menyatakan bahwa perkembangan aspek psikomotor siswa di tandai dengan perkembangan jasmani dan fisiologis secara luar biasa. Dengan betumbuhnya tinggi badan yang diikuti perkembangan berat badan dan perubahan sistem fisiologis yaitu perubahan ukuran dan berat jantung-paru dan lainnya. Perubahan lain pada masa remaja yaitu masa pubertas atau pematangan seksual/organ reproduksi dan perkembangan keterampilan motorik. Kinerja motorik siswa mengalami penghalusan untuk diarahkan pada salah satu cabang olahraga.

2.9.2 Perkembangan Aspek Kognitif

Perkembangan kognitif yang terjadi pada siswa meliputi peningkatan fungsi intelektual, kapabilitas memori dan bahasa, dan pemikiran konseptual. Kemampuan intelektual siswa beragam, memori remaja ekuivalen dengan memori orang dewasa dalam hal kemampuan untuk menyerap, memproses, dan mengungkapkan informasi. Siswa mengalami peningkatan kemampuan mengekspresikan diri, kemampuan berbahasa menjadi lebih baik dan canggih, perbendaharaan kata menjadi lebih banyak. Ketika remaja mencapai kematangan, mereka akan memiliki kemampuan untuk menyusun alasan rasional, menerapkan informasi, mengimplementasikan pengetahuan, dan menganalisis situasi secara kritis. Karenanya, kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan akan meningkat.

2.9.3 Perkembangan Aspek Afektif

Perkembangan afektif siswa mencakup proses belajar perilaku yang layak pada budaya tertentu seperti bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain, disebut proses sosialisai. Proses sosialisai berlangsung lewat pemodelan dan peniruan perilaku orang lain. Yang mempengaruhi pada tahap sosialisai adalah keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Siswa mengalami kodisi egosentris, yaitu kondisi yang hanya mementingkan pendapatnya sendiri dan mengabaikan pandangan orang lain. Remaja banyak menghabiskan waktu untuk memikirkan penampilan, tindakan dan perasaan, dan tindakan diri sendiri. Siswa mengalami perubahan persepsi yang selaras dengan perkembangan kognitifnya. Persepsi diri berkaitan dengan keyakinan yang kuat bahwa siswa dapat melakukan sesuatu dengan rasa yang percaya diri.

Secara emosional siswa mengalami peningkatan rentang dan intensitas emosinya. Remaja belajar untuk mengatur emosi dan mengetahuai waktu dan tempat yang tepat untuk mengekspresikan diri.

3.1 Modifikasi

3.1.1 Modifikasi permainan

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

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

Modifikasi permainan memiliki beberapa manfaat yang sangat penting. Menurut Yoyo bahagia (2001:1) menyatakan bahwa modifikasi mempunyai esensi untuk menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan

cara meruntukkannya dalam bentuk aktivitas belajar secara potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksud untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya rendah memiliki tingkat yang lebih tinggi, berkaitan dengan modifikasi olahraga/permainan yang diterapkan dalam pembelajaran penjas di sekolah.

3.1.2 Modifikasi Pembelajaran Penjasorkes

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan kareteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu:

"Develomentally Appropriate Pratice" (DAP). Artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:1).

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

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

a. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.

b. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi.

c. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena pendekatan mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karateristik anak. Sehingga anak akan merasa senang dan gembira. Dengan melakukan modifikasi guru pendidikan jasmani akan lebih mudah dalam menyajikan materi, materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi.

3.1.3 Modifikasi Kondisi Lingkungan Pembelajaran

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

1. Peralatan

Peralatan adalah sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa untuk melakukan kegiatan/aktivitas di atasnya, di bawahnya, di dalam/di antaranya.

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

2. Penata Ruang Gerak Dalam Berlatih

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

3. Jumlah Siswa Yang Terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksifitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumlah siswa yang terlibat dalam melakukan tugas ajar. Misalnya: belajar menggiring bola sendiri atau berpasangan.

4. Organisasi atau Formasi Belajar

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi tidak banyak menyita waktu, namun masih tetap memperhatikan produktivitas belajar dan tingkat perkembangan belajar siswa. Formasi formal, jika belum dikenal siswa biasanya benyak menyita waktu sehingga waktu aktif belajar berkurang. Formasi berlatih ini sangat banyak ragamnya tergantung kreatifitas guru.

3.2 Prinsip Dasar Pengembangan Modifikasi Permainan dan Olahraga

Pada kenyataannya, pembelajaran penjas di sekolah-sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi pembelajaran dalam bentuk olahraga atau permainan hendaknya diberikan secara bertahap dan "DAP" sehingga esensi pokok pembelajran permainan dapat dicapai siswa untuk itu para guru hendaknya memliki bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur permainan yang sangat berguna untuk meningkatkan optimalisasi belajar siswa (Yoyo Bahagia &Adang Suherman, 2000:21).

3.2.1 Klasifikasi Permainan dan Olahraga

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:21) Apabila permainan dan olehraga kita daftar satu persatu maka akan banyak sekali jumlahnya, dan bahkan mungkin tidak akan bisa masuk dalam daftar kurikulum, apalagi kalau kita analisa macam-macam skill yang terdapat dalam olahraga tersebut. Demikian banyak jumlah cabangnya dan ragam skill yang terdapat di dalamnya sehingga kita tidak bisa mengajar per cabang karena jumlah pertemuannya yang relatif terbatas belum lagi pencapaian tujuan dari masing-masing cabang tersebut. Untuk itu, pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan klasifikasinya.

Untuk memudahkan melakukan pengembangan dan modifikasi dalam pembelajaran penjaskes, kita mengenal aspek psikomotor yang harus dikembangkannya (misalnya kesegaran jasmani dan skill). Dalam pembelajaran kesegaran jasmani, kita kenal komponennya (misalnya kekuatan dan fleksibilitas). Dalam pembelajaran skill kita kenal klasifikasinya (misalnya open dan close skill). Dalam pembelajaran konsep gerak kita kenal klasifikasinya 9misalnya prinsip dan kualitas gerak).

3.2.2 Struktur Modifikasi Permainan Olahraga

Menurut Adang Suherman dan Yoyo bahagia (2000:31) Pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya hingga pembelajaranstrategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswanya. Pengurangan struktur permainan untuk belajar permainan olahraga pada dasarnya sama dengan pengurangan struktur untuk belajar skill. Perbedaanya pembelajaran skill lebih ditekankan pada penguasaan strategi permainan. Pengurangan struktur permainan ini dapat dilakukan terhadap faktor:

a. Ukuran lapangan
b. Bentuk, ukuran, dan jumlah peralatan yang digunakan
c. Jenis skill yang digunakan
d. Aturan
e. Jumlah pemain organisasi
f. Tujuan permainan

3.2.3 Mengorganisir Permainan untuk Memaksimalkan belajar

Aspek lain yang juga perlu diperhatikan oleh para guru dalam memodifikasi permainan adalah bagaimana memaksimalkan siswa dalam belajarnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah mengorganisir permainan (Adang Suherman & yoyo Bahagia, 2000:32).

Paling tidak ada tiga pertimbangan yang harus diperhatikan guru dalam mengorganisir permainan agar siswa belajar secara maksimal.

a. Organisasi harus berhubungan dengan permainan yang sebenarnya.
b. Formasi pembelajaran merupakan formasi yang paling baik untuk memaksimalkan siswa dalam belajarnya.

c. Kemajuan belajar dapat digambarkan melalui perubahan situasi permainan yang statis ke yang dinamis.

3.3 Karateristik Permainan Bolabasket

3.3.1 Permainan Bolabasket

Permainan Bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing tim terdiri atas 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola kedalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angak/*score*. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/di*dribble* kesegala arah, sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan (Machfud Irsyada, 2000:39).

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

3.3.2 Tujuan Permainan Bolabasket

Menurut Abdul Rohim (2008:3) mengatakan tujuan dari olahraga Bolabasket adalah memasukkan bola basket ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha memasukkan bola ke basket kita. Untuk memainkan

bola tersebut boleh dilemparkan, digiring, didorong, atau dipukul dengan tangan terbuka ke segala penjuru arah lapangan.

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

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

3.3.3 Teknik Dasar Permainan Bolabasket

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

3.3.3.1 Teknik Mengoper Bola *(passing)*

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

Menurut Nuril Ahmadi (2007:12) *passing* adalah cara tercepat memindahkan bola dari suatu pemain ke pemain lain dalam satu tim. Dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian ditembakkan. Operan dapat dilakukan secara cepat dan keras, yang terpenting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. Jenis operan tersebut bergantung pada situasi keseluruhan, yaitu kedudukan teman, situasi teman, waktu, dan taktik yang digunakan.

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

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

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

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

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

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

Cara melakukannya:

a. Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang bola basket.

b. Siku dibengkokkan ke samping sehingga bola dekat dengan dada.

c. Sikap kaki dapat dilakukan sejajar atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu.

d. Lutut ditekuk, badan condong kedepan, dan jaga keseimbangan.

e. Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar diikuti melangkahkan salah satu kaki ke depan.

f. Arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima.

g. Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.

2. Teknik mengoper bola dari atas kepala *(Overhead Pass)*

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

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

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

Cara melakukannya:

a. Cara memegang bola sama dengan lemparan dari dada, hanya saja posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan siku agak di tekuk.

b. Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya agak menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.

c. Lepasnya bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.

d. Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku.

e. Teknik mengoper bola pantulan *(Bounce Pass)*

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

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

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

Cara melakukannya:

a. Sikap permulaan sama dengan operan dada.

b. Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira 1/3 dari penerima.

c. Pandangan mata ke arah bola yang dipantulkan ke penerima.

d. Bila beradaban dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri kaki lawan.

3.3.3.2 Teknik Menerima Bola

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

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

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

Teknik menerima bola:

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

3.3.3.3 Teknik Menggiring Bola *(Dribbling)*

Menggiring bola adalah membawa bola kesegala arah, menggunakan satu tangan dengan cara dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun

berlari. Fungsi menggiring bola untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan.

Bentuk-bentuk menggiring bola yang sering dilakukan:

a. Menggiring bola tinggi

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

b. Menggiring bola rendah

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

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

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

Cara menggiring bola:

a. Pegang bola dengan kedua tangan. Lakukan secara rileks dengan posisi tangan kanan di atas bola dan tangan kiri di bawah bola.

b. Salah satu kaki melangkah ke depan berlawanan dengan tangan yang melakukan giringan, dan lutut sedikit di tekuk.

c. Condongkan badan ke depan, berat badan di antara dua kaki.

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

3.3.3.4 Teknik Menembak *(Shooting)*

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

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

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

Teknik dasar menembak *(shooting)*:

1. Tembakan satu tangan
   a. Sikap badan berdiri tegak.
   b. Kaki sejajar atau kaki kanan di depan (bagi yang tidak kidal) dan kaki kiri di belakang, lutut sedikit di tekuk.
   c. Bola dipegang dengan tangan kanan di atas kepala dan di depan dahi, siku tangan kanan ditekuk ke depan, tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh.
   d. Pandangan ke arah ring basket.
   e. Tembakkan bola, gerakan siku, badan, dan lutut diluruskan secara serempak
   f. Waktu tangan lurus, bola dilepaskan, jari-jari dan pergelangan tangan diaktifkan.
2. Tembakan dua tangan
   a. Sikap badan berdiri tegak.
   b. Kedua kaki dibuka sejajar dan kedua lutut ditekuk.
   c. Bola dipegang dengan kedua belah tangan di atas dab di depan dahi. Kedua siku di tekuk.
   d. Pandangan ke arah ring basket.
   e. Tembakkan bola dengan bantuan dorongan, siku, badan, dan lutut diluruskan serempak.
   f. Waktu pelepasan bola, jari-jari tangan dan pergelangan tangan diaktifkan.

3. Tembakan *Lay-up*

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

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

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

3.3.3.5 Teknik Gerakan Berporos *(pivot)*

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

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

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

3.3.3.6 Teknik Menjaga Lawan *(deffens)*

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

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

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

Sikap badan waktu menjaga lawan:

a. Berdiri dengan kedua kaki tebuka, lutut agak ditekuk.

b. Badan agak condong ke depan, kedua tangan direntangkan, telapak tangan dibuka.

c. Pandangan kearah bola sambil mengawasi gerakan lawan.

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

3.3.4 Fasilitas, Alat, dan Perlengkapan

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

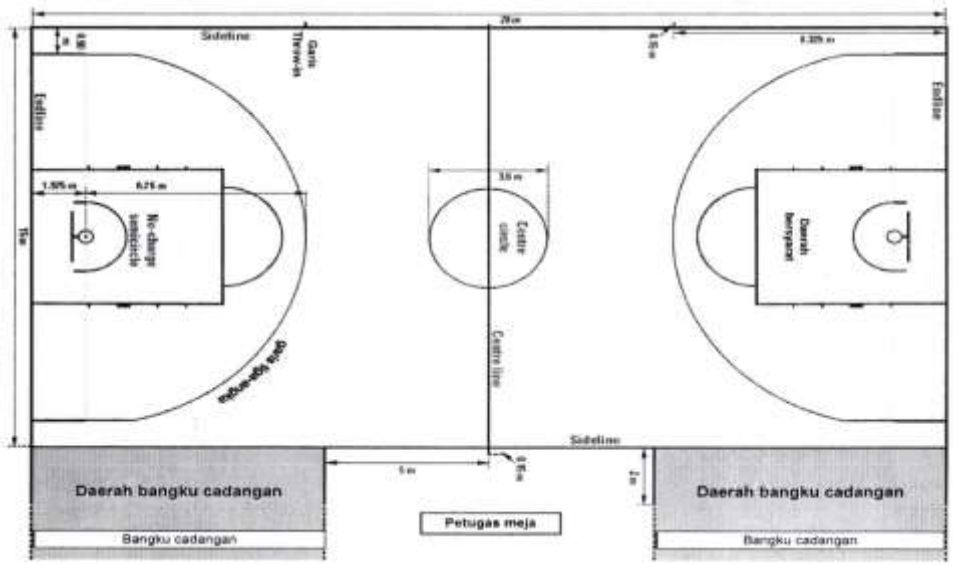
Alat perlengkapan tersebut meliputi: Lapangan, Bola, Peralatan Teknik, dan Pakaian.

3.3.4.1 Lapangan

Lapangan permainan harus memiliki permukaan yang keras, rata dan bebas dari halangan. Ukurannya adalah panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Federasi nasional berhak menyetujui ukuran lapangan yang dipakai, dengan ukuran minimum panjang 26 m dan lebar 14 m. semua garis harus mempunyai warna yang sama (biasanya putih) dengan lebar 5 cm dan jelas terlihat. Lapangan permainan dibatasi dengan garis batas, yang terdiri dari *endlines* (garis belakang) di sisi pendek dan *sidelines* (garis tepi) di sisi panjang lapangan. Garis-garis ini tidak termasuk garis permainan. Halangan

seperti kursi pemain harus terletak setidaknya 2 m dari lapangan permainan. Garis tengah sejajar dengan garis belakang dan berada di titik tengah garis tepi. Garis ini harus diperpanjang 15 cm dari garis tepi.

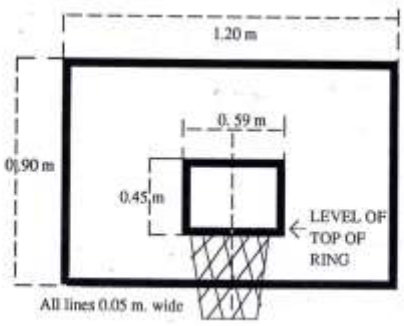
Lingkaran tengah berada di tengah-tengah lapangan permainan dengan jari-jari 1,6 m diukur sampai tepi luar lingkaran. Bila bagian dalam lingkaran dalam dicat, warnanya harus sama dengan daerah larangan.Setengah lingkaran memiliki jari-jari 1,6 m diukur sampai tepi luar lingkaran dan pusatnya pada titik tengah garis 3 angka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar lapangan berikut:



Gambar 1. Lapangan Bola Basket
(*Sumber: PERBASI, 2012:3*)

3.3.4.2 Papan Pantul

Kedua papan pantul terbuat dari kayu keras atau bahan tembus pandang (transparan) dengan tebal 3 cm sesuai dengan ekerasan kayu, dengan lebar 1,80 m dan tinggi 1,05 m di belakang keranjang atau ring dibuat petak persegi panjang dengan ukuran 59 cm dan tinggi 45 cm lebar garis tepi 5 cm (Imam Sodikun 1992:83).

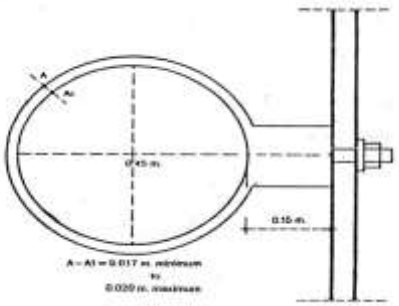


Gambar 2. Papan Pantul

(*Sumber: Imam Sodikun, 1992:83*)

3.3.4.3 Keranjang

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



Gambar 3. Keranjang

(*Sumber: Imam Sodikun, 1992:84*)

3.3.4.4 Bola

Bola harus terbuat dari karet yang dilapisi kulit atau bahan sintetis lainnya. Untuk putra bola ukuran 7 (keliling lingkaran 749-780 mm dan berat 567-650 gr) dan untuk putri bola ukuran 6 (keliling lingkaran 724-737 mm dan berat 510-567 gr). Bola dapat digunakan untuk bermain setelah dipompa sedemikian rupa sehingga bila dipantulkan ke lantai yang keras dari tempat setinggi 1.80 m diukur dari dasar, bola akan memantul setinggi tidak kurang 1.20 m dan tidak lebih 1.40 m bila diukur dari puncak bola (Abdul Rohim, 2008:8).

3.3.4.5 Alat-alat Teknik

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

Alat-alat teknik tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. Jam pertandingan *(Stopwacth)*

b. Daftar biji *(score sheet)*

c. Papan pencatat biji *(score board)*

d. Alat petunjuk kesalahan

3.3.4.6 Pakaian

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

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

3.3.5 Peraturan Permainan Bolabasket

Menurut Abdul Rohim (2008:47) peraturan dalam Bolabasket yaitu:

3.3.5.1 Jumlah Pemain

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

3.3.5.2 Waktu Permainan

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

3.3.5.3 Bola Lompat *(Jump Ball)*

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

3.3.5.4 Peraturan 3 detik *(Three Second)*

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

3.3.5.5 Peraturan 5 detik

a. Apabila dua orang pemain yang berlawanan saling berebutan bola dalam waktu 5 detik belum dikuasai oleh salah seorang pemain.

b. Apabila salah seorang pemain sedang memegang bola yang menjaga sangat dekat, tidak mengoperkan, menembak, atau menggiring bola dalam jangka waktu 5 detik.

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

3.3.5.6 Peraturan 8 detik

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

3.3.5.7 Peraturan 24 detik

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

3.3.5.8 Pelanggaran

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

3.3.5.9 Kesalahan

Kesalahan adalah suatu kejadian yang dilakukan oleh seorang pemain atau lebih di mana kejadian tersebut sifatnya merugikan pihak lawan, dan setiap kejadiannya selama dicatat dalam daftar angka (*scoring sheet*). Apabila salah seorang pemain melakukan lima kali kesalahan, maka pemain tersebut akan

dikeluarkan dari lapangan pertandingan. Contohnya: menarik, mendorong, memukul, menendang, dan menabrak badan/anggota badan pemain lainnya.

3.3.6 Permainan Bolabasket Modifikasi dengan Tarik Ekor

Permainan Bolabasket tarik ekor merupakan permainan Bolabasket dimana setiap siswa diberi tali ekor yang terbuat dari tali rafia dan menjaganya agar jangan sampai tali ekornya ketarik lawannya dan begitu juga setiap siswa diharuskan menarik tali ekor lawan sambil mendribble bola. Lama permainan 1 x 10 menit tanpa waktu istirahat. Jumlah pemain setiap tim adalah 4 orang. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan bola basket tarik ekor hampir sama dengan peraturan permainan Bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Permulaan permainan Bolabasket tarik ekor dilakukan masing-masing tim sudah bersiap-siap sambil membawa bola di posnya masing-masing sambil membawa bola. Setiap pemain diberi tali ekor rafia di pinggulnya. Pada permainan Bolabasket ini lapangan Bolabasket ada 1, jadi siswa putra dan putri main bergantian. Tim putra bertanding lawan tim putra dan begitu juga sebaliknya pada siswa putri. Setiap pemain dari masing-masing tim berusaha untuk menarik tali ekor rafia lawan disertai dengan dribble. Dan yang tali rekor rafianya ketarik maka pemain itu harus keluar dari lapangan. Permainan harus dilakukan dengan dribble pada saat menarik tali ekor lawan, jika pada saat menarik tali ekor rafia lawan tanpa disertai dengan mendribble bola maka pemain yang ketarik tali ekornya belum dinyatakan kalah. Tim yang dinyatakan menang apabila seluruh pemain dari salah satu tim yang tali ekornya ketarik semua sampai waktu yang ditentukan habis. Jika sampai 1 x 10 menit belum ada tim yang kalah maka pertandingan akan diberi waktu tambahan 10 menit lagi.

Tabel 1. Perbedaan Bolabasket dengan Bolabasket Tarik Ekor

Bolabasket Resmi	Bolabasket Modifikasi	Keterangan
Ukuran lapangan Panjang: 28 m Lebar : 15 m	Ukuran Lapangan Panjang: 27 m Lebar : 14 m	Luas lapangan menyesuaikan jumlah pemaindan keterbatasan tempat.
Jumlah pemain 5 dalam setiap tim.	Jumlah pemain 4 dalam setiap tim.	Jumlah pemain disesuaikan dengan luas lapangan dan siswa dapat bergerak secara bebas dan aktif.
Memakai bola basket.	Memakai bola tangan.	Bola lebih kecil dan ringan.
Terdapat passing, Shooting, dan dribble	Hanya terdapat dribble	Permainan hanya memprioritasakan pada drible.
Lama permainan 4 x 10 menit.	Lama permainan 1 x 10 menit.	Pemain menjadi tetap aktif bergerak dengan waktu yang tersedia.
Terdapat peraturan pelanggaran bola.	Peraturan pelanggaran yang digunakan adalah *menarik kaos lawan,salah dribble , mendorong lawan dan*	Peraturan dipermudah agar siswa tidak kesulitan dalam melakukan permainan.

	menjatuhkan.	
Terdapat peraturan 3, 5, 8, dan 24 detik.	Tidak adanya peraturan 3, 8, dan 24 detik.	Memudahkan siswa dalam bermain bola basket.

Permainan Bolabasket yang dimodifikasi tarik ekor ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif bergerak dari berbagai situasi, mengembangkan aspek afektif, kognitif, psikomotorik, berdasarkan perkembangan dan kemampuan siswa. Ketika pembelajaran berlangsung siswa menjadi senang, gembira, dan menikmati permainan Bolabasket yang dimodifikasi sehingga tujjuan dari pendidikan dapat tercapai.

3.4 Peraturan Permainan dan Sarpras

3.4.1 Peraturan Permainan

3.4.1.1 Memulai Permainan

Untuk memulai permainan masing-masing tim berada pada posisi masing-masing dan wasit berada pada pinggir lapangan. Sewaktu wasit meniup peluit tanda dimulainya pertandingan maka masing-masing tim langsung mendribble bola sambil berusaha untuk menarik tali ekor rafia pada pemain lawan.

3.4.1.2 Memainkan Bola dan Menarik ekor Lawan

Masing-masing pemain dari kedua tim mendribble bola dan berusaha untuk menarik tali ekor Rafia pada pemain dari tim lawan. Ketika tali ekor pada pemain itu ketarik oleh pemain dari tim lawan berarti pemain itu dianggap kalah dan harus keluar dari area pertandingan. Jika pemain hanya memegang tali ekor

rafia tetapi tidak sampai menariknya berarti pemain yang yang kepegang tali ekornya belum dianggap kalah dan sebaliknya pemain yang memegang tali ekor pada pemain lawan juga belum dianggap menang. Tim akan dianggap menang apabila pemain dari tim lawan tali ekornya sudah ketarik semua atau samapai waktu yang ditentukan habis tetapi masih ada pemain yang belum ketarik tali ekornya ditentukan oleh tim yang jumlah pemainnya belum ketarik ekornya.

3.4.1.3 Melanjutkan Permainan Setelah Bola Out

Posisi pemain jika sampai keluar area pertandingan berarti pemain itu harus menunggu sampai waktu 3 detik untuk masuk ke dalam area permainan lagi lalu melanjutkan permainan.

3.4.1.4 Pelanggaran

Pelanggaran dilakukan apabila pemain merugikan pemain lainnya seperti mendorong, menarik dan menjatuhkan. Karena permaian ini tidak boleh ada kontak fisik. Apabila ada pemain melakukan pelanggaran maka pemain itu akan dikenakan skors 1 dan apabila pelanggaran dilakukan untuk ketiga kalinya maka pemain itu akan dinanggap kalah dan harus keluar dari pertandingan.

3.4.1.5 Lama Permainan

Jumlah babak dalam permainan ini terdiri dari 1 *babak*. Dengan waktu 10 menit dalam 1 babak. Dan jika permainan masih berimbang sampai waktu habis maka ada penambahan waktu 1 x 10 menit lagi.

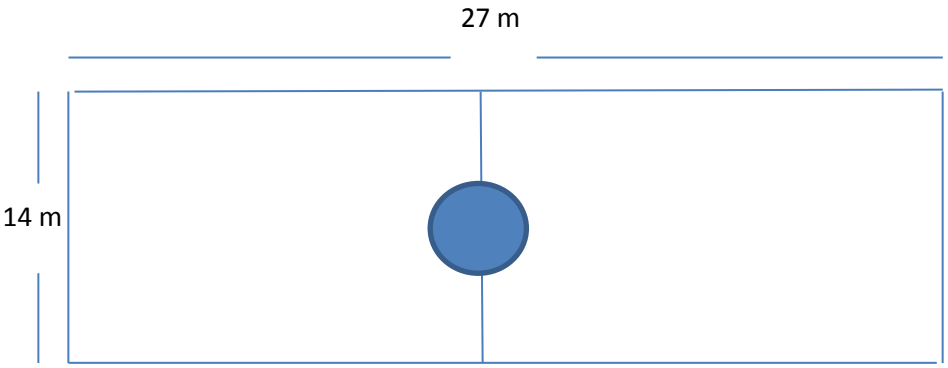
3.4.1.6 Perlengkapan Permainan dan Jumlah Pemain

Pemain memakai seragam olahraga sekolah dan bersepatu. Jumlah pemain 8 orang yang masing-masing timnya berjumlah 4 orang.

3.4.2 Sarana dan Prasarana

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan yaitu di lapangan Bolabasket tapi ukuran lapangan dikurangi 1 meter baik panjang maupun lebar lapangan yaitu 27 m dan lebar 14 m.



Gambar 4. Lapangan Bolabasket Tarik Ekor

(*Sumber: Dokumentasi Penelitian 2014*)

2. Bola

Bola yang dipakai adalah bola basket standar ukuran kecil yang biasa disebut dengan bola tangan. Bola lebih kecil dan ringan dari bola basket.

Gambar 5. Bola Tangan

(*Sumber: Dokumentasi penelitian 2014*)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010:194) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : 1) pengembangan produk, dan 2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

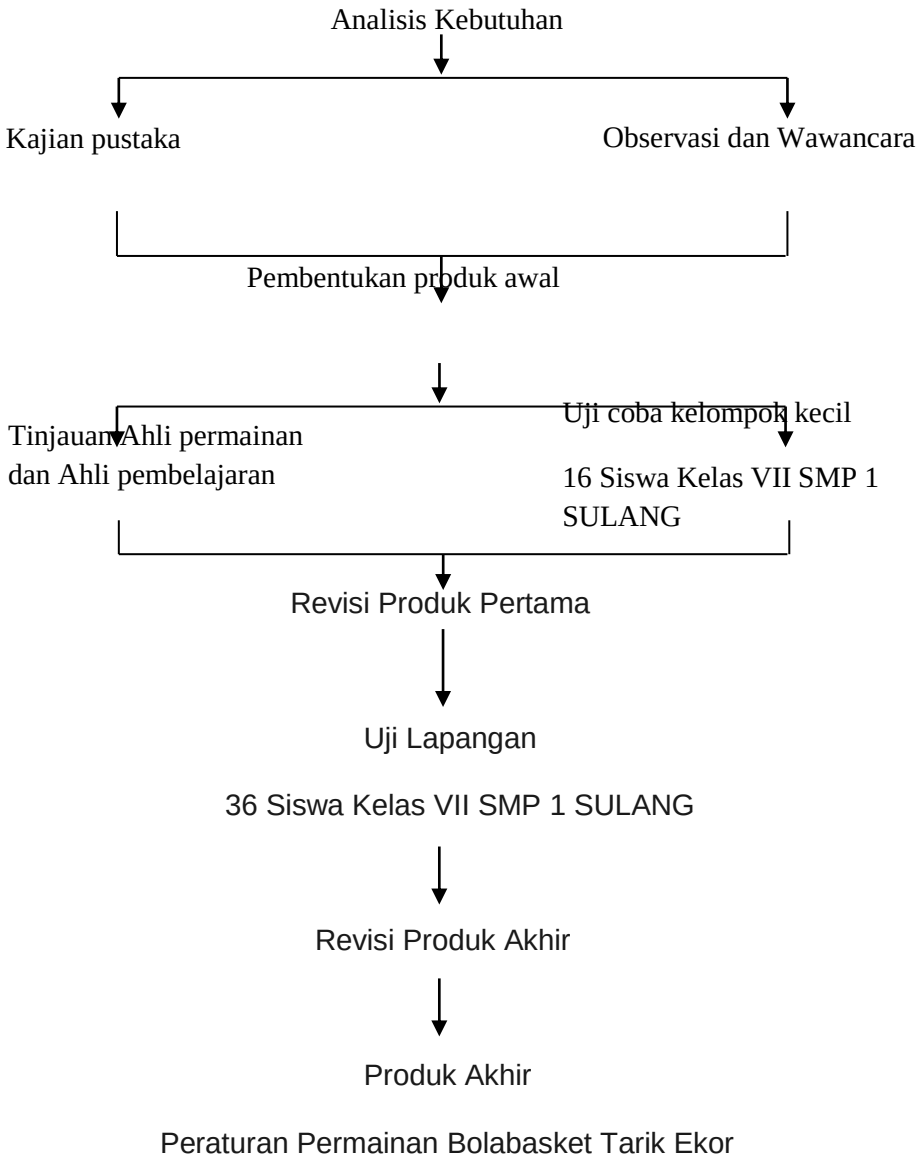
Peneliti mengembangkan permainan bola basket yang dimodifikasi disesuaikan dengan pertimbangan keadaan atau luas lapangan yang tersedia, bola, peraturan permainan, serta dari jumlah pemain yang terlibat. Dan penelitian ini juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak mengambil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

Model modifikasi ini merupakan pengembangan dari permainan bola basket yang ada, hal ini yang dimaksudkan agar siswa Sekolah menengah mengetahui teknik, taktik, sekaligus dapat mempraktikkan permainan bola basket yang sesungguhnya, meskipun dengan sarana dan prasarana serta peraturan yang di modifikasi menjadi lebih sederhana.

3.2 Prosedur Pengembangan

Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2010:196) Prosedur pengembangan mutlak diperlukan agar dalam pelaksanaan penelitian sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan sesuai dengan prosedur ilmiah yang

ada. Adapun prosedur pengembangan peraturan permainan Bolabasket Tarik Ekor pada gambar 7 disajikan tahap-tahap pengembangan peraturan permainan Bolabasket Tarik Ekor.



Gambar 6. Prosedur Model Permainan Bolabasket Tarik Ekor (*Sumber: ilustrasi Peneliti*)

Prosedur Pengembangan Permainan Bolabasket Tarik Ekor:

Keterangan prosedur pengembangan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan Analisis Kebutuhan pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
2. Mengembangkan produk awal yaitu (yang berupa sarana dan prasarana, dan peraturan permainan Bolabasket yang dimodifikasi).
3. Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan seorang ahli pembelajaran. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis secara mendalam.
4. Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi ini digunakan sebagai perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.
5. Uji lapangan dalam kelompok besar di lapangan dengan menggunakan modifikasi permainan Bolabasket dalam penjasorkes yang sudah direvisi atas hasil uji coba pada kelompok kecil.
6. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
7. Hasil akhir modifikasi model permainan Bolabasket modifikasi Tarik Ekor untuk siswa kelas VII SMP 1 SULANG Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang yang dihasilkan melelui revisi uji lapangan.

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan.Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola basket yang dimodifikasi dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi pembelajaran Bolabasket di SMP 1 Sulang Kabupaten Rembang bagaimana kondisi lapangan, bola, lingkungan sekolah, kemudian motivasi dan keaktifan siswa ketika pembelajaran Bolabasket, dan metode mengajar yang digunakan guru. Berdasarkan observasi lapangan, ring dan bola digunakan sebagai bahan acuan untuk melakukan pengembangan permainan bola basket.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk pembuatan model pembelajaran permainan Bolabasket yang dirubah aturan dan lapangannya dan dalam produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli teknis permainan Bolabasket dan satu guru penjas sebagai ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil.

3.2.3 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas VII SMP 1 Sulang Kabupaten Rembang yang berjumlah 16 siswa, yang diambil secara acak.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

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

3.2.5 Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan mengunakan subjek uji coba semua siswa kelas VII SMP 1 Sulang Kabupaten Rembang yang berjumlah 36 siswa.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk darihasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas VII SMP 1 Sulang Kabupaten Rembang.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa permainan Bolabasket Tarik Ekor.

3.3 Uji Coba Produk

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

3.3.1 Desain Uji Coba

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

3.3.2 Evaluasi Ahli

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

teknis permainan Bolabasket (Priyanto, S.Pd), dan ahli pembelajaran (Suijiwo Pratomo, S.Pd.,M.Pd) dengan kualifikasi: (1) Priyanto, S.Pd adalah dosen FIK UNNES, (2) Sujiwo Pratomo, S.Pd.,M.Pd adalah guru penjas SMP 1 Sulang Kabupaten Rembang. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas peralatan, jumlah pemain, perlengkapan pemain, lama permainan, dan aktivitas siswa dalam permainan.

Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberi draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli Bolabasket dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.3 Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP 1 Sulang Kabupaten Rembang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 16 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan secara acak. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan Bolabasket yang telah dimodifikasi. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.4 Revisi Produk Pertama

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

3.3.5 Uji Coba Lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta survei produk pertama, selanjutnya dilakukan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas SMP 1 Sulang Kabupaten Rembang yang berjumlah 36 siswa. Pertama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan Bolabasket tarik ekor yang telah direvisi yang kemudian melakukan uji coba permainan Bolabasket tarik ekor. Setelah melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

3.3.6 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran.
2. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 16 siswa kelas VII SMP 1 Sulang. Sampel diambil secara acak.
3. Uji coba lapangan yang terdiri dari semua siswa kelas VII SMP 1 Sulang berjumlah 36 siswa.

3.4 Jenis Data

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

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh wawancara, observasi dan lembar evaluasi. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli

Penjas dan ahli pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa yang berpengaruh terhadap penggunaan produk.

3.5.1 Wawancara

Pelaksanaan wawancara menggunakan teknik wawancara terstruktur, yang mana akan ditujukan kepada guru penjas SMP Negeri 1 Sulang.

Adapun pelaksanaan wawancara kepada guru penjas SMP Negeri 1 Sulang yaitu bapak Sujiwo Pratomo S.Pd.,M.Pd dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi lingkungan, Apa masalah siswa dalam mengikuti pembelajaran penjaskes, sarana dan juga prasarana yang digunakan di SMP Negeri 1 Sulang.

Faktor dan indikator yang digunakan untuk wawancara:

Tabel 2. Faktor dan Indikator Wawancara

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

3.5.2 Observasi

Disamping wawancara, penelitian ini juga melakukan metode observasi untuk melihat dan mengamati secara langsung dengan mendatangi obyek dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara.

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

1: tidak baik

2: kurang baik

3: cukup baik

4: baik

5: sangat baik

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

Tabel 3. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas model yang dibuat	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan untuk diajarkan pada siswa SMP	14

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

Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Jawaban Kuesioner Siswa

Alternative Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Adapun faktor dan indikator kuesioner adalah:

Tabel 5. Faktor, Indikator dan Jumlah Butir Kuesioner Siswa:

No.	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan variasi gerak dalam pembelajaran permainan Bolabasket	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model pembelajaran permainan Bolabasket	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam melakukan model pembelajaran permainan bola basket serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran	10

3.6 Teknik Analisis Data

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

$$NP = \frac{n}{N} x100$$

Keterangan:

NP : Nilai dalam %

n : Nilai yang diproleh

N : jumlah seluruh data

100% : konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

Tabel 6. Klasifikasi Persentase

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

(Sumber Muhamad Ali, 1987:184)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan Bolabasket melalui permainan tarik ekor yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=16) dan uji coba lapangan (N=36).

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

1. Bola permainan Bolabasket tarik ekor diganti yang semula menggunakan bola basket diganti menjadi bola tangan.
2. Lapangan permainan diganti yang semula pada uji coba skala kecil menggunakan lapangan Bolabasket diganti menggunakan lapangan bola voli di uji coba lapangan.
3. Waktu permainan diganti yang semula 1 x 10 menit di uji coba skala kecil menjadi 1 x 5 menit di uji coba lapangan.

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

1. Produk model permainan Bolabasket tarik ekor dapat dipraktikkan bagi subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 85,33%, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran didapat rata-rata persentase 88%. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut produk berupa permainan dribble Bolabasket melalui permainan tarik ekor ini dapat memenuhi kriteria

2. baik sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP N 1 Sulang dalam proses pembelajaran penjasorkes.
3. Produk model permainan Bolabasket tarik ekor dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP N 1 Sulang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata- rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,50% dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 94,72%.
4. Faktor yang mempengaruhi model permainan Bolabasket tarik ekor dapat dilakukan siswa SMP, lebih dari 90% siswa dapat mempraktikkan pembelajaran dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan porsi pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model pembelajaran permainan Bolabasket tarik ekor dapat dilakukan siswa, sehingga model ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP N 1 Sulang.

5.2 Saran

1. Model permainan Bolabasket tarik ekor sebagai produk pengembangan hasil penelitian ini dapat diterapkan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan Bolabasket untuk siswa kelas VII SMP.
2. Bagi guru Penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan Bolabasket yang lebih menarik lainnya sebagai pengayaan dan wawasan penyampaian materi pembelajaran penjasorkes di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.

Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu.

Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dekdikbud.

Amung Ma'mun. 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.

Drs. Moh. Uzer Usman. 2007. *Menjadi Guru profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Hal Wissel. 2000. *Bola Baket*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud.

Machfud Irsyada. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud.

Muhamad Ali. 1987. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa Bandung.

Nuril Ahmad. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Intermedia.

PERBASI. 2012. Peraturan Resmi Bola Basket: Sukma Aryani.

Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

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

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.

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

(*www.m-edukasi.web.id/2011/12/konsep-pembelajaran-paikem.html*) (accesed 17/08/12)

Lampiran 1

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 284/FIK/2013

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2012/2013

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

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

Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Drs. Tri Nurharsono, M.Pd.
   NIP : 196004291986011001
   Pangkat/Golongan : IV/b - Pembina Tk. I
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd.
   NIP : 197709082005011001
   Pangkat/Golongan : III/c - Penata
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : MIRZA MUHAMMAD SULTONUL ISLAM
NIM : 6101408214
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENGEMBANGAN BOLA BASKET

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 8 April 2013
DEKAN,

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 19591191985031001

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

6101408214

FM-03-AKD-24/Rev. 00

Halaman 1 / 1

Lampiran 2a

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

Nomor : 2937/UN37.1.6/LT/2014
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP 1 Sulang Kec. Sulang Kab. Rembang
di SMP 1 Sulang Kec. Sulang Kab. Rembang

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

Nama	:	MIRZA MUHAMMAD SULTONUL ISLAM
NIM	:	6101408214
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	:	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DRIBLE BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN TARIK EKOR BAGI SISWA KELAS VII SMP 1 SULANG KECAMATAN SULANG KABUPATEN REMBANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 12 Mei 2014
Dekan,

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195010191985031001

Lampiran 2b

PEMERINTAH KABUPATEN REMBANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 SULANG
Jl. Raya No.: 1 Sulang – Rembang Km.11 Sulang Telp.(0295) 6998761 KP. 59254

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 218 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a	:	**Drs. SUBARKAH**
NIP	:	19600812 198803 1 009
Jabatan	:	Kepala SMP Negeri 1 Sulang

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama Mahasiswa	:	**MIRZA MUHAMMAD SULTONUL ISLAM**
Nomor Induk Mahasiswa	:	6101408214
Semester	:	XIII
Jurusan	:	PJKR
Jenjang Program Studi	:	S1 – PJKR
Alamat Mahasiswa	:	Desa Sulang, Kec. Sulang, Kab. Rembang

Telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Sulang pada 26 Agustus 2014 dan 10 September 2014 guna penyusunan Skripsi dengan judul **"Pengembangan Model Pembelajaran Drible Bola Basket Melalui Permainan Tarik Ekor Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sulang Kecamatan Sulang Kabupaten Rembang"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sulang, 25 September 2014
KEPALA SEKOLAH

SMP NEGERI 1 SULANG

Drs. SUBARKAH
Pembina
NIP. 19600812 198803 1 009

Lampiran 3

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DRIBLE BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN TARIK EKOR BAGI SISWA KELAS VII SMP 1 SULANG KECAMATAN SULANG KABUPATEN REMBANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Besar

Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII

Evaluator :……...

Tanggal :…….……..

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap model pengembangan permainan Bola Basket Tarik Ekor dalam pembelajaran bola Besar penjasorkes yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjas bagi siswa SMP yang kami kembangkan.

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

A. Lembar Evaluasi ini diisi oleh Ahli Penjasorkes

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “V” pada kolom yang tersedia.
- Keterangan :

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

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

B. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan penggunaan ukuran lapangan permainan bagi karakteristik peserta didik						
2.	Ketepatan peralatan bola yang digunakan dalam permainan bagi peserta didik						
3.	Ketepatan jumlah pemain bagi peserta didik dengan penggunaan ukuran lapangan yang ada						
4.	Kejelasan perarturan men*dribble* bola dengan benar						
5.	Kesesuaian teknik dasar permainan *Basket tarik ekor* dengan permainan Bolabasket						
6.	Dapat memberi kemampuan peserta didik teknik Bola Basket dalam permainan *Bola Basket Tarik Ekor*						
7.	Meningkatkan kemampuan dribble bola basket pada peserta didik						
8.	Mengembangkan keterampilan motorik siswa dalam permaianan bola basket tarik ekor						
9.	Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti permaian Bola Basket Tarik Ekor						

10.	Meningkatkan pemahaman,pengetahuan dan keterampilan berpikir peserta didik dalam permainan Bola Basket Tarik Ekor						
11.	Kejelasan peserta didik tentang hukuman dalam permainan Bola Basket Tarik Ekor						
12.	Kesesuaian tujuan permainan Bola Basket Tarik Ekor dengan SK dan KD						
13.	Kesesuaian tujuan permainan dengan karakteristik Bolabesar						
14.	Kesesuaian teknik dasar permainan *Bola Basket Tarik Ekor* dengan permainan Bola basket						

C. Saran Untuk Perbaikan Model Pengembangan

Petunjuk :

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

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1			
2			

D. Kmentar dan Saran Umum

Kesimpulan :

Model pengembangan permainan Tarik Ekor dalam pembelajaran bola besar penjasorkes ini dapat dinyatakan:

a. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar tanpa revisi

b. Layak untuk digunakan / uji coba skala besar dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala besar

Rembang,……

Evaluator

(……)

Lampiran 4

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DRIBLE BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN TARIK EKOR BAGI SISWA KELAS VII SMP 1 SULANG KECAMATAN SULANG KABUPATEN REMBANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Besar

Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII

Evaluator : SUJIWO PRATOMO

Tanggal : 3 September 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap model pengembangan permainan Bola Basket Tarik Ekor dalam pembelajaran bola Besar penjasorkes yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjas bagi siswa SMP yang kami kembangkan.

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

A. Lembar Evaluasi ini diisi oleh Ahli Penjasorkes

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

- Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara member tanda "V" pada kolom yang tersedia.
- Keterangan :
    1. Tidak baik
    2. Kurang baik
    3. Cukup baik
    4. Baik
    5. Sangat baik

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

B. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan penggunaan ukuran lapangan permainan bagi karakteristik peserta didik				V		Baik
2.	Ketepatan peralatan bola yang digunakan dalam permainan bagi peserta didik					V	Sangat baik
3.	Ketepatan jumlah pemain bagi peserta didik dengan penggunaan ukuran lapangan yang ada					V	Sangat baik
4.	Kejelasan perarturan *mendribble* bola dengan benar				V		Baik
5.	Kesesuaian teknik dasar permainan *Basket tarik ekor* dengan permainan Bolabasket				V		Baik
6.	Dapat memberi kemampuan peserta didik teknik Bola Basket dalam permainan *Bola Basket Tarik Ekor*					V	Sangat baik

7.	Meningkatkan kemampuan dribble bola basket pada peserta didik					✓	Sangat baik
8.	Mengembangkan keterampilan motorik siswa dalam permaianan bola basket tarik ekor				✓		Baik
9.	Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti permaian Bola Basket Tarik Ekor				✓		Baik
10.	Meningkatkan pemahaman,pengetahuan dan keterampilan berpikir peserta didik dalam permainan Bola Basket Tarik Ekor					✓	Sangat baik
11.	Kejelasan peserta didik tentang hukuman dalam permainan Bola Basket Tarik Ekor				✓		Baik
12.	Kesesuaian tujuan permainan Bola Basket Tarik Ekor dengan SK dan KD				✓		Baik
13.	Kesesuaian tujuan permainan dengan karakteristik Bolabesar				✓		Baik
14.	Kesesuaian teknik dasar permainan *Bola Basket Tarik Ekor* dengan permainan Bola basket				✓		Baik

C. Saran Untuk Perbaikan Model Pengembangan

Petunjuk :

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

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1			
2			

D. Kmentar dan Saran Umum

Permainan bola basket tarik ekor sangat baik bagi siswa untuk mengembangkan anak kemampuan bola basket yang benar

Kesimpulan :

Model pengembangan permainan Tarik Ekor dalam pembelajaran bola besar penjasorkes ini dapat dinyatakan:

(a.) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi

b. Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil

Rembang, 3 September 2014

Evaluator

(.....)

Sujiwo Pratomo

Lampiran 5

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DRIBLE BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN TARIK EKOR BAGI SISWA KELAS VII SMP 1 SULANG KECAMATAN SULANG KABUPATEN REMBANG

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Besar

Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII

Evaluator :.....

Tanggal :.....

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli penjas terhadap model pengembangan permainan Bola Basket Tarik Ekor dalam pembelajaran bola Besar penjasorkes yang efektif dan efisien untuk proses pembelajaran penjas bagi siswa SMP yang kami kembangkan.

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

A. Lembar Evaluasi ini diisi oleh Ahli Penjasorkes

- Evaluasi mencakup aspek bentuk/model permainan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara member tanda "V" pada kolom yang tersedia.

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

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

B. Kualitas Model Pengembangan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan penggunaan ukuran lapangan permainan bagi karakteristik peserta didik				√		
2.	Ketepatan peralatan bola yang digunakan dalam permainan bagi peserta didik				√		
3.	Ketepatan jumlah pemain bagi peserta didik dengan penggunaan ukuran lapangan yang ada				√		
4.	Kejelasan perarturan men*dribble* bola dengan benar				√		
5.	Kesesuaian teknik dasar permainan *Basket tarik ekor* dengan permainan Bolabasket				√		
6.	Dapat memberi kemampuan peserta didik teknik Bola Basket dalam permainan *Bola Basket Tarik Ekor*				√		
7.	Meningkatkan kemampuan drbble bola basket pada peserta didik				√		
8.	Mengembangkan keterampilan motorik siswa dalam permaianan bola basket tarik ekor					√	

9.	Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti permaian Bola Basket					√	
10.	Meningkatkan pemahaman,pengetahuan dan keterampilan berpikir peserta didik dalam permainan Bola Basket Tarik Ekor				√		
11.	Kejelasan peserta didik tentang hukuman dalam permainan Bola Basket Tarik Ekor				√		
12.	Kesesuaian tujuan permainan Bola Basket Tarik Ekor dengan SK dan KD				√		
13.	Kesesuaian tujuan permainan dengan karakteristik Bolabesar				√		
14.	Kesesuaian teknik dasar permainan *Bola Basket Tarik Ekor* dengan permainan Bola basket					√	

C. Saran Untuk Perbaikan Model Pengembangan

Petunjuk :

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

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	Ukuran bola	Terlalu besar	Ukuran bola no 4 atau 5
2	Ukuran lapangan	Terlalu luas	Ukuran lapangan Bulutangkis
2	waktu permainan	Terlalu lama	Cukup 5 menit.

D. Komentar dan Saran Umum

Permainan Tarik ekor yang digunakan untuk pembelajaran bolabesar khususnya untuk materi dribble layak atau bisa digunakan sebagai alternatif Pembelajaran dribble di sekolah khususnya SD atau SMP dengan catatan yg harus diperbaiki :

① Durasi waktu diperbaiki dari 10 menit tetap 5 menit
② Ukuran lapangan terlalu luas, alternatif menggunakan lapangan kolaveli atau bulu tangkis
③ adanya penggunaan seragam yang berbeda satu dengan yg lain untuk membedakan mana lawan dan kawan.

Kesimpulan :

Model pengembangan permainan Tarik Ekor dalam pembelajaran bola besar penjasorkes ini dapat dinyatakan:

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

Semarang,.....

Evaluator

(.....)

Lampiran 6

INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DRIBLE BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN TARIK EKOR BAGI SISWA KELAS VII C SMP 1 SULANG KECAMATAN SULANG KABUPATEN REMBANG

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Siti Nojikhatun Nikmah.

Kelas : VIIC

No. presensi : 31.

Jenis Kelamin : Perempuan.

Tanda Tangan :

B. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN :

1. Instrumen berisi 30 pertanyaan yang terdiri dari tiga aspek, yaitu:
   a. Tentang kognitif sebanyak 10 pertanyaan
   b. Tentang psikomotorik sebanyak 10 pertanyaan
   c. Tentang afektif sebanyak 10 pertanyaan
2. Bacalah dengan teliti semua pertanyaan yang ada !
3. Setiap pertanyaan hanya terdapat dua jawaban, yaitu "Ya" atau "Tidak".
4. Setiap pertanyaan hanya diperbolehkan untuk diisi dengan satu jawaban saja.
5. Berilah tanda (X) pada salah satu jawaban yang tersedia dan sesuai dengan keadaan Anda !

6. Cek kembali semua pernanyaan/pernyataan apa sudah diisi semua atau belum sebelum dikumpulkan !

C. PERTANYAAN

I. KOGNITIF

1. Apakah kamu tahu permainan bola basket tarik ekor ?

   ✗ a. Ya b. Tidak

2. Apakah kamu tahu cara bermain dari permainan bola basket tarik ekor ?

   ✗ a. Ya b. Tidak

3. Apakah materi permainan bola basket tarik ekor yang diajarkan oleh guru dapat dilakukan semua siswa ?

   ✗ a. Ya b. Tidak

4. Apakah kamu tahu cara menghitung point dalam permainan bola basket tarik ekor ?

   a. Ya ✗ b. Tidak

5. Apakah kamu mengetahui jumlah pemain dalam satu tim pada permainan bola basket tarik ekor?

   ✗ a. Ya b. Tidak

6. Apakah permainan bola basket tarik ekor dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak ?

   ✗ a. Ya b. Tidak

7. Apakah permainan bola basket tarik ekor dapat meningkatkan keterampilan gerak ?

   a. Ya ✗ b. Tidak

8. Apakah memahami teknik pembelajaran bola basket dengan menggunakan tarik ekor?

   a. Ya ✗ b. Tidak

9. Apakah kamu merasa senang saat mengikuti pembelajaran permainan bola basket tarik ekor?

   a. Ya b. Tidak

10. Apakah kamu merasa kesulitan saat memainkan permainan bola basket tarik ekor?

    a. Ya b. Tidak

II. PSIKOMOTORIK

1. Apakah sebelum melakukan permainan bola basket tarik ekor perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?

   a. Ya b. Tidak

2. Apakah kamu berkeringat setelah melakukan permainan bola basket tarik ekor?

   a. Ya b. Tidak

3. Apakah dalam permainan bola basket tarik ekor diharuskan melempar bola ?

   a. Ya b. Tidak

4. Apakah kamu merasa kesulitan dengan pengembangan pembelajaran permainan bola basket tarik ekor?

   a. Ya b. Tidak

5. Apakah kamu dapat mendribble bola sambil berlari dalam permainan bola basket tarik ekor?

   a. Ya b. Tidak

6. Apakah kamu dapat melakukan permainan bola basket tarik ekor lebih mudah dari pada basket ?

   a. Ya b. Tidak

7. Apakah kamu merasa kesulitan saat mendribble bola sambil berusaha menarik ekor lawan?

   a. Ya b. Tidak

8. Apakah kamu dapat mendribble bola secara baik ?

   a. Ya b. Tidak

9. Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan bola basket tarik ekor dengan benar ?

   a. Ya b. Tidak

10. Apakah dengan mengikuti permainan bola basket tarik ekor dapat membuat tubuh menjadi sehat?

    a. Ya b. Tidak

III. AFEKTIF

1. Apakah kamu menyukai permainan bola basket tarik ekor?

   a. Ya b. Tidak

2. Apakah kamu merasa tertarik dengan model-model pembelajaran yang belum pernah kamu ketahui (seperti permainan bola basket yang dimodifikasi) ?

   a. Ya b. Tidak

3. Apakah kamu dapat menaati peraturan saat mengikuti permainan bola basket tarik ekor ?

   a. Ya b. Tidak

4. Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran ?

a. Ya b. Tidak

5. Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor?

a. Ya b. Tidak

6. Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor?

a. Ya b. Tidak

7. Apakah kamu menghargai keputusan wasit ?

a. Ya b. Tidak

8. Apakah dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor dapat bersikap sportif ?

a. Ya b. Tidak

9. Apakah dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor dapat melatih kerjasama ?

a. Ya b. Tidak

10. Apakah kamu bersedia melakukan permainan bola basket tarik ekor lagi ?

a. Ya b. Tidak

Lampiran 7a

HASIL UJI SKALA KECIL ASPEK KOGNITIF N : 16

Presentasi dari hasil uji skala kecil yang diperoleh dari hasil kuesioner dari siswa kelas VII SMP N Sulang 01 sejumlah 16 siswa

Aspek	Jawaban	Presentase	Kriteria	Makna
Apakah kamu tahu permainan bola basket tarik ekor?	Tidak	50	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu tahu cara bermain dari permainan bola basket tarik ekor?	Ya	100	Sangat baik	Digunakan
Apakah materi permainan bola basket tarik ekor yang diajarkan oleh guru dapat dilakukan semua siswa?	Ya	100	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu tahu cara menghitung point dalam permainan bola basket tarik ekor?	Ya	62,5	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu mengetahui jumalh pemain dalam satu tim pada permainan bola basket tarik ekor?	Ya	100	Sangat baik	Digunakan
Apakah permainan bola basket tarik ekor dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	Ya	50	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah permainan bola basket tarik ekor dapat meningkatkan keterampilan gerak?	tidak	50	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah memahami teknik pembelajaran bola basket dengan menggunakan tarik ekor?	Ya	50	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu merasa senang saat mengikuti npembelajaran permainan bola basket tarik ekor?	Ya	100	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu merasa kesulitan saat memainkan permainan bola basket tarik ekor?	tidak	75	Baik	Digunakan
Rata-rata		73,75	Baik	Digunakan

Lampiran 7b

HASIL UJI SKALA KECIL ASPEK AFEKTIF N : 16

Presentasi dari hasil uji skala kecil yang diperoleh dari hasil kuesioner dari siswa kelas VII SMP N Sulang 01 Kabupaten Rembang sejumlah 16 siswa

Aspek	jawaban	Presentase	Kriteria	Makna
Apakah kamu menyukai permainan bola basket tarik ekor?	Ya	100	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu merasa tertarik dengan model-model pembelajaran yang belum pernah kamu ketahui (seperti permainan bola basket yang dimodifikasi)?	Tidak	87,5	Baik	Digunakan
Apakah kamu dapat menaati peraturan saat mengikuti permainan bola basket tarik ekor?	ya	75	Baik	Digunakan
Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran?	Tidak	100	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor?	Ya	100	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor?	Tidak	50	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu menghargai keputusan wasit?	Ya	62,5	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor dapat bersikap sportif?	Ya	50	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor dapat melatih kerjasama?	Ya	62,5	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu bersedia melakukan permainan bola basket tarik ekor lagi?	Ya	87,5	Baik	Digunakan
Rata-rata		775	Sangat baik	Digunakan

Lampiran 7c

HASIL UJI SKALA KECIL ASPEK PSIKOMOTOR N : 16

Presentasi dari hasil uji skala kecil yang diperoleh dari hasil kuesioner dari siswa kelas VII SMP N Sulang 01 Kabupaten Rembang sejumlah 16 siswa

Aspek	Jawaban	Presentase	Kriteria	Makna
Apakah sebelum melakukan permainan bola basket tarik ekor perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	Ya	87	Baik	Digunakan
Apakah kamu berkeringat setelah melakukan permainan bola basket tarik ekor?	Ya	75	Baik	Digunakan
Apakah dalam permainan bola basket tarik ekor diharuskan melempar bola?	Tidak	86	Baik	Digunakan
Apakah kamu merasa kesulitan dengan pengembangan pembelajaran permainan bola basket tarik ekor?	Ya	70	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu dapat mendribble bola sambil berlari dalam permainan bola basket tarik ekor?	Ya	82	Baik	Digunakan
Apakah kamu dapat melakukan permainan bola basket tarik ekor lebih mudah dari pada basket?	Ya	84	Baik	Digunakan
Apakah kamu merasa kesulitan saat mendribble bola sambil berusaha menarik ekor lawan?	Ya	52	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu dapat mendribble bola secara baik?	Ya	63	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan boal basket tarik ekor dengan benar?	Ya	77	Baik	Digunakan
Apakah dengan mengikuti permainan bola basket tarik ekor dapat membuat tubuh menjadi sehat?	Ya	88	Baik	Digunakan
		79,3	Baik	digunakan

Lampiran 8a

Hasil uji skala kecil

Aspek Psikomotor N : 16

No	Nama	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ANGGRA ARIFIN	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0
2	IBNU DIVA PURNAMA	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0
3	M GHOZALI	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
4	NUR ANISA ANGGIT ARDITA	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0
5	MUHAMMAD WILDAN ROSYID	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0
6	PUTRA HADI RAHAYU	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0
7	RENI SETIANI	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0
8	PUTRI DWI ARIYANTI	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0
9	M NUR ALIM	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0
10	MOHAMAD SAID	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0
11	ANNAFI SUJAYATI	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0
12	SULISTIONO	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0
13	RAKA AYUNDA RAMADANTI	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0
14	SITI NOFATUL AINIAH	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0
15	SITI NAJIKHATUN NIKHMAH	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0
16	SASKIA INDAH ANJARSARI	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
	Jumlah (x)	3	3	16	14	3	1	7	10	11	0

Lampiran 8b

Hasil uji skala kecil

Aspek Afektif N : 16

No	Nama	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ANGGRA ARIFIN	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	IBNU DIVA PURNAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	M GHOZALI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
4	NUR ANISA ANGGIT ARDITA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
5	MUHAMMAD WILDAN ROSYID	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	PUTRA HADI RAHAYU	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
7	RENI SETIANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	PUTRI DWI ARIYANTI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9	M NUR ALIM	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
10	MOHAMAD SAID	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
11	ANNAFI SUJAYATI	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
12	SULISTIONO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	RAKA AYUNDA RAMADANTI	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1
14	SITI NOFATUL AINIAH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
15	SITI NAJIKHATUN NIKHMAH	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0
16	SASKIA INDAH ANJARSARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Jumlah (x)	10	15	16	15	13	14	13	15	14	12

Lampiran 8c

Hasil uji skala kecil

Aspek Kognitif N : 16

No	Nama	Butir Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ANGGRA ARIFIN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	IBNU DIVA PURNAMA	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
3	M GHOZALI	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
4	NUR ANISA ANGGIT ARDITA	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
5	MUHAMMAD WILDAN ROSYID	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
6	PUTRA HADI RAHAYU	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
7	RENI SETIANI	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
8	PUTRI DWI ARIYANTI	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
9	M NUR ALIM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	MOHAMAD SAID	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
11	ANNAFI SUJAYATI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
12	SULISTIONO	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1
13	RAKA AYUNDA RAMADANTI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	SITI NOFATUL AINIAH	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
15	SITI NAJIKHATUN NIKHMAH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
16	SASKIA INDAH ANJARSARI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
	Jumlah (x)	14	11	14	11	13	12	11	16	16	15

Lampiran 9a

HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK PSIKOMOTOR SISWA

Siswa	Butir Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANGGRA ARIFIN	A	A	B	B	A	A	B	B	B	A
IBNU DIVA PURNAMA	A	A	B	B	B	A	A	B	B	A
M GHOZALI	B	A	B	B	A	B	B	A	A	A
NUR ANISA ANGGIT ARDITA	B	A	B	B	A	A	A	B	B	A
MUHAMMAD WILDAN ROSYID	A	A	B	B	A	A	A	B	B	A
PUTRA HADI RAHAYU	A	A	B	B	A	A	B	A	B	A
RENI SETIANI	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A
PUTRI DWI ARIYANTI	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A
M NUR ALIM	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A
MOHAMAD SAID	A	A	B	B	B	A	A	B	B	A
ANNAFI SUJAYATI	A	A	B	B	A	A	B	B	A	A
SULISTIONO	A	B	B	B	A	A	B	A	B	A
RAKA AYUNDA RAMADANTI	B	A	B	A	B	A	A	B	B	A
SITI NOFATUL AINIAH	A	B	B	B	A	A	A	B	B	A
SITI NAJIKHATUN NIKHMAH	A	B	B	B	A	A	A	B	B	A
SASKIA INDAH ANJARSARI	A	A	B	A	A	A	A	B	A	A

Lampiran 9b

HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK KOGNITIF SISWA

Siswa	Butir Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANGGRA ARIFIN	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
IBNU DIVA PURNAMA	A	A	A	B	B	A	A	A	A	B
M GHOZALI	A	A	B	A	A	A	A	B	A	B
NUR ANISA ANGGIT ARDITA	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
MUHAMMAD WILDAN ROSYID	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
PUTRA HADI RAHAYU	A	A	A	B	A	B	A	B	A	B
RENI SETIANI	A	A	A	B	A	A	A	B	A	A
PUTRI DWI ARIYANTI	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
M NUR ALIM	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
MOHAMAD SAID	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
ANNAFI SUJAYATI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
SULISTIONO	A	A	A	B	A	A	A	B	A	A
RAKA AYUNDA RAMADANTI	B	B	A	B	A	A	B	B	A	A
SITI NOFATUL AINIAH	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
SITI NAJIKHATUN NIKHMAH	A	A	A	B	A	A	B	B	A	A
SASKIA INDAH ANJARSARI	B	B	A	B	A	A	A	B	A	B

Lampiran 9c

HASIL REKAPITULASI ANGKET ASPEK AFEKTIF SISWA

Siswa	Butir Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANGGRA ARIFIN	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
IBNU DIVA PURNAMA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
M GHOZALI	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
NUR ANISA ANGGIT ARDITA	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
MUHAMMAD WILDAN ROSYID	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
PUTRA HADI RAHAYU	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
RENI SETIANI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
PUTRI DWI ARIYANTI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
M NUR ALIM	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
MOHAMAD SAID	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ANNAFI SUJAYATI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
SULISTIONO	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
RAKA AYUNDA RAMADANTI	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A
SITI NOFATUL AINIAH	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
SITI NAJIKHATUN NIKHMAH	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
SASKIA INDAH ANJARSARI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Lampiran 10a

Hasil Uji Coba Skala Besar

Soal Pilihan Ganda

Dengan Jumlah Siswa 36 (aspek kognitif)

Siswa	Butir Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ACHMAD HUSYAIRI FEBRIANSYAH	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B
ALFI MUCHARORUS SYADID	A	A	A	B	B	A	A	A	A	B
ALFIAH NUR HIDAYAH	A	A	A	B	B	A	A	A	A	B
ALVINA WAHYU S	A	A	A	A	A	B	A	A	A	B
DWI IKA STYANINGSIH	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
FAJAR APRI PRATAMA	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
FUAD FIRMANSYAH	A	A	A	A	B	A	A	A	A	B
HABIBAH VITRIYANA	A	B	A	B	A	A	A	B	A	B
IZZATUL AFIFAH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
JOKO SUPRIYANTO	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
LUTHFIANO IKHSAN RAMADHAN	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
MEILIANA PUTRI FADILLA	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A
MOCHAMAT ANGGIT FEIZAL UBET	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
M BAGUS AFI	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B
M KHOTIB CAHYADI	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A
M FADHLUR ROHMAN	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
M SETIAWAN	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
MUH TABAH ARI SANTOSO	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
MUH KHOIRUDDIN	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
MUTTAQIN	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
NAUVAL DWI PRIMADYA	A	B	B	A	A	A	A	B	A	B
NIKEN AYU SANTIKA DEWI	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
NUGROHO ADRIANTO	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
NUR HIDAYAH	A	A	A	B	B	A	A	A	A	B
PRISKA NANDA	A	A	A	B	A	A	A	B	A	A
PUJI ASTUTIK	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
SYAEFUL HUDA	A	B	B	A	A	A	A	B	A	B
SYAHRUL AJI SANYOTO	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
SALSABILA PUTRI	A	A	B	B	A	A	A	A	A	B
SITI ISRIFAH	B	A	B	A	A	A	A	B	A	A
SITI KHALIMAH	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
SIKA APRILIA	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B
TASKIYATUL MUTMAINNAH	A	A	A	B	A	A	A	B	A	A
UMBAR NOVIANA	A	A	A	B	B	A	A	A	A	B
YOGA KURNIA PRATAMA	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B
ZAENAL ARIFIN	A	A	A	B	A	A	A	B	A	A

Lampiran 10b

Hasil Uji Coba Skala Besar

Soal Pilihan Ganda

Dengan Jumlah Siswa 36 (aspek afektif)

Siswa	Butir Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ACHMAD HUSYAIRI FEBRIANSYAH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ALFI MUCHARORUS SYADID	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ALFIAH NUR HIDAYAH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ALVINA WAHYU S	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
DWI IKA STYANINGSIH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
FAJAR APRI PRATAMA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
FUAD FIRMANSYAH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
HABIBAH VITRIYANA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
IZZATUL AFIFAH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
JOKO SUPRIYANTO	A	A	A	A	B	A	A	A	B	A
LUTHFIANO IKHSAN RAMADHAN	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
MEILIANA PUTRI FADILLA	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
MOCHAMAT ANGGIT FEIZAL UBET	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
M BAGUS AFI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
M KHOTIB CAHYADI	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
M FADHLUR ROHMAN	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
M SETIAWAN	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
MUH TABAH ARI SANTOSO	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
MUH KHOIRUDDIN	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
MUTTAQIN	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
NAUVAL DWI PRIMADYA	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A
NIKEN AYU SANTIKA DEWI	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A
NUGROHO ADRIANTO	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
NUR HIDAYAH	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A
PRISKA NANDA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
PUJI ASTUTIK	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
SYAEFUL HUDA	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A
SYAHRUL AJI SANYOTO	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
SALSABILA PUTRI	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
SITI ISRIFAH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
SITI KHALIMAH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
SIKA APRILIA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
TASKIYATUL MUTMAINNAH	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
UMBAR NOVIANA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
YOGA KURNIA PRATAMA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ZAENAL ARIFIN	B	A	B	B	A	B	A	A	A	A

Lampiran 10c

Hasil Uji Coba Skala Besar

Soal Pilihan Ganda

Dengan Jumlah Siswa 36 (aspek psikomotor)

Siswa	Butir Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ACHMAD HUSYAIRI FEBRIANSYAH	A	A	B	B	A	B	B	A	A	A
ALFI MUCHARORUS SYADID	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A
ALFIAH NUR HIDAYAH	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
ALVINA WAHYU S	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
DWI IKA STYANINGSIH	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A
FAJAR APRI PRATAMA	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
FUAD FIRMANSYAH	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A
HABIBAH VITRIYANA	A	A	B	B	A	A	B	B	B	A
IZZATUL AFIFAH	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A
JOKO SUPRIYANTO	A	A	B	B	B	A	A	B	A	A
LUTHFIANO IKHSAN RAMADHAN	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
MEILIANA PUTRI FADILLA	A	B	B	B	A	A	B	B	B	A
MOCHAMAT ANGGIT FEIZAL UBET	A	B	B	B	A	A	A	A	B	A
M BAGUS AFI	A	A	B	B	A	B	B	A	A	A
M KHOTIB CAHYADI	A	A	B	B	B	B	A	B	B	A
M FADHLUR ROHMAN	A	B	B	B	A	A	A	A	B	A
M SETIAWAN	A	A	B	B	A	B	A	A	A	A
MUH TABAH ARI SANTOSO	A	A	B	B	B	A	A	B	B	A
MUH KHOIRUDDIN	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A
MUTTAQIN	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A
NAUVAL DWI PRIMADYA	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A
NIKEN AYU SANTIKA DEWI	B	B	B	A	A	A	B	A	A	A
NUGROHO ADRIANTO	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A
NUR HIDAYAH	A	A	B	B	A	B	A	B	B	A
PRISKA NANDA	A	A	B	B	A	A	B	A	A	A
PUJI ASTUTIK	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
SYAEFUL HUDA	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A
SYAHRUL AJI SANYOTO	A	B	B	B	A	A	B	B	B	A
SALSABILA PUTRI	A	A	B	B	B	A	B	A	A	A
SITI ISRIFAH	A	B	B	A	B	A	A	B	B	A
SITI KHALIMAH	A	B	B	B	A	A	B	A	A	A
SIKA APRILIA	A	A	B	B	A	A	B	B	B	A
TASKIYATUL MUTMAINNAH	A	A	B	A	B	B	A	B	A	A
UMBAR NOVIANA	A	A	B	B	A	B	B	A	A	A
YOGA KURNIA PRATAMA	A	A	B	B	A	A	A	A	A	A
ZAENAL ARIFIN	A	B	A	A	B	A	A	B	A	A

Lampiran 11a

HASIL KUESIONER UJI SKALA BESAR DENGAN JUMALH SISWA 36 ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama	Butir Soal										Tot
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ACHMAD HUSYAIRI FEBRIANSYAH	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7
2	ALFI MUCHARORUS SYADID	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7
3	ALFIAH NUR HIDAYAH	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
4	ALVINA WAHYU S	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
5	DWI IKA STYANINGSIH	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
6	FAJAR APRI PRATAMA	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6
7	FUAD FIRMANSYAH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
8	HABIBAH VITRIYANA	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6
9	IZZATUL AFIFAH	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
10	JOKO SUPRIYANTO	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6
11	LUTHFIANO IKHSAN RAMADHAN	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	5
12	MEILIANA PUTRI FADILLA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
13	MOCHAMAT ANGGIT FEIZAL UBET	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
14	M BAGUS AFI	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	7
15	M KHOTIB CAHYADI	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
16	M FADHLUR ROHMAN	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	6
17	M SETIAWAN	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	5
18	MUH TABAH ARI SANTOSO	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	6
19	MUH KHOIRUDDIN	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
20	MUTTAQIN	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
21	NAUVAL DWI PRIMADYA	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7
22	NIKEN AYU SANTIKA DEWI	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7
23	NUGROHO ADRIANTO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	NUR HIDAYAH	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7
25	PRISKA NANDA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
26	PUJI ASTUTIK	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
27	SYAEFUL HUDA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
28	SYAHRUL AJI SANYOTO	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
29	SALSABILA PUTRI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
30	SITI ISRIFAH	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	5
31	SITI KHALIMAH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
32	SIKA APRILIA	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	6
33	TASKIYATUL MUTMAINNAH	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
34	UMBAR NOVIANA	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
35	YOGA KURNIA PRATAMA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
36	ZAENAL ARIFIN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
	Jumlah (x)	35	23	33	30	24	21	18	33	36	34	267

Lampiran 11b

HASIL KUESIONER UJI SKALA BESAR DENGAN JUMALH SISWA 36 ASPEK KOGNITIF

No	Nama	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ACHMAD HUSYAIRI FEBRIANSYAH	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5
2	ALFI MUCHARORUS SYADID	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	5
3	ALFIAH NUR HIDAYAH	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
4	ALVINA WAHYU S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	DWI IKA STYANINGSIH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	FAJAR APRI PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	FUAD FIRMANSYAH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
8	HABIBAH VITRIYANA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
9	IZZATUL AFIFAH	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	6
10	JOKO SUPRIYANTO	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
11	LUTHFIANO IKHSAN RAMADHAN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
12	MEILIANA PUTRI FADILLA	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	6
13	MOCHAMAT ANGGIT FEIZAL UBET	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	M BAGUS AFI	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	8
15	M KHOTIB CAHYADI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
16	M FADHLUR ROHMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	M SETIAWAN	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	8
18	MUH TABAH ARI SANTOSO	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	8
19	MUH KHOIRUDDIN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	7
20	MUTTAQIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	NAUVAL DWI PRIMADYA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
22	NIKEN AYU SANTIKA DEWI	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	5
23	NUGROHO ADRIANTO	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
24	NUR HIDAYAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	PRISKA NANDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
26	PUJI ASTUTIK	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9
27	SYAEFUL HUDA	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	9
28	SYAHRUL AJI SANYOTO	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	10
29	SALSABILA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	SITI ISRIFAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	SITI KHALIMAH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
32	SIKA APRILIA	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	9
33	TASKIYATUL MUTMAINNAH	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	5
34	UMBAR NOVIANA	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	10
35	YOGA KURNIA PRATAMA	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	6
36	ZAENAL ARIFIN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
	Jumlah (x)	35	23	33	30	24	21	18	33	36	34	304

Lampiran 11c

HASIL KUESIONER UJI SKALA BESAR DENGAN JUMALH SISWA 36 ASPEK AFEKTIF

No	Nama	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ACHMAD HUSYAIRI FEBRIANSYAH	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
2	ALFI MUCHARORUS SYADID	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7
3	ALFIAH NUR HIDAYAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	ALVINA WAHYU S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	DWI IKA STYANINGSIH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
6	FAJAR APRI PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	FUAD FIRMANSYAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	HABIBAH VITRIYANA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	IZZATUL AFIFAH	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6
10	JOKO SUPRIYANTO	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
11	LUTHFIANO IKHSAN RAMADHAN	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
12	MEILIANA PUTRI FADILLA	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	7
13	MOCHAMAT ANGGIT FEIZAL UBET	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	M BAGUS AFI	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
15	M KHOTIB CAHYADI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
16	M FADHLUR ROHMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	M SETIAWAN	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
18	MUH TABAH ARI SANTOSO	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
19	MUH KHOIRUDDIN	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7
20	MUTTAQIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	NAUVAL DWI PRIMADYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	NIKEN AYU SANTIKA DEWI	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	5
23	NUGROHO ADRIANTO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	NUR HIDAYAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	PRISKA NANDA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
26	PUJI ASTUTIK	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
27	SYAEFUL HUDA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
28	SYAHRUL AJI SANYOTO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	SALSABILA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	SITI ISRIFAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	SITI KHALIMAH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
32	SIKA APRILIA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
33	TASKIYATUL MUTMAINNAH	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	5
34	UMBAR NOVIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
35	YOGA KURNIA PRATAMA	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6
36	ZAENAL ARIFIN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
	Jumlah (x)	33	35	29	34	34	31	30	26	26	33	311

Lampiran 12a

HASIL UJI SKALA BESAR ASPEK AFEKTIF

Aspek	jawaban	Presentase	Kriteria	Makna
Apakah kamu menyukai permainan bola basket tarik ekor?	Ya	93	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu merasa tertarik dengan model-model pembelajaran yang belum pernah kamu ketahui (seperti permainan bola basket yang dimodifikasi)?	Ya	98	Sangat Baik	Digunakan
Apakah kamu dapat menaati peraturan saat mengikuti permainan bola basket tarik ekor?	Ya	84	Baik	Digunakan
Apakah kamu selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran?	Ya	95	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu selalu disiplin dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor?	Ya	95	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu bersungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor?	Ya	89	Baik	Digunakan
Apakah kamu menghargai keputusan wasit?	Ya	84	Baik	Digunakan
Apakah dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor dapat bersikap sportif?	Ya	72,72727273	Baik	Digunakan
Apakah dalam melakukan permainan bola basket tarik ekor dapat melatih kerjasama?	Ya	70,45454545	Baik	Digunakan
Apakah kamu bersedia melakukan permainan bola basket tarik ekor lagi?	Ya	90,90909091	Sangat Baik	Digunakan
Rata-rata		87,21	Baik	Digunakan

Lampiran 12b

HASIL UJI SKALA BESAR ASPEK KOGNITIF

Aspek	Jawaban	Presentase	Kriteria	Makna
Apakah kamu tahu permainan bola basket tarik ekor?	Ya	98	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu tahu cara bermain dari permainan bola basket tarik ekor?	Tidak	66	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah materi permainan bola basket tarik ekor yang diajarkan oleh guru dapat dilakukan semua siswa?	Ya	93	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu tahu cara menghitung point dalam permainan bola basket tarik ekor?	Tidak	82	baik	Digunakan
Apakah kamu mengetahui jumalh pemain dalam satu tim pada permainan bola basket tarik ekor?	Ya	68	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah permainan bola basket tarik ekor dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak?	Ya	59	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah permainan bola basket tarik ekor dapat meningkatkan keterampilan gerak?	tidak	50	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah memahami teknik pembelajaran bola basket dengan menggunakan tarik ekor?	Ya	93	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu merasa senang saat mengikuti npembelajaran permainan bola basket tarik ekor?	Ya	100	Sangat baik	Digunakan
Apakah kamu merasa kesulitan saat memainkan permainan bola basket tarik ekor?	Ya	95	Sangat Baik	Digunakan
Rata-rata		73,75	Baik	Digunakan

Lampiran 12c

HASIL UJI SKALA BESAR ASPEK PSIKOMOTOR

Aspek	Jawaban	Presentase	Kriteria	Makna
Apakah sebelum melakukan permainan bola basket tarik ekor perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?	tidak	73	Baik	Digunakan
Apakah kamu berkeringat setelah melakukan permainan bola basket tarik ekor?	Ya	75	Baik	Digunakan
Apakah dalam permainan bola basket tarik ekor diharuskan melempar bola?	Ya	68	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu merasa kesulitan dengan pengembangan pembelajaran permainan bola basket tarik ekor?	Tidak	86	Baik	Digunakan
Apakah kamu dapat mendribble bola sambil berlari dalam permainan bola basket tarik ekor?	Ya	82	Baik	Digunakan
Apakah kamu dapat melakukan permainan bola basket tarik ekor lebih mudah dari pada basket?	Tidak	52	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu merasa kesulitan saat mendribble bola sambil berusaha menarik ekor lawan?	Ya	82	Baik	Digunakan
Apakah kamu dapat mendribble bola secara baik?	Ya	70	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
Apakah kamu dapat melakukan gerakan permainan boal basket tarik ekor dengan benar?	Ya	77	Baik	Digunakan
Apakah dengan mengikuti permainan bola basket tarik ekor dapat membuat tubuh menjadi sehat?	Ya	77	Baik	Digunakan
Rata-rata		74,2	Baik	Digunakan

Lampiran 13 (Dokumentasi)

Siswa berbaris saat akan melakukan permainan

Saat permainan bola basket tarik ekor dilakukan siswa putra

Saat permainan bola basket tarik ekor dilakukan siswa putri

Saat peneliti memberi pengarahan sebelum siswa mengerjakan soal instrumen

Saat peneliti sedang mengawasi siswa mengerjakan soal instrumen

Saat siswa mengerjakan soal instrumen di kelas