PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLABASKET MULTI RING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 PEMALANG KAB. PEMALANG TAHUN AJARAN 2012-2013

SKRIPSI

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

oleh
Rizky Ramadhona
6101408010

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

ABSTRAK

Rizky Ramadhona. 2014. **Pengembangan Model Permainan Bolabasket Multi Ring Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang Kab. Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013.** Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd., Pembimbing II Aris Mulyono S.Pd.,M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Basket, Model Permainan Multi Ring.

Basket merupakan permainan yang menyenangkan sekaligus menyehatkan karena unsur kesegaran jasmani dalam permainan ini sangat menonjol. Pembelajaran permainan bola basket yang diberikan guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehinggga dijumpai siswa yang kurang antusias, bosan, dan malas untuk bergerak. Maka perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya. Permasalahan dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah bentuk model pengembangan permainan bola basket melalui permainan bola basket melalui permainan bola basket multi ring dalam pembelajaran penjasorkes yang efektif dan sesuai dengan karakteritik siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang?". Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan model pembelajaran bola basket melalui permainan bola basket multi ring yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang dalam pembelajaran penjasorkes sehingga data mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan aktivitas jasmani siswa.

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

Dari hasil uji ahli terhadap kualitas produk diperoleh persentase sebesar 70% dengan kriteria **cukup baik** dan hasil analisis data uji coba skala besar yang mendapat tingkat keberhasilan dari segi aspek kognitif 93,% dengan kategori **sangat baik**, aspek afektif 94% dengan kategori **sangat baik** , dan aspek psikomotor 80% dengan kategori **baik** sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model pembelajaran bola basket melalui permainan *multiring* dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran.Hal ini berdasarkan hasil evaluasi analisis data yang dilakukan oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran terhadap kualitas produk yang mendapat persentase sebesar 70% (cukup baik) dan hasil analisis data uji coba skala besar yang mendapat tingkat keberhasilan dari segi aspek kognitif 93,10%, aspek afektif 94,49%, dan aspek psikomotor 79,30% sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang.

Kepustakaan : 16 (1987-2015)

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Rizky Ramadhona

NIM : 6101408010

Jusan/Prodi : PJKR

Fakultas : Fakulta Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLABASKET MULTI RING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 PEMALANG KAB. PEMALANG TAHUN AJARAN 2012-2013"

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

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

Semarang, April 2015
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
6000

(Rizky Ramadhona)

6101408010

PENGESAHAN

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

Pada Hari : .....

Tanggal : .....

Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Dr. H. Harry Pramono, M.Si.	Supriyono, S.Pd, M.Or.
NIP. 195991019198503 1 001	NIP. 19720127199802 1 001

Dewan Penguji

1. Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd. (Ketua)
   NIP.198101292003121001

2. Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd. (Anggota)
   NIP. 196510201991031002

3. Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd. (Anggota)
   NIP. 19760905200812100

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Sukses berarti melakukan yang terbaik yang kita bisa dengan apa yang kita miliki. Bukan dengan menginginkan apa yang orang lain miliki.
- Orang *gagal* adalah orang yang berhenti ditengah jalan, akan tetapi orang *sukses* bertahan lebih lama untuk memperjuangkan mimpi dan cita-citanya.

Persembahan :

1. ALLAH SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan RidhoNYA.
2. Ibu dan Bapak yang saya cintai dan saya hormati, Setiyo Wati dan Bambang Festiono yang telah berjuang membesarkan dan mendidik saya sampai saat ini, Ardan Bayu Saputra adik ku yang aku sayangi dan saya banggakan.
3. Dyah Ayu Kenya Rini istri yang saya cintai.

KATA PENGANTAR

Syukur Alkhamdulillah berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Permainan Bolabasket Multi Ring Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2012/2013. Dengan demikian juga penulis dapat menyelesaikan studi program Sarjana di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan ucapan terimakasih 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 sekaligus Dosen pembimbing utama, yang telah memberikan ijin penelitian, membimbing skripsi dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi.
4. Dosen pembimbing pertama yang telah sabar memberikan dorongan, motivasi dan bimbingannya dalam penulisan skripsi ini.
5. 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. Kepala SMP N 3 Pemalang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, dan segenap keluarga besar SMP Negeri 3 Pemalang yang sudah banyak membantu.

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

Semarang, April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK ii
PERNYATAAN iv
PENGESAHAN v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Pengembangan 6
1.4 Spesifikasi Produk 6
1.5 Pentingnya Pengembangan 6
1.6.sumber Pemecahan Masalah 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka 8
2.1.1 Pendidikan Jasmani 8
2.1.2 Modifikasi Dalam Pembelajaran Penjas 10
2.1.3 Model Pembelajaran 12
2.1.4 Gerak 13
2.1.5 Karakteristik Permainan Bolabasket 14
2.1.6 Karakteristik Permainan Bolabasket *Multi Ring* 29
2.1.7 Bermain 33
2.2 Kerangka Berfikir 35

BABIII METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan 37
3.2 Prosedur Pengembangan 38
3.3 Uji Coba Produk 41
3.4 Jenis Data 43
3.5 Instrumen Pengumpulan Data 43
3.6 Teknis Analisis Data 45

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Penelitian 47
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan 47
4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal 48
4.1.3 Draf Produk Awal Model Permainan Bola Basket Multi Ring 49
4.1.4 Validasi Ahli Draf Produk Awal 52
4.2 Data Uji Coba Kelompok Kecil 57
4.3 Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil 66
4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar 68
4.5 Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar 71
4.6 Prototipe Produk 78
4.7 Pembahasan 82

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian 87
5.2 Saran 88

DAFTAR PUSTAKA 89
LAMPIRAN 91

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Perbedaan Antara Bolabasket dengan Permainan *Multi Ring*	30
2	Instrumen Kuesioner Ahli	44
3	Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”	45
4	Instrumen kuesioner dan pengamatan siswa	45
5	Klasifikasi Presentase	46
6	Penyajian data hasil kuesioner ahli	54
7	Penyajian data kuesioner uji coba skala kecil	57
8	Penyajian data kuesioner uji coba skala besar	68
9	Perbandingan hasil pengembangan permainan	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Lapangan Bolabasket	18
2	Gambar Bola Basket.....	19
3	Gambar Papan Pantul Bolabasket	20
4	Gambar Keranjang Bolabasket	21
5	Cara mendribbling Bolabasket	23
6	Cara Passing *Chest Pass*	25
7	Cara Passing *Overhead Pass*	26
8	Cara Pasing *Bounce Pass*	27
9	Cara Shooting dua tangan Bola Basket ……	28
10	Cara Shooting satu tangan Bola Basket …….. ..	29
11	Posisi awal permainan *multi ring* …….....	31
12	Prosedur pengembangan permainan bolabasket…….	39
13	Lapangan bolabasket *multi ring* …….....	50
14	Ring basket *multi ring* …….....	51
15	Bola Basket …….....	51
16	Diagram penyajian data hasil kuesioner ahli ……	56
17	Diagram penyajian data hasil uji coba skala kecil …….....	66
18	Diagram penyajian data hasil uji coba skala besar…….....	78
19	Lapangan bolabasket *multi ring* …….....	79
20	Gambar ring basket *multi ring* …….	80
21	Bola basket ……	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. SK Pembimbing Skripsi 91
2. Surat Ijin Penelitian 92
3. Lembar Kuesioner Siswa 93
4. Instrumen Kuesioner Ahli 106
5. Lembar Evaluasi Ahli 107
6. Hasil Rata-Rata Skor Ahli 122
7. Daftar Siswa Ujicoba Kelompok Kecil SD N 02 Krasak Bangsri (N-16) ... 123
8. Jawaban Kuesioner Kognitif Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil 124
9. Hasil Rekapitulasi Semua Aspek Uji Coba Kelompok kecil 128
10. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil (N : 14)..... 130
11. Rekapitulasi Ahli 132
12. Daftar Siswa Kelas V SD N 02 Krasak Bangsri 134
13. Hasil Jawaban dan Rekapitulasi Uji Coba Lapangan 135
14. Hasil Rekapitulasi Semua Aspek Uji CobaLapangan 143
15. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan (N : 31) 145
16. Dokumentasi Penelitian 147

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Penjas adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Husdarta, 2009:18).Pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan. Pendidikan yang baik akan mengetengahkan bermain sebagai alat pendidikan. Ada beberapa pakar pendidikan yang menyatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang mengatakan bahwa bermain adalah bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain menyatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuannya, minat dan sikapnya, kedewasaan dan responsnya terhadap semua itu. Ada pendapat lain lagi yang menyatakan bahwa bermain merupakan bumbu-bumbu yang sangat vital dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental, maupun sosial anak.

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela dan dilandasi oleh rasa senang, untuk memperoleh kesenangan dari permainan itu (Sukintaka, 1992:37).Melalui *game*, siswa bisa menjadi gembira, aktif, besemangat, melebur, terbuka, dekat, berani, dan bersifat spontan apa adanya.

Dengan demikian sebenarnya pada saat bermain, siswa dibawa menyelam lebih dalam ke bawah sadarnya untuk mengenali hakikat dirinya serta hubungannya dengan lingkungannya. Munculah aneka ragam kepribadian seseorang, misalnya pemberani atau penakut, periang atau pemalu, terbuka atau tertutup, percaya diri atau rendah diri, egois atau mau berbagi, sombong atau rendah hati, pendendam atau pemaaf, jujur atau pembohong, bisa dipercaya atau berkhianat, sabar atau suka tergesa-gesa, teguh atau rapuh, pemurah atau pelit, rajin atau malas, minder atau suka tantangan, dan sebagainya. (Syaban Jamil, 2009:9).

Kesempatan anak untuk melatih potensi-potensinya ialah pada waktu mereka bermain. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau disebut merupakan naluri. Semua naluri atau dorongan dari dalam ini harus diusahakan untuk disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain bagi anak merupakan kebutuhan hidupnya, seperti kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti makan, minum, tidur dan lain-lainnya. (Soemitro, 1992:1)

Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya. Dasar gerak mereka menjadi lebih baik, karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler makin jadi baik. Disamping itu terjadi pula makin tambah panjang dan makin besar otot-otot mereka. Dari pertumbuhan mereka, berarti makin baik pula fungsi organ tubuh mereka, sehingga dapat dikatakan, bahwa dari pertumbuhan mereka, akan terjadi perkembangan yang baik. (Sukintaka, 1992:12).

Keterampilan dasar bermain merupakan sesuatu yang tumbuh dan berkembang pada anak-anak, terutama pada anak usia pendidikan dasar.

Bermain merupakan cara bagi anak-anak untuk mengekspresiakan potensial fisik, mental dan sosio-emosional. Oleh karena itu, bermain apapun sebenarnya sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari sekian banyak bentuk aktivitas bermain, bolabasket merupakan salah satu bentuk permainan cabang olahraga yang memiliki nilai pendidikan sangat tinggi.

Pengajaran olahraga atau pendidikan jasmani di SMP, khususnya cabang olahraga bolabasket, masih sulit diajarkan dalam bentuk aturan cabang olahraga yang sesungguhnya, karena tingkat perkembangan fisik anak masih belum mampu mengatasi beban seberat itu. Oleh sebab itu hampir semua cabang olahraga diberikan dalam bentuk yang disederhanakan atau diminikan yang sesuai dengan tingkat-tingkat perkembangan anak di usia SMP.

Melalui modifikasi, permainan bolabasket akan menjadi permainan yang lebih menarik bagi anak-anak. Modifikasi yang dimaksudkan adalah berkenaan dengan melakukan penyesuaian ukuran lapangan, pembagian area lapangan menjadi empat bagian dan penyesuaian peralatan dengan ukuran fisik anak-anak usia SMP dilakukan pada aturan bermain. Dengan demikian, esensi pembinaan olahraga dini dapat dilakukan dengan cara melakukan modifikasi kharakteristik permainan bolabasket dengan adaptasi perkembangan anak, melalui permainan yang disebut *multi ring.*

Secara mental, anak-anak sebenarnya tidak ada hambatan, karena bolabasket merupakan olahraga permainan yang sangat sesuai dengan dunia anak, yaitu dunia untuk bermain dan bermain. Aplikasi dalam pemberian sebentuk permainan olahraga dilakukan dengan cara memodifikasi permainan, bukan menunggu agar anak tumbuh berkembang menjadi besar baru boleh melakukan permainan bolabasket. Usia anak SMP adalah fase di mana anak

mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat spesifik. Dengan demikian, bermain *multi ring* adalah suatu kegiatan yang amat menarik bagi usia anak SMP.

Permainan bolabasket sudah biasa dimainkan oleh siswa SMP Negeri 3 Pemalang. Hal ini terlihat pada saat jam istirahat, sebagian kecil siswa melakukan permainan bolabasket. Siswa yang bermain adalah siswa yang memang sudah terampil dalam bermain bolabasket, sedangkan sebagian besar siswa hanya melihat saja. Hal ini juga terjadi pada saat materi permainan bolabasket. Kebanyakan siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajran bolabasket. Di sekolah SMP N 3 Pemalang khususnya untuk lapangan bolabasket sudah ada, tetapi utuk SMP di Pemalang yang belum memiliki lapangan bolabasket masih cukup banyak. Pada saat guru Penjasorkes memberikan materi permainan bolabasket perlu adanya modifikasi lapangan, sehingga peneliti berusaha memodifikasi permainan bolabasket khususnya pada ukuran lapangan yang menarik sesuai karakteristisk siswa.

Modifikasi hanya dilakukan dengan cara mengurangi luas lapangan dan jumlah pemain saja tanpa memodifikasi aturan dan alat permainan. Kenyataan yang sesungguhnya siswa belum mampu melakukan permainan semacam itu. Terlihat banyak banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pengembalian bola sehingga permainan lebih cepat mati. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan. Selain itu banyak juga siswa yang takut cidera tangan dikarenakan teknik yang digunakan cukup sulit, apalagi saat menerima bola yang melaju keras. Oleh karena itu, penulis menawarkan pengembangan model pembelajaran bolabasket dengan permainan bolabasket yang sudah di modifikasi yaitu permainan *multi ring* di SMP Negeri 3 Pemalang. Dalam model pengembangan pembelajaran

yang akan diterapkan ini, bertujuan untuk meningkatkan siswa untuk lebih aktif mengikuti materi yang ada dalam kurikulum yang disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul " Pengembangan Model Permainan Bolabasket *Multi Ring* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang Tahun 2012 KAB.Pemalang" dengan alasan pemilihan judul sebagai berikut :

1) Sebagai variasi dari model pembelajaran permainan bolabasket bagi siswa kelas VIISMP Negeri 3 Pemalang agar lebih efektif dan sesuai karakteristik siswa.
2) Supaya siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran bola basket melalui permainan yang telah dimodifikasi.
3) Supaya dalam pembelajaran penjasorkes dapat mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan aktifitas jasmani.
4) Belum ada dan belum pernah diteliti dengan permasalahan yang sama.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam suatu penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang perlu diteliti dan dianalisis untuk memecahkan permasalahan. Setelah mencermati dari latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan dikaji adalah : "Bagaimanabentuk model pengembangan permainan bolabasket *multi ring* sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan sesuai karakteristik pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang?".

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk menghasilkanmodel permainan bolabasket *multi ring*yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pemalangdalam pembelajaran penjasorkes sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan aktivitas jasmani siswa.

1.4 Spesifikasi Produk

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan suatu produk yaitu permainan bolabasket *multi ring* sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP sehingga dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotor). Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhubungan dengan proses pembelajaran di SMP. Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain : (1) mengaktifkan siswa dalam pembelajaran penjasorkes, (2) sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran penjasorkes.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Model Permainan Bolabasket Multi Ring Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang ini perlu dilakukan, mengingat sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes pada materi bolabasket yang dilakukan oleh guru di sekolah tersebut masih kurang dalammemodifikasi permainan yang lebih variatif dengan

memperhatikan karakteristik siswa.Proses pembelajaran penjasorkes selama ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Pemecahan untuk masalah tersebut dapat melalui penerapan pengembangan model pembelajaran dalam bentuk modifikasi permainan yang diharapkan dapat membantu guru, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi berkualitas dan mencapai tujuan yang diinginkan.

1.6 Sumber Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka pemecahan masalah tersebut antara lain teori-teori yang menjadi acuan dalam penelitian sekaligus metodologi penelitian yang dijadikan sebagai referensi dalam pelaksanaannya dan menjadi sumber pemecahan masalah yang dapat dipertanggung jawabkan, melakukan modifikasi pembelajaran sekaligus menguji keefektifan model pembelajaran tersebut guna mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan. Pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang : pendidikan jasmani, modifikasi dalam pembelajaran penjas, model pembelajaran, gerak, karakteristik permainan bolabasket, karakteristik permainan bolabasket *multi ring*,bermain.

2.1.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara keseluruhan (Adang Suherman, 2000:1).

Pandangan modern yang sering juga disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan suatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah. Manusia adalah satu kesatuan dari bagian-bagian yang terpadu. Dengan pandangan tersebut pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Hubungan antara tujuan umum pendidikan, tujuan pendidikan jasmani, dan penyelenggaraannya harus terjalin dengan baik. Dengan demikian akan nampak bahwa pendidikan jasmani sangat penting bagi pengembangan manusia secara utuh dan merupakan dari pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penjas tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja. Pandangan holistik ini, pada awalnya kurang banyak memasukkan aktivitas sport karena pengaruh pandangan sebelumnya, yaitu pada akhir abad 19 yang

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

2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara keseluruhan. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.Tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori yaitu :

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

2.1.1.2 Karakteristik Program Pendidikan Jasmani

Terdapat dua pedoman dalam melaksanakan program pendidikan jasmani, yaitu *"Developmentally Appropiate Practices"* (DAP) dan *"Instructionally Appropriate Practices"* (IAP).

a. *Developmentally Appropiate Practices*(DAP), maksudnya adalah tugas ajar yang dapat memperhatikan perubahan kemampuan anak dan tugas ajar yang dapat membantu mendorong perubahan tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setia*p* individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.
b. *Instructionally Appropriate Practices* (IAP), maksudnya adalah tugas ajar yang diberikan diketahui merupakan cara-cara pembelajaran yang paling baik. Cara pembelajaran tersebut merupakan hasil penelitian atau pengalaman yang memadai yang memungkinkan semua anak didik memperoleh kesempatan dan keberhasilan belajar secara optimal.

2.1.2 Modifikasi Dalam Pembelajaran Penjas

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropiate Practices"* (DAP). Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya *"body scalling"* atau ukuran tubuh siswa harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengerahkan, dan membelajarkan siswa dari

yang tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi tingkat yang lebih tinggi. Memodifikasi tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:1-2).

2.1.2.1 Struktur Modifikasi Permainan Olahraga

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

2.1.2.2 Keuntungan Dari Pembelajaran Permainan dan Olahraga

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

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

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

2.1.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (suatu rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendriskipsikan dan melukiskan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam mengajar.

Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk pembelajaran siswa. Dengan program itu para siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga terjadi perubahan dan pengembangan. Dengan kata lain, sekolah menyediakan lingkungan bagi siswa yang memberikan kesempatan belajar. Itu sebabnya, suatu kurikulum harus disusun sedemikian rupa agar maksud tersebut dapat tercapai (Oemar Hamalik, 2005:17)

Dalam pembelajaran yang menempatkan peran guru sebagai pusat dari proses, antara lain guru sebagai sumber informasi, pengelola kelas dan menjadi contoh yang diteladani. Dalam memilih model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan, misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai agar pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

2.1.4 Gerak

Gerak *(motor)*sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk prilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak *(motor)* ruang lingkupnya lebih luas dari psikomotor. Pengertian gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992 : 24)

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

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu: (1) tahapan verbal kognitif, pada tahapan ini tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan dan bagaimana gerak

itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini; (2) tahapan gerak (*motorik*), pada tahapan ini fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang belum dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri; (3) Tahapan otomatisasi, pada tahapan ini setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini *motor* program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu yang singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih trampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Memurut Amung Ma'mum (2000: 4) perkembangan gerak merupakan sebuah bidang studi dalam gerak manusia. Perkembangan gerak sebagai perubahan dalam perilaku gerak yang merefleksikan interaksi kematangan organisme dan lingkungannya. Ada dua paham yang terlingkup dalam perkembangan gerak yaitu yang memandang pekembangan gerak sebagai produk gerak dan perkembangan gerak sebagai proses gerak.

2.1.5 Karakteristik Permainan Bolabasket

1. Sejarah Bolabasket

   Bolabasket sudah berkembang pesat sejak pertama kali diciptakan pada akhir abad ke-19. Dr. James Naismith, seorang guru pendidikan olahraga di YMCA International Training School (kini Springfield College), menciptakan olahraga bolabasket pada musim gugur tahun 1891. Naismith diberi tugas oleh penyelianya, Luther H. Gulick, untuk menciptakan sebuah permainan dalam ruangan yang membantu para siswa agar tetap aktif dan bugar selama

bulan-bulan yang dingin pada musim di massachusetts. Naismith menggunakan bola sepak dan keranjang persik untuk menciptakan versi pertama olahraga dalam ruangan itu. Dia menggantung keranjang-keranjang buah persik itu setinggi 3,05 m dan membagi siswa ke dalam dua tim. Tujuannya adalah mencetak skor atau memasukkan bola lebih banyak daripada tim lawan.para siswa segera merasakan bahwa permainanini menyenangkan, aktik, dan menghibur. Ketika permainan itu diperkenalkan kepada guru-guru dan sekolah-sekolah lain, popularitas meningkat dan berangsur-angsur menyebar hingga ke luar dari negara-negara bagian wilayah timur laut Amerika Serikat.

Selama paruh pertama abad ke-20, liga-liga dan asosiasi-asosiasi bolabasket baru didirikan untuk mengakomodasi minat yang semakin berkembang terhadap terhadap permainan tersebut. Selama masa inilah bolabasket menjadi sebuah olahraga yang disetujui oleh National Collegiate Athletic Association (NCAA) dan menjadi salah satu cabang olahraga Olimpiade. Kemudian diadakan turnamen-turnamen antar universitas seperti National Invitational tournament (NIT) dan tournament NCAA. Sebelum akhir tahun 1940-an, sebuah liga bolabasket pria gabungan dibentuk ketika dua liga profesional yang sudah berkembang kempis menggabungkan kekuatan untuk menciptakan National Basketball Association (NBA). NBA menjadi tujuan akhir bagi para pemain bolabasket yang terampil, tetapi asosiasi ini hanya diperuntukkan bagi para pemain bolabasket pria.

Selama paruh kedua abad ke-20, permainan dan popularitas bolabasket terus berkembang di Amerika Serikat dan kancah Internasional liga-liga profesional dibentuk di berbagai negara di seluruh dunia. Dan pertandingan di Olimpiade pun berangsur-angsur menjadi lebih seru. Di Amerika Serikat,

Undang-Undang Ferderal (Title IX) memberi kesempatan lebih besar kepada kaum perempuan untuk bersaing dalam pertandingan-pertandingan olahraga antar sekolah dan antar universitas, sehingga menyebabkan peningkatan peran serta perempuan dalam bolabasket secara besar-besaran. Pada akhir tahun 1990-an, terbentuk dua liga bolabasket profesional perempuan (ABL dan WNBA). Olahraga tersebut mendapat sorotan dan pemberitaan media yang terus meningkat melalui berita-berita di media cetak maupun media elektronik. Pada tahun 2000, bolabasket telah benar-benar menjadi olahraga paling populer di dunia dengan penggemar setia dan peserta dari segala penjuru dunia (Jon Oliver, 2007: 1).

Di Indonesia permainan ini juga cepat sekali berkembang sehingga pada PON I tahun 1948 di Surakarta menjadi salah satu acara pertandingan. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan prestasi olahraga bolabasket, maka pada tanggal 23 Oktober 1951 didirikan Persatuan Basketball Seluruh Indonesia (PERBASI). Sebagai ketuanya adalah *Tonny When.* Selanjutnya, pada tahun 1955 PERBASI dirubah kepanjangannya menjadi Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia hingga sekarang.

Sejak itu pula permainan bolabasket di Indonesia terus berkembang. Organisasi bolabasket juga terus berkembang sampai ke daerah-daerah. Sementara itu, pertandingan terus berlanjut baik dalam negeri maupun luar negeri (Abdul Rohim, 2008: 2).

2. Permainan Bolabasket

Permaianan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh 5 orang permainan baik putra maupun putri dalam satu regu. sedangkan pemain pengganti sebanyak-banyaknya 7 orang, sehingga tiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain. Olahraga yang dimainkan yang saling

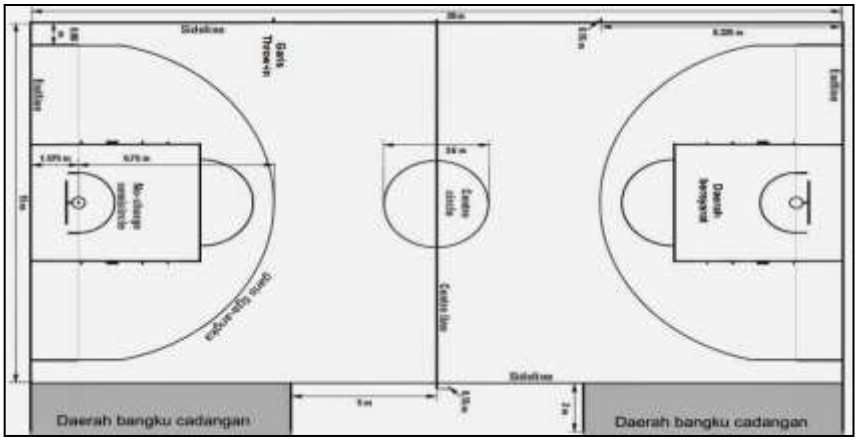
memasukan bola ke dalam keranjang lawan dengan tangan. Tujuan dari permainan ini adalah memasukan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan untuk memasukkan bola ke keranjang kita. Untuk memainkannya boleh dilemparkan, digiring, didorong, atau memantulkan bola dengan tangan terbuka ke segala penjuru arah lapangan. Secara garis besar permainan BolaBasket dilakukan dengan mempergunakan tiga unsur teknik yang menjadi pokok permainan, yaitu: mengoper dan menangkap *bola (passing and catching*), menggiring bola *(dribbling)*, serta menembak *(shooting)*. Ketiga unsur teknik tadi berkembang menjadi berpuluh-puluh teknik lanjutan yang memungkinkan permainan BolaBasket hidup dan bervariasi. Misalnya, dalam teknik mengoper dan menangkap bola terdapat beberapa cara seperti: tolakan dada (*chest pass*), tolakan di atas kepala (*overhead pass*), tolakan pantulan (*bounce pass*),dan lain sebagainya. Dalam rangkaian teknik ini, dikenal pula sebutan pivot yakni pada saat memegang bola, salah satu kaki bergerak dan satu kaki lainnya tetap di lantai sebagai tumpuan.Teknik menggiring bola berkaitan erat dengan travelling, yaitu gerakan kaki yang dianggap salah karena melebihi langkah yang ditentukan. Juga double dribble suatu gerakan tangan yang dilarang karena menggiring bola dengan kedua tangan atau menggiring bola untuk kedua kalinya setelah bola dikuasai dengan kedua tangan. Teknik menembak berkaitan erat dengan gerak tipu, lompat, *block* dan lain sebagainya. Begitu banyak teknik permainan yang harus dikuasai oleh seorang pemain Bolabasket, sehingga sulit untuk diperinci satu-persatu dalam tulisan ini. Namun demikian, dengan menguasai ketiga unsur teknik pokok tadiserta beberapa lanjutannya, seseorang sudah dapat melakukan permainan Bolabasket, walaupun tidak sempurna.

3. Fasilitas dan Perlengkapan

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 bolabasket. Uraian berikut berisi mengenai hal-hal diatas.

a. Lapangan

Menurut PERBASI dalam peraturan resmi bolabasket (1999:15), lapangan permainan harus memiliki permukaan yang keras, rata dan bebas dari halangan. Ukurannya adalah panjang 28 meter dan lebar 15 meter yang diukur dari sisi dalam garis batas (gambar). Federasi Nasional menyetujui ukuran lapangan yang akan dipakai untuk kompetisi dengan ukuran lapangan minimum adalah panjang 26 meter dan lebar 14 meter. Lapangan bola basket berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran sebagai berikut: Panjang 28 m dan lebar 15 m, adapun kelengkapan ukuran yang dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Lapangan Bola Basket

Sumber :
https://amanrupputra.files.wordpress.com/2012/08/lapanganbasket.jpg

b. Bola

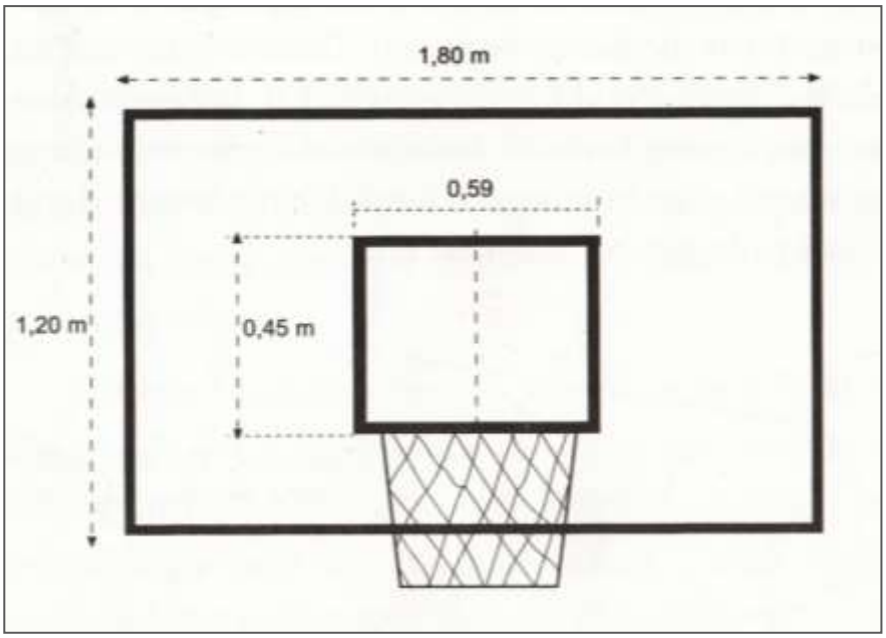
Bola yang digunakan adalah bola yang betul-betul bundar terbuat dari kulit, karet, atau bahan sintetis. Kelilingnya75-78 cm berat 600-650 gram. Bola dipompa secukupnya sehingga kalau dijatuhkan dari ketinggian 1.80m, pantulanya anatara 1.20 – 1.40 m (PERBASI, 1999 :23 –24).

Gambar 2. Bola Basket

Sumber: Abdul Rohim 2008

c. Papan Pantul

Kedua papan pantul terbuat dari kayu keras atau bahan tembus pandang (transparan) dengan tebal 3 cm sesuai dengan kekerasan kayu, lebarnya 1.80 m dan tingginya 1.20 m. permukaannya rata dan bila tidak tembus pandang harus berwarna putih. Permukaan ini ditandai sebagai berikut :di belakang ring dibuat petak persegi panjang dengan ukuran 59 cm dan tingginya 45 cm dengan lebar garis tepi 5 cm (PERBASI 1999:19-20). Garis dasar berbentuk empat persegi panjang tersebut dibuat rata dengan ring. Untuk jelasnya, bentuk papan pantul tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Papan Pantul

Sumber: Abdul Rohim 2008

d. Keranjang

Keranjang atau basket terdiri dari ring atau simpai dan jala. Simpai terbuat dari lingkaran besi keras, garis tengahnya 45 cm dan berwarna jingga.Garis tengah besi simpai tersebut 20 mm dengan sedikit tambahan lengkungan besi kecil di bawah simpai tempat memasang jala. Simpai harus dipasang kokoh pada papan pantul dan terletak mendatar di atas, lantai dan jarak tepi bawah simpai dengan lantai setinggi 3.05 m. Jarak terdekat dari bagian dalam tepi simpai 15 cm dari permukaan papan pantul.Jala dibuat dari tambang putih teranyam dan tergantung sedemikian rupa sehingga dapat menahan bola masuk keranjang, kemudian terus jatuh ke bawah.Panjang jala adalah 40 cm. Untuk lebih jelasnya bentuk keranjang yang dimaksud dapat dilihat pada gambar.

Gambar 4. Keranjang

Sumber: Abdul Rohim 2008

2.1.5.1 Teknik Dasar Bolabasket

Ada tiga cara dasar menggerakkan bolabasket, yaitu: (*dribbling),* operan (*passing)*, dan tembakan *(shooting).*

A. *Dribbling* (mendribel)

Mendribel adalah salah satu dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena ketrampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket. Setiap peserta olahraga bolabasket bisa menjadi pendribel yang terampil karena ketrampilan mendribel bisa dilatih kapan pun dan di mana pun. Tidak diperlukan pemain atau peralatan lain (bola basket). (Jon Oliver, 2007: 49).

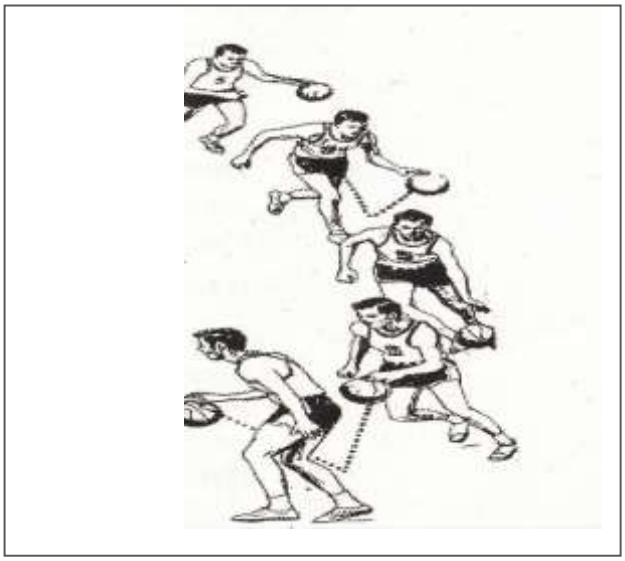
Cara menggiring bola menurut (Jon Oliver ,2007: 51) adalah sebagai berikut:

1) Gunakanlah telapak jemarimu.
2) Bola harus bersentuhan dengan telapak jemarimu setiap kali memantul.

3) Menjaga agar bola tetap berada ditelapak jemarimu akan memberikan kontrol lebih besar dan memperkecil kemungkinan kamu melakukan pelanggaran dribel yang akan menyebabkan bola berpindah tangan.
4) Jagalah agar dribelmu tetap rendah.
5) Dribellah bola kira-kira stinggi pinggang untuk mempertahankan kontrol dan meminimalkan kemungkinan seorang pemain bertahan bisa menjangkau dan merebut bola saat memantul.
6) Lindungilah bola dengan lengan dan tanganmu yang tidak mendribel dari pemain bertahan yang memainkan pertahanan ketat, agresif, dan mencoba mencuri bola.
7) Tetaplah waspada dengan posisi rekan-rekan timmu seandainya kamu harus melakukan umpan cepat ketika kamu terjepit.
8) Pantulkan ke depan, ketika mendribel bola ke arah lawan dengan kecepatan penuh, pantulkan bola ke depan untuk mengimbangi tubuhmu yang bergerak maju.
9) Jangan sampai bola tersebut tertinggal ketika kamu berlari menuju daerah lawan, jagalah agar dribel tetap terkendali.

Kesalahan yang mungkin terjadi dalam melakukan dribbling adalah sebagai berikut:

1) Keadaan otot lengan dan tangan tegang.
2) Sumbu gerakan bukan pada siku tetapi pada sendi bahu.
3) Bola dipukul karena bola tidak melekat pada telapak tangan.
4) Pantulan terlalu tinggi.



Gambar 5. Dribble
Sumber: Abdul Rohim 2008

B. *Passing* (Mengoper Bola)

Mengoper bola adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka. Ketepatan umpan yang hebat tidak boleh diremehkan. Ini bisa memotivasi rekan-rekan tim, menghibur penonton, dan menghasilkan permainan yang tidak individualis. Seorang pengumpan yang terampil mampu melihat seluruh lapangan, mengantisipasi perkembangan dalam pertandingan yang penuh serangan, dan memberikan bola kepada rekan tim pada saat yang tepat.

Cara mengoper bola menurut (Jon Oliver,2007: 36):

1) Sikap awal
   a) Posisikan dirimu kira-kira 3 meter dari sasaran
   b) Letakkan tanganmu disisi bola
   c) Tekuklah lenganmu sedikit demi sedikit sehingga bola kamu mendekati dadamu.

2) Sikap mendorong bola

a) Untuk melemparkan julurkan lenganmu ke arah sasaran.

b) Saat lenganmu sudah benar-benar terjulur.

c) Lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jarimu.

3) Sikap akhir

a) Jari-jarimu harus menunjuk ke arah sasaran.

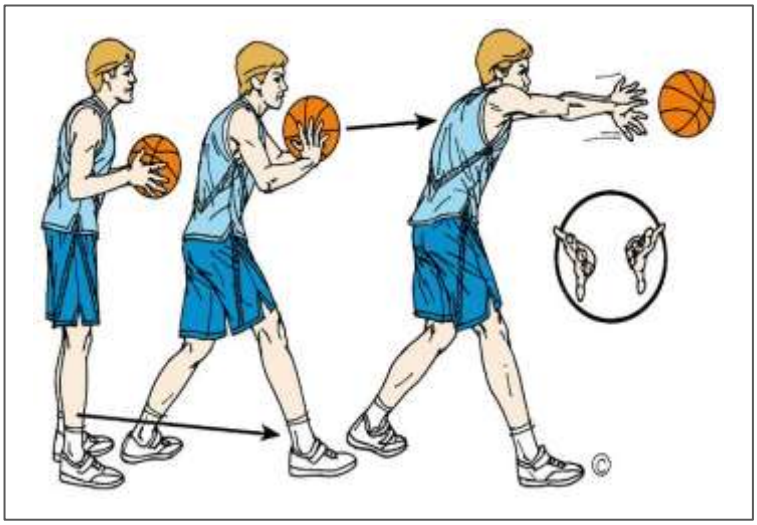
b) Ibu jarimu harus menunjuk ke arah bawah.

c) Gerak jari dan ibu jari akan membuat bola sedikit melintir saat melayang ke arah sasaran.

Berikut ini adalah beberapa macam operan dengan menggunakan dua tangan menurut (Jon Oliver, 2007: 36-38):

a) *The two hand chest pass* (mengoper bola setinggi dada)

Umpan dada dengan menggunakan dua tangan mungkin merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bolabasket. Untuk melakukan umpan dada posisikan dirimu kira-kira 3 meter dari sasaran, misalnya dengan seorang teman atau dinding gedung olahraga. Letakkan tanganmu di sisi bola dan tekuklah (bengkokkanlah) lenganmu sedikit demi sedikit sehingga bolakamu bawa mendekati dadamu. Untuk melemparkan umpan, julurkan lenganmu ke arah sasaran. Saat lenganmu benar- benar terjulur, lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jarimu. Diakhir gerak ini, jari-jarimu harus menunjuk ke arah sasaran, dan ibu jarimu harus menunjuk ke bawah. Gerak jari dan ibu jari ini akan mebuat bola sedikit melintir saat melayang ke arah sasaran.

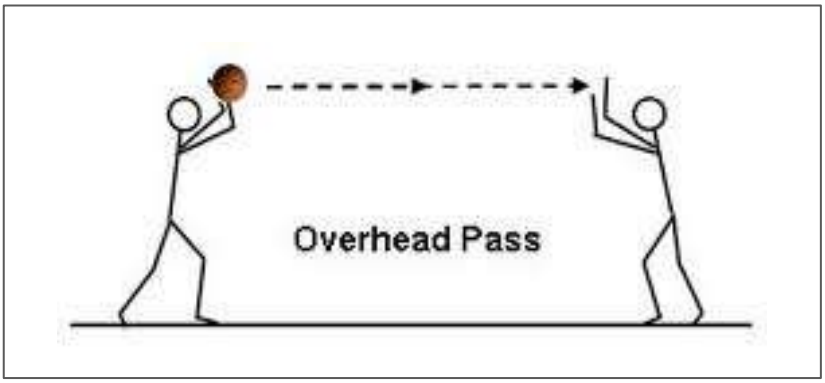


Gambar 6. Chest Pass

Sumber:

b) *The overhead pass* (mengoper bola dari atas kepala)

Umpan *two-handed overhead* efektif digunakan ketika kamu harus mengumpankan bola ke seorang rekan melewati kepala pemain bertahan. Untuk melakukan umpan atas kepala, letakkan kedua tanganmu dikedua sisi bola. Posisikan bola di belakang kepalamu. Gerakkan lenganmu ke arah sasaran (seorang rekan atau dinding ruang olahraga), dengan melakukan gerak maju cepat. Ketika lenganmu bergerak maju ke arah sasaran, lecutkan pergelangan tanganmu dan lepaskan bola. Lecutan pergelangan tangan akan semakin memperkuat lemparanmu. Pastikan untuk melakukan gerak lanjut lemparan dengan mengarahkan lengan dan tanganmu ke sasaran setelah melepaskan bola. Jika perlu, melangkahlah maju ke sasaran dengan salah satu kaki ketika mengumpankan bola untuk memperkuat lemparan umpanmu.

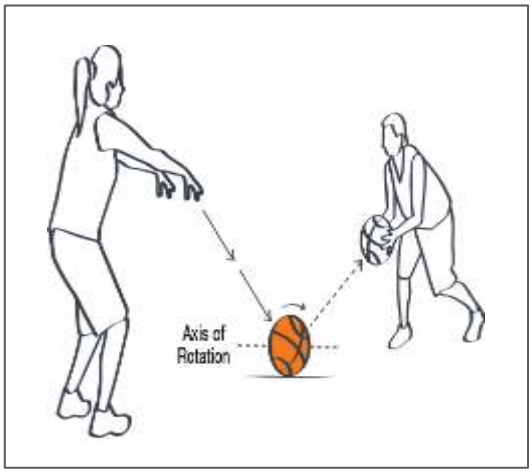


GAMBAR 7. Overhead Pass

Sumber: http://el1ardiani.files.wordpress.com/2012/09/sda.png

c) *The bounce pass* (mengoper bola pantulan)

Umpan pantul efektif digunakan jika kamu perlu mengumpankan bola rendah ke seorang rekan melewati seorang pemain bertahan. Untuk melakukan umpan pantul, gunakanlah teknik mengumpan seperti pada umpan dada. Tetapi, alih-alih melemparkan bola langsung ke tangan rekanmu, pantulanlah bola ke lantai lapangan sekitar dua pertiga jarak antara kamu dan rekanmu. Setelah menyentuh lantai lapangan, bola akan memantul ke tangan rekanmu, biasanya dengan ketinggian sekitar pinggang. Pastikan untuk melakukan gerak lanjut lemparan dengan mengarahkan lenganmu ke arah sasaran di lantai lapangan setelah melepaskan bola. Jika perlu, melangkahlah maju ke arah sasaranmu dengan salah satu kaki ketika mengumpankan bola untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.



GAMBAR 8. Bounce Pass

Sumber: http://www.conectamillionminds.com/assets/media/sis/basketball/bounce.png

C. Menembak Bola *(shooting)*

Menembak atau shooting adalah gerakan terakhir untuk mendapatkan angka. Banyaknya tembakan masuk yang terjadi dalam bola basket menjadikan permainan menjadi menarik, atraktif dan menegangkan bagi penonton.

Teknik dasar menembak *(shooting)* menurut (Abdul Rohim, 2008:17):

1) Menembak dengan dua tangan

a) Sikap awal

- Kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk, dan badan tegak.
- Bola dipegang oleh dua tangan didepan atas dahi, kedua sikut ditekuk.
- Pandangan ke arah ring.

b) Sikap melepaskan bola

- Dorong bola dengan kedua tangan sambil meluruskan siku dan lutut.
- Pada waktu melepaskan bola, jari-jari tangan dan pergelangan tangan ikut membantu dengan cara menggerakkan ke arah depan bawah.
- Arah bola menuju ke ring melengkung (parabola).

c) Sikap akhir adalah kedua kaki agak berjinjit, kedua lengan lurus, dan telapak tangan menghadap kebawah.

Gambar 9. Shooting

Sumber: *http/image/jpeg; base64,/9j4AAQSkZJRgABAQAAAQABAAD/2wCEAAkGB*

2) Menembak dengan satu tangan menurut (Abdul Rohim ,2008:21) :

a) Sikap awal

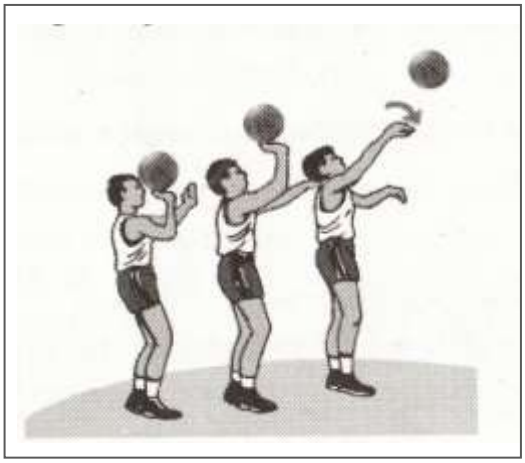
- Sikap kaki sejajar atau salah satu kedepan.
- Bola dipegang dua tangan di depan atas kepala.
- Jari- jari direnggangkan untuk menguasai bola.
- Letak tangan kiri disamping berfungsi untuk menjaga bola dan mengimbangi gerakan tangan kanan.
- Sikut kanan dibengkokkan kurang lebih 90%.
- Badan menghadap ke depan (ke arah tembakan/ring).

b) Sikap melepaskan bola

- Lepaskan bola dari tangan gerakan pergelangan tangan sambil meluruskan lengan hingga telapak tangan menghadap ke bawah.
- Bersamaan dengan gerakan di atas, lutut diluruskan.
- Jalannya bola melengkung/parabola menuju ke ring.

c) Sikap akhir

- Lengan yang melakukan tembakan lurus ke depan atas, telapak.
- Tangan menghadap kebawah, dan berat badan ada di depan.



GAMBAR 10. One Hand Shoot

Sumber: *http/image/jpeg; base64,/9j4AAQSkZJRgABAQAAAQABAAD/2wCEAAkGB*

2.1.6 Karakteristik Permainan Bolabasket *Multi Ring*

1. Hakikat Permainan Bolabasket *Multi Ring*

Permainan bolabasket *multi ring* adalah permainan sejenis bolabasket yang dimainkan dalam lapangan yang berbentuk persegi panjang, namun ring menggunakan variasi menggunakan sebuah tiang yang terdiri dari 4 ring ditaruh di tengah lapangan. Permainan ini dimainkan oleh 12 orang (masing – masing 6 orang).

Cara permainannya hampir sama dengan permainan bolabasket yang sebenarnya, akan tetapi ring menggunakan satu tiang yang terdiri dari 4 ring,dimodifikasisendiri karena tersedianya sarana dan prasarana yang di perlukan, cara *dribbling, shooting* masih digunakan dalam permainan ini, hanya saja dalam permainan ini menekankan teknik *passing* agar siswa

lebih merasa mudah dan lebih senang dalam melakukan permainan bolabasket melalui permainan bolabasket *multi ring*. Permainan ini tidak ada peraturan khusus yang penting siswa tahu bagaimana carapassingbola dengan baik dan benar. Begitu juga dengan *dribling* dan *shooting,* tidak memerlukan peraturan yang sebenarnya.

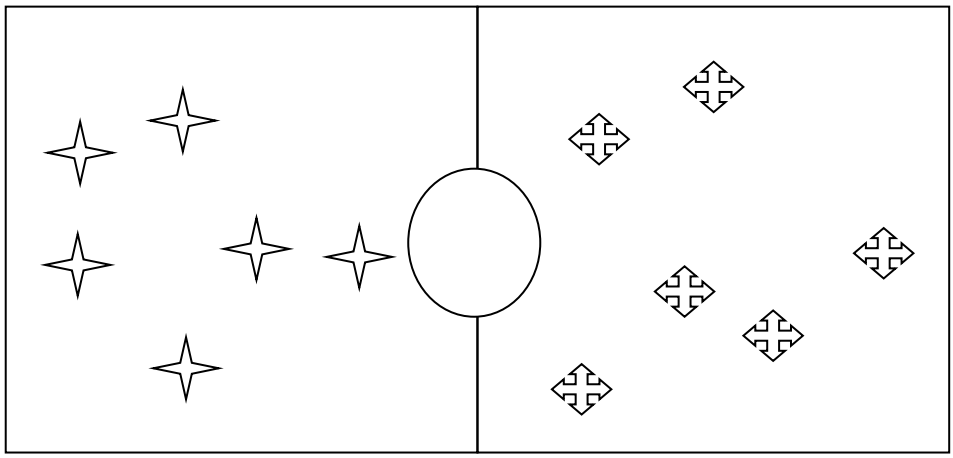
Di dalam permainan bolabasket sering kita jumpai lapangan, namun dalam mengembangkan permainan ini sarana dan prasarana tidak mendukung, maka haruslah ada solusi untuk membuat ring sederhana yang dapat di bongkar pasang apabila akan memainkan permainan bolabasket *multi ring*. Di sini kita bisa menggunakan multi ring sebagai pengganti ring yang sesungguhnya. Jadi inti permainan ini memasukkan bola ke dalam ring sebanyak mungkin untuk memperoleh nilai atau point agar diketahui pemenangnya.

Tabel 1

Perbedaan Antara Permainan Bolabasket dengan Permainan Bolabasket *Multi Ring*

Permainan bolabasket.	Modifikasi permainan Bolabasket *Multi Ring*	Keterangan.
5 pemain tiap team.	6 pemain tiap team.	Pada modifikasi permainan bolabasket pemain harus siap melakukan offend dan deffend.
Menggunakan ring/basket dengan tinggi 3,05 m.	Menggunakan ring/basket yang dimodifikasi.	Ring berada di tengah lapangan permainan bolabasket *multi ring*.

Permainan bolabasket.	Modifikasi permainan Bolabasket *Multi Ring*	Keterangan.
Menggunakan bolabasket.	Menggunakan bolabasket.	Pada modifikasi permaianan bolabasket memakai bola basket ukuran 6 untuk alasan keselamatan.
Waktu 4 x 10 menit.	2 x 10menit .	Diharapkan pemain lebih aktif dalam permainan.
Lapangan berbentuk persegi panjang.	Lapangan berbentuk persegi panjang di perkecil 7m X 7m.	Pada permainan bolabasket ini lapangan berbentuk diperkecil 7m X 7m.



Gambar 11 Pola Permainan

Sumber: Permainan bolabasket multi ring 2014.

Lapangan Permainan bolabasket *multi ring*

Keterangan:

a. :Simpai/hola-hop

b. : tim A

c. : tim B

2. Fasilitas dan aturan permainan bolabasket *multi ring*

a) Tempat: 1) Lapangan bola basket berbentuk persegi panjang. Ukuran panjang 7 m dan lebar 7 m. 2) Jumlah keseluruhan pemain untuk masing-masing tim berjumlah 6 orang. 3) Daerah sasaran tembak/ring pada tengah lapangan.

b) Peralatan: 1) Bola karet, 2) Peluit 3) Stopwatch.

c) Lama permainan 2x10 menit.

d) Pemain terdiri dari 2 tim untuk setap tim terdiri dari 6 orang pemain.

e) Cara bermain: Untuk cara permainanya masih sama dengan permainan bolabasket pada umumnya, akan tetapi hal yang membedakan adalah panjang lapangan dan ring yang digunakan. Ring yang digunakan yaitu mengguna multi ring yang ditaruh di tengah lapangan permainan.

3. Indikator dalam modifikasi permainan bolabasket*multi ring*

a. Indikator Siswa

1) Aspek Kognitif yaitu: 1) Dapat mengetahui dan memahami sejarah dan peralatan bolabasket, 2) Siswa dapat mengetahui teknik dasar bolabasket (*Dribbling, Passing, Shooting*), 3) Siswa dapat mengetahui dan memahami peraturan permainan bolabasket.

2) Aspek Afektif dalam modifikasi permainan bolabasket yaitu: 1) Disiplin dalam mengikuti pelajaran bolabasket, 2) Kejujuran dalam mengikuti pelajaran bolabasket, 3) Kerjasama dengan teman dalam pelajaran bolabasket, 4) Toleransi terhadap tim lain ketika mengalami kekalahan, 5) Keberanian dalam mencoba apa yang diajarkan oleh guru.

3) Aspek Psikomotorik yaitu: 1) Dapat melakukan teknik dasar bolabasket (*Dribbling, Passing, shooting*), 2) Bemain bolabasket dengan kontrol dan koordinasi yang baik.

b. Indikator Ahli

1) Tujuan produk yaitu mendorong siswa mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, fisik.

2) Karateristik materi yaitu kesesuaian karateristik peserta didik.

3) Lingkungan pembelajaranatau sarana-prasarana yaitu kesesuaian sarana-prasarana yang digunakan.

4) Evaluasi Pembelajaran yaitu sesuai kompetensi dasar yang ada dan mendorong siswa untuk aktif bergerak.

2.1.7 Bermain

Menurut Sukintaka (1992:7) sifat bermain adalah sebagai berikut : (1) Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang; (2) Bermain dengan rasa senang akan menimbulkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik dan perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan jasmani. Meningkatkan kualiats manusia atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya dengan sasaran segala aspek pribadi manusia adalah tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai. Bermain merupakan fenomena masyarakat dari anak remaja, orang dewasa, laki-laki, perempuan dan seluruh lapisan masyarakat diseluruh pelosok dunia. Anak-anak bermain sepanjang hari, sepanjang masa dan diseluruh dunia. Dengan demikian setiap anak yang bermain akan melakukan dengan sungguh-sungguh yang mengandung nilai-nilai positif yang ditinjau dari segi fisik maupun mental(sukintaka,1992:11).

2.1.7.1 Fungsi Permainan Dalam Pendidikan

Didalam dunia pendidikan permainan mempunyai nilai-nilai positif yang ditinjau dari berbagai aspek. Tinjauan nilai tersebut:

1) Nilai Mental

Nilai mental merupakan nilai-nilai yang menyangkut kejiwaan masing-masing individu. Sebuah permainan berkelompok melibatkan pertemuan berbagai individu yang berbeda-beda. Setiap individu akan mengukur dan membandingkan tingkat kepandaiannya, ketangkasannya, tanggung jawabnya dan kerjasamanya.Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri pada masing-masing individu. Rasa percaya diri yang timbul selanjutnya akan mempengruhi tingginya semangat atau moril anak baik dalam permainan ataupun dalam masyarakat.

Melihat betapa pentingnya permainan dalam menumbuhkan dan mengembangkan nilai mental pada diri individu, maka seorang guru pendidikan jasmani sewaktu menyajikan permainan harus mengusahakan agar setiap anak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensinyanya.

2) Nilai Fisik

Nilai fisik berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani individu. Nilai-nilai fisik ini 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.

3) Nilai 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:1992:4-5).

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini adalah perlu adanya pengembangan model pembelajaran Penjasorkes yang dikembangkan sesuai dengan kondisi pada saat ini yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif,efektif,dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes tidak merasa bosan dan terbebani. Pengembangan

pembelajaran bolabasket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Pengembangan model pembelajaran bolabasket dalam penjasorkes melalui pendekatan permainan bolabasket multi ring diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan bolabasket. Keuntungan dari bermain bolabasket multi ring adalah anak lebih banyak dalam menempatkan posisi. baik melakukan penyerangan maupun pertahanan yang secara tidak langsung bisa melatih kemampuan anak dalam bermain bolabasket.

Pengembangan bolabasket dengan permainan *multi ring* harus diwujudkan karena akan mendukung proses berjalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu dibuatlah suatu model pembelajaran bolabasket dengan permainan *multi ring* agar dapatdijadikan pengalaman baru bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran disekolah dan untuk membuat siswa senantiasa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based devolepment*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaanya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menururt Brog dan Gall seperti yang dikutip Wasis D (2004: 4) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu :

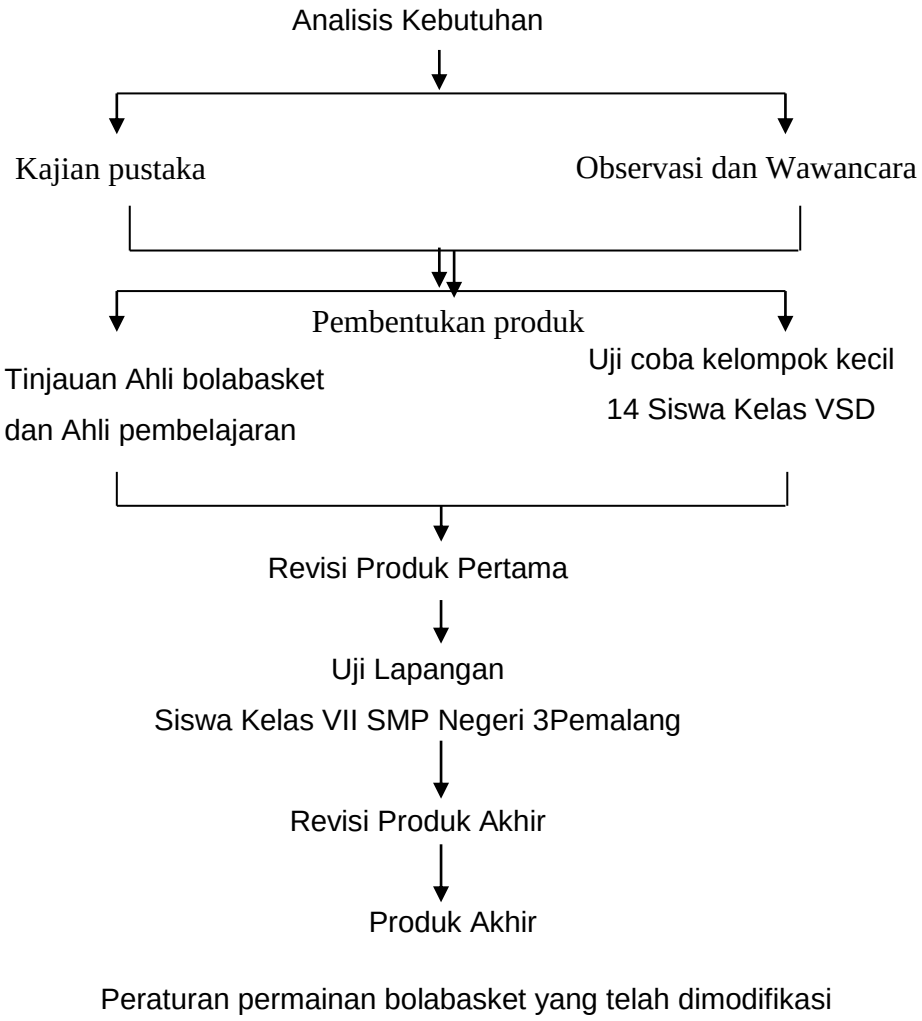
1) pengembangan produk, dan 2) menguji keefektifan produk dalam pencapaian tujuan.

Penelitian Pengembangan digunakan dalam permainan bola besar khususnya pada cabang bolabasket yang disesuaikan dengan kondisi lapangan sesungguhnya dengan memperhatikan keadaan sarana dan prasarana, dan kondisi siswa atau peserta didik. Penelitian ini disesuaikan dengan keterbatasan, waktu, biaya dan tenaga. Langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan model mengajar permainan bolabasket dengan pendekatan permainan multi ring pada siswa kelas VII SMP dengan modifikasi, jumlah pemain, waktu dan sasaran tembak adalah sebagai berikut:

1) Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi. Termasuk observasi lapangan.
2) dan kajian pustaka.
3) Mengembangkan produk awal (yang berupa modifikasi bolabasket).
4) Evaluasi.
5) Para ahli dengan menggunakan satu ahli penjasorkes dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.
6) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi ini digukanan sebagai perbaikan terhadap prodak awal yang dibuat oleh peneliti.
7) Uji lapangan.
8) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan.
9) Hasil akhir model modifikasi model permainan bolabasket untuk siswa Kelas VII SMP Negeri 3 PemalangKecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang yang dihasilkan melelui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan bolabasket akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi bolabasket yang merubah peraturan, lapangan, jumlah pemain dan sarana yang digunakan untuk menghasilkan pembelajaran penjasorkes yang efektif dan efisien.



Gambar 12 Prosedur pengembangan Bolabasket multi ring

3.2.1 Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola basket yang telah dimodifikasi aturanya dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SMP Negeri 3 Pemalang Kecamatan Pemalang kabupaten Pemalang tentang pelaksanaan olahraga bolabasket yang telah dimodifikasi aturan dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktifitas siswa dan kondisi lapangan.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

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

3.2.3 Uji coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk pengembangan model pembelajaran bolabasket melalui pendekatan permainan bringges pada siswa SMP Negeri 3 Pemalang Kecamatan PemalangKabupaten Pemalang dilakukan melalui bebarapa tahapan yaitu : 1) menetapkan desain uji coba produk, 2) menentukan subjek uji coba produk, 3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan 4) menetapkan analisis data.

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 Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan mengunakan subjek uji coba siswa kelas VII SMPNegeri 3Pemalang Kecamatan Pemalang kabupaten Pemalang. Diambil secara acak atau dengan cara random sampling.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji lapangan ulang telah diujicobakan siswa kelas VII SMP Negeri 3Pemalang Kecamatan Pemalang kabupaten Pemalang.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan bolabasket.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisien dan kebermafaatan dari produk pengembangan pembelajaran bolabasket melalui permainan baringges pada siswa SMP kelas VII SMP Negeri 3Pemalang Kecamatan PemalangKabupaten Pemalang. 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 dikembangakan. Desain uji coba yang dilaksanakan terdiri dari :

1) Evaluasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli penjasorkes (Supriyanto,S.Pd,M.Pd),dan satu ahli pembelajaran (Sukardi Sastra, S.Pd) dengan kualifiksai 1) Supriyanto,S.Pd,M.Pd adalah dosen jurusan PKLO di FIK UNNES, 2) Sukardi Sastra, S.Pd adalah guru penjasorkes SMP Negeri 3 PemalangKecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan perlengkapan serta memenangkan pertandingan, memainkan bola, aktifitas siswa dalam permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan

kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengambangan produk.

2) Uji coba kelompok kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 3Pemalang Kecamatan PemalangKabupaten Pemalang. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 16 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa dilakukan secara random karena karakteristik tingkat kesegaran jasmani siswa yang berbeda.

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) Revisi produk pertama

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

4) Uji coba lapangan

Hasil analisis uji coba kelompok kecil serta survey produk pertama,selanjutnya dilakukan uji lapangan.Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri3Pemalang Kecamatan PemalangKabupaten Pemalang.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan bolabasket yang dimodifikasi yang telah direvisi yang kemudian melakukan ujicoba permainan bolabasket yang telah dimodifikasi. Setelah melakukan ujicoba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

5) Subjek coba

Subjek coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

(1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjasorkes dan satu ahli pembelajaran. Ahli pembelajaran terdiri dari dosen dan ahli penjasorks terdiri dari guru penjasorkes.

(2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 16 siswa kelas VII SMP Negeri3Pemalang Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang dipilih sampel secara random.

(3) Uji coba lapangan kepada siswa kelas VII SMP Negeri3Pemalang Kecamatan PemalangKabupaten Pemalang.

3.4 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk.

3.5 Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuisioner. Kuisioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuisioner karena subjek relative banyak sehingga

dilakukan secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan siswa diberikan kuisioner yang berbeda. Kuisioner ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat, sedangkan kuisioner untuk siswa dititikberatkan pada kenyamanan pada penggunaan produk. Yaitu dalam permainan bolabasket yang telah dimodifikasi. Apakah siswa dapat bermain dengan peraturan yang berbeda dengan bolabasket pada umumnya.

Kuisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakanya. Faktor yang digunakan dalam kuisioner berupa kualitas model permainan baringges. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak” 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 kuisioner yang akan digunakan dalam kuisioner ahli :

Tabel 2

Faktor, Indikator, dan jumlah butir soal kuisioner ahli

No	Faktor	Indikator	Jumlah
	Kualitas model	Kualitas produk terhadap standart kompentensi, keaktifan siswa, dan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SMP	15

Kuisioner yang digunakan siswa berupa sejumlah pertanyaan, yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban pilihan ganda “a, b atau c”. Faktor yang digunakan dalam kuisioner meliputi aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3

Skor jawaban

Alternatif jawaban	Positif	Negatif
a, b, atau c	1	0

Tabel 4

Faktor, indikator, dan jumlah butir kuisioner siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan variasi gerakan dalam model permainan baringges	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan baringges.	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan baringges, 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 presentase. 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 : $NP = \frac{n}{N} \times 100$

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklsifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 1 akan disajikan klasisfikasi dalam persentase.

Tabel 5

Klasifikasi Presentase

Persentase	Klasifikasi
0 – 20%	Tidak baik
20,1 - 40%	Kurang baik
40,1 - 70%	Cukup baik
70,1 - 90%	Baik
90,1 – 100%	Sangat baik

Sumber Gullford (dalam Apik Rizki, 2009: 22).

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 KAJIAN

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

5.1.1 Revisi untuk uji coba skala kecil :

1) Mengganti ukuran lapangan dengan yang lebih besar.
2) Mengganti bola yang sesuai, menggunakan bola ukuran 6
3) Shooting dilakukan secara bergantian dengan arah dan alur tetap.
4) Membuat peraturan permaianan yang lebih *fleksibel* sesuai dengan gerak dasar dan karakteristik siswa

5.1.2 Revisi untuk uji coba skala besar :

1) Shooting selain dengan cara layup shoot juga dengan menggunakan jump shoot.
2) Sebelum memulai permainan, siswa terlebih dahulu diberi keterampilan bermain model permainan bola basket multiring.
3) Mengurangi target angka pada permainan bola basket *multiring*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model pembelajaran bola basket melalui permainan *multiring* dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil evaluasi analisis data yang dilakukan oleh satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran terhadap kualitas produk yang mendapat persentase sebesar 70% (cukup baik) dan hasil analisis data uji coba skala besar

yang mendapat tingkat keberhasilan dari segi aspek kognitif 93,10%, aspek afektif 94,49%, dan aspek psikomotor 79,30% sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang.

5.2 SARAN

5.2.1 Saran Pemanfaatan

Model pembelajaran bola basket *multi ring* ini dapat digunakan untuk pembelajaran permainan bola basket karena sesuai dengan karakteristik dan pertumbuhan siswa di tingkat sekolah menengah pertama, sehingga siswa mudah melakukan, lebih aktif, senang, serta antusias dalam mengikuti pembelajaran bola basket yang dilakukan.

5.2.2 Saran Diseminasi

Produk pembelajaran bola basket *multi ring* ini sebaiknya disosialisasikan kepada Tim MGMP penjas untuk dikaji lebih lanjut, sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian yang dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran bola basket, dan kedepannya diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran bola basket yang lebih menarik dan variatif yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk digunakan dalam pembelajaran.

5.2.3 Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Bagi peneliti lain, dalam permainan ini tentu tidak sempurna, perlu adanya sebuah pengembangan lebih lanjut yang disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada, sehingga pembelajaran penjaskes dengan materi bola basket yang modifikasi dapat digunakan lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Adang Suherman.2000. *Dasar-dasar Penjaskes.*Depdiknas.

Aip Syarifuddin dan Muhadi.1992. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud

Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak.* Jakarta : Depdiknas.

Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta : Depdiknas.

Mohamad Ali. 1987. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi.* Bandung : Angkasa Bandung.

OemarHamalik. 2005. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Oliver Jon. 2007. *Dasar-dasar Bolabasket.* Bandung : Pakar Raya

PERBASI. 1999. *Peraturan Permainan Bolabasket .* Jakarta : PB PERBASI

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

Rohim Abdul. 2008. *Olahraga Bolabasket.* Semarang : CV Aneka Ilmu

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

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : Rineka Cipta.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.

Syaban Jamil. 2009.*"101 Games Cerdas dan Kreatif"*. Jakarta: Penebar Plus.

96

https:/www.google.co.id/search?/amanrupputra.files.wordpress.com/2012/08/lapanganbasket.jpg, diakses pada hari Sabtu 02/05/2015 pukul 15.05

https:/www.google.co.id/search?//image/jpeg; base64,/9j4AAQSkZJRgABAQAAAQABAAD/2wCEAAkGB, diakses pada hari Sabtu 02/05/2015 pukul 16.32

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SK Pembimbing

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 361 /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. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd.
   NIP : 196510201991031002
   Pangkat/Golongan : IIId - Penata Tk. I
   Jabatan Akademik : Lektor Kepala
   Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd
   NIP : 197609052008121001
   Pangkat/Golongan : IIIb - Penata Muda Tk. I
   Jabatan Akademik : Asisten Ahli
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : RIZKY RAMADHONA
NIM : 6101408010
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : Pengembangan Model Permainan Bola Basket Multi Ring Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun ajaran 2012-2013

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : SEMARANG
Pada tanggal : 22 April 2013
Dekan

Prof. Dr. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195810191985031001

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

FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 2

Surat Ijin Penelitian

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

Nomor : 416/UN37.1.6/PL/2014
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP N 3 Pemalang Kab. Pemalang
di SMP N 3 Pemalang Kab. Pemalang

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

Nama	:	RIZKY RAMADHONA
NIM	:	6101408010
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik	:	Pengembangan Model Permainan Bola Basket Multi Ring Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun ajaran 2012-2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 4 Maret 2014
Dekan,

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

Lampiran 3

Intrumen Kuesioner Dan Pengamatan Siswa

Faktor	Butir Kuisioner
Afektif	1. Apakah kamu suka bermainpermainan bolabasket model *multi ring*? 2. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika bermainpermainan bolabasket model *multi ring*? 3. Apakah kamu mentaati peraturan ketika bermainpermainan bolabasket model *multi ring*? 4. Apakah kamu melakukan kerjasama dengan teman satu timketika bermain permainan bolabasket model *multi ring*? 5. Apakah kamu takut ketika menerima bola pada saat bermain permainan bolabasket model *multi ring*? 6. Apakah kamu menghargai setiap keputusan wasit saat bermain permainan bolabasket model *multi ring*? 7. Apakah kamu memerlukan strategi saat bermain permainan bola ouncebasket model *multi ring*? 8. Apakah kamu menghargai kemampuan teman dalam satu tim ketika bermain permainan bolabasket model *multi ring*? 9. Apakah kejujuran diperlukan saat bermain permainan bolabasket model *multi ring*? 10. Apakah kamu akan mengakui kekalahan apabila tim lawan memenangkan permainan bolabasket model *multi ring*?
	Butir Pengamatan

Kognitif, psikomotorik	1. Tahu cara bermainpermainan bolabasket model *multi ring*? 2. Mengetahui / memahami peraturan permainan bolabasket model *multi ring*? 3. Mengetahui ukuran lapangan yang digunakan dalam permainan bolabasket model *multi ring*? 4. Mengetahui jumlah tim dalam permainan bolabasket model *multi ring*? 5. Mengetahui jumlah pemain dalam satu tim saat permainan bolabasket model *multi ring* berlangsung? 6. Gerakan (sikap awalan dan akhiran) dalam melakukan *shooting* 7. Hasil melakukan shooting 8. Gerakan (sikap awalan dan akhiran) dalam melakukan *cestpass* 9. Hasil melakukan cestpass 10. Gerakan (sikap awalan dan akhiran) dalam melakukan *bouncepass* 11. Hasil melakukan bouncepass 12. Gerakan (sikap awalan dan akhiran) dalam melakukan *overheadpass* 13. Hasil melakukan overheadpass 14. Gerakan (sikap awalan dan akhiran) dalam melakukan *blocking* 15. Hasil melakukan blocking

Lembar Kuesioner Kognitif Siswa

KUESIONER KOGNITIF PENELITIAN UNTUK SISWA PEMBELAJARAN BOLABASKET MENGGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MULTI RING PADA SISWA KELAS VII SMP N 3 PEMALANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.
2. Jawablah secara runtut dan jelas.
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c sesuai dengan pilihanmu.
4. Selamat mengerjakan dan terimakasih.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : ……..
Umur : ……..
No. absen : ……..
Kelas : ……..
Jenis kelamin : L / P
Alamat : SMP Negeri 3 Pemalang

II. PERTANYAAN

1. Siapakah penemu bolabasket?
   a. Dr. James Naismith
   b. Lionel messi
   c. Evan dimas
2. Berapakah jumlah pemain dalam permainan bolabasket?
   a. 3
   b. 4
   c. 5

3. Apakah nama induk organisasi bolabasket di indonesia?
   a. PERBASI
   b. PSSI
   c. PBSI
4. Memantul-mantulkan bola ke lantai kurang lebih setinggi pinggang disebut?
   a. Dribbling
   b. Passing
   c. Shooting
5. Mengoper bola kepada teman dalam satu tim untuk menentukan sebuah tembakan disebut?
   a. Dribbling
   b. Passing
   c. Shooting
6. *Chest pass* disebut juga dengan?
   a. Operan dada
   b. Operan bola pantul
   c. Operan dari atas kepala
7. *Bounce pass* disebut juga dengan?
   a. Operan dada
   b. Operan bola pantul
   c. Operan dari atas kepala
8. *Overhead pass* disebut juga dengan?
   a. Operan dada
   b. Operan bola pantul
   c. Operan dari atas kepala
9. Gerakan terakhir melepaskan bola ke dalam ring untuk mendapatkan angka/poin disebut?
   a. Dribbling
   b. Passing
   c. Shooting
10. Bagaimanakah awalan permainan *multi ring* dimulai?
   a. Melakukan shooting
   b. Melakukan passing
   c. Jump ball

11. Berapakah jumlah pemain dalam permainan *multi ring*?
    a. 8
    b. 7
    c. 6
12. Berapakah jumlah ring dalam permainan *multi ring*?
    a. 4
    b. 5
    c. 6
13. Berapakah waktu dalam permainan bolabasket?
    a. 2 X 45 menit
    b. 4 X 10 menit
    c. 2 X 20 menit
14. Berapakah jumlah wasit dalam permainan bolabasket?
    a. 3
    b. 4
    c. 5
15. Manakah yang *bukan* termasuk teknik dasar bolabasket?
    a. Dribbling
    b. Passing
    c. Smash

Kuesioner Afektif

A. Teknik Penskoran

No	Kriteria	Keterangan
1.	Disiplin • Tepat waktu dalam menigkuti pelajaran. • Memakai pakaian olahraga. • Mengikuti pembelajaran sampai jam pembelajaran selesai	➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 sikap. ➢ Nilai 1: siswa dapat melakukan 1 sikap. .

No	Kriteria	Keterangan
2.	Kejujuran.. • Tidak berbohong kepada guru. • Jujur jika merasa tidak bisa. • Jujur jika mengalami kesalahan dalam bermain bolabasket	➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 sikap. ➢ Nilai 1: siswa dapat melakukan 1 sikap.
3.	Kerjasama. • Membantu teman yang terjatuh. • Dalam bermain tidak bersifat individu. • Mau mengajari teman yang tidak bisa.	➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 sikap. ➢ Nilai 1: siswa dapat melakukan 1 sikap.
4.	Toleransi. • Bisa menerima jika tim kalah. • Bisa menerima jika teman mengejek ketika kita belum bisa melakukan gerakan tersebut. • Bisa menerima teguran dari siapa saja jika melakukan kesalahan.	➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 sikap. ➢ Nilai 1: siswa dapat melakukan 1 sikap.
5.	keberanian. • Berani bertanya kepada guru jika belum paham • Berani mencoba jika disuruh melakukan di depan • Tidak takut jika belum bisa melakukan	➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan semua sikap dengan sempurna. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 2 sikap. ➢ Nilai 1: siswa dapat melakukan 1 sikap.

Kuesioner Psikomotor

PSIKOMOTOR

PENELITIAN UNTUK SISWA

PEMBELAJARAN BOLABASKET MENGGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MULTI RING PADA SISWA KELAS VII SMP N 3 PEMALANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi Pokok	: Pembelajaran Bolabasket*Multi Ring*
Sasaran Program	: Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pemalang
Evaluator	:
Tanggal	:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menguasai gerak dasar bawah bolabasket. Yang mencakup beberapa gerak dasar yaitu sikappermulaan, gerakan pelaksanaan dan gerak lanjutan.

Petunjuk pengisian lembar evaluasi gerak dasarbolabasket:

1. Pengamatan atau evaluasi dilakukan setelah semua siswa melakukan permainan baringges.
2. Evaluasi mencakup kesesuaian gerak dasar yang dilakukan siswa, yang meliputi: sikap awal, sikap saat perkenaan dan sikap akhir.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

   Keterangan:

   1 : tidak baik

   2 : kurang baik

   3 : cukup baik

   4 : baik

   5 : sangat baik

A. Analisis Gerak Dasar Dribbling

1. Sikap Permulaan.
   1) Gunakanlah telapak jemarimu.
   2) Bola harus bersentuhan dengan telapak jemarimu setiap kali memantul.
   3) Menjaga agar bola tetap berada ditelapak jemarimu akan memberikan kontrol lebih besar dan memperkecil kemungkinan kamu melakukan pelanggaran dribel yang akan menyebabkan bola berpindah tangan.
   4) Jagalah agar dribelmu tetap rendah.
2. Sikap Pelaksanaan.
   1) Dribellah bola kira-kira stinggi pinggang untuk mempertahankan kontrol dan meminimalkan kemungkinan seorang pemain bertahan bisa menjangkau dan merebut bola saat memantul.
   2) Lindungilah bola dengan lengan dan tanganmu yang tidak mendribel dai pemain bertahan yang memainkan pertahanan ketat, agresif, dan mencoba mencuri bola.
   3) Tetaplah waspada dengan posisi rekan-rekan timmu seandainya kamu harus melakukan umpan cepat ketika kamu terjepit.
   4) Pantulkan ke depan, ketika mendribel bola ke arah lawan dengan kecepatan penuh.
3. Sikap Akhir.
   1) pantulkan bola ke depan untuk mengimbangi tubuhmu yang bergerak maju.
   2) Jangan sampai bola tersebut tertinggal ketika kamu berlari menuju daerah lawan, jagalah agar dribel tetap terkendali.

B. Analisis Gerak Dasar Passing

1. Sikap Permulaan.
   1) Posisikan dirimu kira-kira 3 meter dari sasaran.
   2) Letakkan tanganmu disisi bola.
   3) Tekuklah lenganmu sedikit demi sedikit sehingga bola kamu mendekati dadamu.
   4) Pandangan mata selalu pada arah datangnya bola.

2. Sikap Pelaksanaan.
   1) Untuk melemparkan julurkan lenganmu ke arah sasaran.
   2) Saat lenganmu sudah benar-benar terjulur.
   3) Lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jarimu.
   4) Jari-jarimu harus menunjuk ke arah sasaran.
3. Sikap Akhir.
   1) Ibu jarimu harus menunjuk ke arah bawah.
   2) Gerak jari dan ibu jari akan membuat bola sedikit melintir saat melayang ke arah sasaran.

C. Analisis Gerak Dasar Shooting

1. Sikap Permulaan.
   1) Kaki dibuka selebar bahu.
   2) Lutut ditekuk, dan badan tegak.
   3) Bola dipegang oleh dua tangan di depan atas dahi, kedua sikut ditekuk.
   4) Pandangan ke arah ring.
2. Gerakan Pelaksanaan.
   1) Dorong bola dengan kedua tangan sambil meluruskan siku.
   2) Kemudian lutut lurus berkelenjutan setelah siku.
   3) Pada waktu melepaskan bola, jari-jari tangan dan pergelangan tangan ikut membantu dengan cara menggerakkan ke arah depan bawah.
   4) Arah bola menuju ke ring melengkung (parabola).
3. Gerak Lanjutan.
   1) Kedua kaki agak berjinjit, kedua lengan lurus.
   2) telapak tangan menghadap ke bawah.

D. Teknik Penskoran Dasar Bolabasket

No	Kriteria	Keterangan
1.	**Teknik dasar dribbling** Sikap Awal: 1) Gunakanlah telapak jemarimu. 2) Bola harus bersentuhan dengan telapak jemarimu setiap kali memantul. 3) Menjaga agar bola tetap berada ditelapak jemarimu akan memberikan kontrol lebih besar dan memperkecil kemungkinan kamu melakukan pelanggaran dribel yang akan menyebabkan bola berpindah tangan. 4) Jagalah agar dribelmu tetap rendah.	➢ Nilai 4: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengansempurna. ➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan1 dan 2 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 3 atau 4 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan dengan benar.
.	Gerakan Pelaksanaan: 1) Dribellah bola kira-kira stinggi pinggang untuk mempertahankan kontrol dan meminimalkan kemungkinan seorang pemain bertahan bisa menjangkau dan merebut bola saat memantul. 2) Lindungilah bola dengan lengan dan tanganmu yang tidak mendribel dai pemain bertahan yang memainkan pertahanan ketat, agresif, dan mencoba mencuri bola. 3) Tetaplah waspada dengan posisi rekan-rekan timmu seandainya	➢ Nilai 4: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengan sempurna. ➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan 1 dan 2 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 3 atau 4gerakan dengan benar. ➢ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan dengan benar.

No	Kriteria	Keterangan
	kamu harus melakukan umpan cepat ketika kamu terjepit. 4) Pantulkan ke depan, ketika mendribel bola ke arah lawan dengan kecepatan penuh.	
.	Gerakan Akhir: 1) pantulkan bola ke depan untuk mengimbangi tubuhmu yang bergerak maju. 2) Jangan sampai bola tersebut tertinggal ketika kamu berlari menuju daerah lawan, jagalah agar dribel tetap terkendali.	➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengan sempurna. ➢ Nilai 1: siswadapat melakukan 1 gerakan dengan benar.
2.	**Teknik dasar passing** Sikap Awal: 1) Posisikan dirimu kira-kira 3 meter dari sasaran. 2) Letakkan tanganmu disisi bola. 3) Tekuklah lenganmu sedikit demi sedikit sehingga bola kamu mendekati dadamu. 4) Pandangan mata selalu pada arah datangnya bola.	➢ Nilai 4: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengansempurna. ➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan1 dan 2 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 3 atau 4 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan dengan benar.
	Gerakan Pelaksanaan: 1) Untuk melemparkan julurkan lenganmu ke arah sasaran. 2) Saat lenganmu sudah benar-benar terjulur.	➢ Nilai 4: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengansempurna. ➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan1 dan 2 gerakan dengan benar.

No	Kriteria	Keterangan
	3) Lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jarimu. 4) Jari-jarimu harus menunjuk ke arah sasaran.	➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 3 atau 4 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan dengan benar.
	Sikap Akhir: 1) Ibu jarimu harus menunjuk ke arah bawah. 2) Gerak jari dan ibu jari akan membuat bola sedikit melintir saat melayang ke arah sasaran.	➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengan sempurna. ➢ Nilai 1: siswadapat melakukan 1 gerakan dengan benar.
3.	**Teknik dasar shooting** Sikap Awal: 1) Kaki dibuka selebar bahu. 2) Lutut ditekuk, dan badan tegak. 3) Bola dipegang oleh dua tangan di depan atas dahi, kedua sikut ditekuk 4) Pandangan ke arah ring.	➢ Nilai 4: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengansempurna. ➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan1 dan 2 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 3 atau 4 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan dengan benar.
	Gerakan Pelaksanaan: 1) Dorong bola dengan kedua tangan sambil meluruskan siku. 2) Kemudian lutut lurus berkelenjutan setelah siku.	➢ Nilai 4: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengansempurna. ➢ Nilai 3: siswa dapat melakukan1 dan2 gerakan dengan benar.

No	Kriteria	Keterangan
	3) Pada waktu melepaskan bola, jari-jari tangan dan pergelangan tangan ikut membantu dengan cara menggerakkan ke arah depan bawah. 4) Arah bola menuju ke ring melengkung (parabola).	➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan 3 atau 4 gerakan dengan benar. ➢ Nilai 1: siswa tidak dapat melakukan semua gerakan dengan benar.
	Sikap Akhir: 1) Kedua kaki agak berjinjit, kedua lengan lurus. 2) telapak tangan menghadap ke bawah.	➢ Nilai 2: siswa dapat melakukan teknik gerakan dengan sempurna. ➢ Nilai 1: siswadapat melakukan 1 gerakan dengan benar.

Lampiran 4

Instrumen Kuesioner Ahli

Tabel 2. Instrumen Kuesioner Ahli

Faktor	Indikator
Kualitas Model	1. Kejelasan petunjuk permainan 2. Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa 3. Kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan 4. Kesesuaian bentuk/model permainan dengan karakteristik siswa 5. Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa 6. Mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa 7. Mendorong perkembangan aspek afektif siswa 8. Dapat dimainkan siswa putra maupun putri 9. Meningkatkan minat dan motifasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran bolabasket 10. Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran bolabasket

Lampiran 5
Lembar Evaluasi Ahli

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJASPEMBELAJARAN BOLABASKET MENGGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MULTI RING PADA SISWA KELAS VII SMP N 3 PEMALANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani, Olahraga, danKesehatan
Materi Pokok	:	Permainan Bolabasket melalui permainan *Multi Ring.*
Standar kompetensi	:	Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
Kompetensi dasar	:	Mempraktikkan gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bolabasket melalui permainan *multi ring*, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.
Sasaran Program	:	Siswa Kelas VII SMP
Evaluator	:	Priyanto, S.Pd, M.Pd
Tanggal	:	20 Mei 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan bolabasket dengan Pendekatan Permainan *Multi Ring* untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SMP yang kami modifikasi. Berhubungan denganhal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

   Keterangan :

   1 : tidak baik

   2 : kurang baik

   3 : cukup baik

   4 : baik

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

A. Kualitas Model Permainan Bolabasket *Multi Ring*

No	Aspek yang dinilai	SkalaPenilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Mengembangkan aspek kognitif peserta didik				√		
2	Mengembangkan aspek afektif peserta didik				√		
3	Mengembangkan aspek psikomotor peserta didik				√		
4	Aman dimainkan dalam pembelajaran				√		
5	Mengembangkan sarana-prasarana bolabasket					√	

No	Aspek yang dinilai	SkalaPenilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
6	Meningkatkan motivasi peserta didik				√		
7	Sesuai dengan karateristik peserta didik			√			
8	Ketepatan memilih permainan untuk peserta didik				√		
9	Dapat dilakukan peserta didik yang terampil maupun yang tidak terampil				√		
10	Dapat dilakukan semua peeserta didik putra maupun putri				√		
11	Kesesuaian alat yang digunakan			√			
12	Kesesuaian lapangan yang digunakan				√		
13	Kejelasan petunjuk model permainan				√		
14	Mendorong peserta didik aktif bergerak					√	
15	Kesesuaian kompetensi dasar pembelajaran bolabasket				√		

B. Saran untuk perbaikan model pembelajaran permainan bola basket.

Petunjuk:

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

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

C. Komentar dan Saran Umum

A. Kesimpulan

Model pengembangan pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untukdigunakan/ujicoba skala kecil tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ujicoba skala kecil dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan/ujicobaskala kecil.

(mohon member tanda silang/melingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Jepara, 20 Mei 2014

Evaluator

(Drs. Taufik Hidayah, M.Kes)

Ahli Pembelajaran I

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN BOLABASKET MENGGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MULTI RING PADA SISWA KELAS VII SMP N 3 PEMALANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani, Olahraga, danKesehatan
Materi Pokok	:	Permainan Bolabasket melalui permainan *Multi Ring.*
Standar kompetensi	:	Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
Kompetensi dasar	:	Mempraktikkan gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bolabasket melalui permainan *multi ring*, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.
Sasaran Program	:	Siswa Kelas VII SMP
Evaluator	:	Drs. Munawar
Tanggal	:	05 Juni 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan bolabasket dengan Pendekatan Permainan *Multi Ring* untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SMP yang kami modifikasi. Berhubungan denganhal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

   Keterangan :

   1 : tidak baik

   2 : kurang baik

   3 : cukup baik

   4 : baik

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

A. Kualitas Model Permainan *Multi Ring*

No	Aspek yang dinilai	SkalaPenilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Mengembangkan aspek kognitif peserta didik					√	
2	Mengembangkan aspek afektif peserta didik				√		
3	Mengembangkan aspek psikomotor peserta didik					√	
4	Aman dimainkan dalam pembelajaran				√		
5	Mengembangkan sarana-				√		

No	Aspek yang dinilai	SkalaPenilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	prasarana bolabasket						
6	Meningkatkan motivasi peserta didik					√	
7	Sesuai dengan karateristik peserta didik				√		
8	Ketepatan memilih permainan untuk peserta didik				√		
9	Dapat dilakukan peserta didik yang terampil maupun yang tidak terampil				√		
10	Dapat dilakukan semua peeserta didik putra maupun putri					√	
11	Kesesuaian alat yang digunakan				√		
12	Kesesuaian lapangan yang digunakan				√		
13	Kejelasan petunjuk model permainan				√		
14	Mendorong peserta didik aktif bergerak					√	
15	Kesesuaian kompetensi dasar pembelajaran bolabasket				√		

B. Saran untukperbaikan model pembelajaranpermainan bolabasket.

Petunjuk:

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

No.	Bagian yang direvisi	Alasandirevisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

B. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

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

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

Pemalang ,.....

Evaluator

Ahli Pembelajaran 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLIPEMBELAJARAN BOLABASKET MENGGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MULTI RING PADA SISWA KELAS VII SMP N 3 PEMALANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani, Olahraga, danKesehatan
Materi Pokok	:	Permainan Bolabasket melalui permainan *Multi Ring.*
Standar kompetensi	:	Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
Kompetensi dasar	:	Mempraktikkan gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bolabasket melalui permainan *multi ring*, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.
Sasaran Program	:	Siswa Kelas VII SMP
Evaluator	:	Sukardi Sastra, S.Pd
Tanggal	:	05 Juni 2014

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani terhadap model permainan bolabasket dengan Pendekatan Permainan *Multi Ring* untuk proses pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SMP yang kami modifikasi. Berhubungan denganhal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

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

   Keterangan :

   1 : tidak baik

   2 : kurang baik

   3 : cukup baik

   4 : baik

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

A. Kualitas Model Permainan Baringges

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Mengembangkan aspek kognitif peserta didik				√		
2	Mengembangkan aspek afektif peserta didik					√	
3	Mengembangkan aspek psikomotor peserta didik				√		
4	Aman dimainkan dalam pembelajaran					√	
5	Mengembangkan sarana-prasarana bolabasket				√		

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
6	Meningkatkan motivasi peserta didik				√		
7	Sesuai dengan karateristik peserta didik				√		
8	Ketepatan memilih permainan untuk peserta didik				√		
9	Dapat dilakukan peserta didik yang terampil maupun yang tidak terampil				√		
10	Dapat dilakukan semua peeserta didik putra maupun putri				√		
11	Kesesuaian alat yang digunakan				√		
12	Kesesuaian lapangan yang digunakan				√		
13	Kejelasan petunjuk model permainan				√		
14	Mendorong peserta didik aktif bergerak					√	
15	Kesesuaian kompetensi dasar pembelajaran bolabasket				√		

B. Saran untuk perbaikan model pembelajaran permainan bolabasket.

Petunjuk:

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

No.	Bagian yang direvisi	Alasandirevisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

B. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

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

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

Pemalang ,.....

Evaluator

Sukardi S

HASIL RATA-RATA SKOR AHLI

NO	AHLI	RATA-RATA NILAI AHLI
1	AHLI PENJASORKES	3,5
2	AHLI PEMBELAJARN I	4,3
3	AHLI PEMBELAJARN II	4,2

Lampiran 7

Daftar Nama Siswa Uji Kelompok Kecil

DAFTAR SISWA UJI KELOMPOK KECIL N: 16

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR
1	Muhammad Rio A.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
2	Su'udatun Fainun N.	PEREMPUAN	14 TAHUN
3	Ahmad Afvan M.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
4	A. Armando M.S	LAKI-LAKI	14 TAHUN
5	Daniel Tito A.W	LAKI-LAKI	15 TAHUN
6	Faisal Riski M.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
7	Lutfi Ika W.	PEREMPUAN	14 TAHUN
8	Nurika Dewi A. K	PEREMPUAN	14 TAHUN
9	Putri Megari Sagita	PEREMPUAN	14 TAHUN
10	Reza Maulana	LAKI-LAKI	15 TAHUN
11	Rizky Wahyu Utomo	LAKI-LAKI	14 TAHUN
12	Simon Tanama	LAKI-LAKI	15 TAHUN
13			
14			
15	Vido Ardyas A.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
16	Aldi Safirin	LAKI-LAKI	14 TAHUN

Lampiran 8

Jawaban Kuesioner Kognitif

NO	NAMA	BUTIR SOAL														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Muhammad Rio A.	A	A	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
2	Su'udatun Fainun N.	A	C	A	A	C	A	B	C	C	B	B	A	A	A	C
3	Ahmad Afvan M.	A	C	A	A	C	A	B	C	C	B	B	A	B	A	C
4	A. Armando M.S	A	C	A	A	B	B	A	C	C	C	B	A	B	A	C
5	Daniel Tito A.W	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
6	Faisal Riski M.	A	C	A	A	B	A	B	B	C	C	B	A	B	A	C
7	Lutfi Ika W.	A	C	A	A	A	A	B	C	C	C	A	A	B	A	C
8	Nurika Dewi A. K	A	C	A	A	B	A	B	C	B	C	A	A	B	A	C
9	Putri Megari Sagita	A	C	A	A	B	A	B	C	A	C	B	A	B	A	C
10	Reza Maulana	A	C	A	A	C	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
11	Rizky Wahyu Utomo	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	A	A	A	A	C
12	Simon Tanama	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	C	A	C
13	Vido Ardyas A.	A	C	A	C	B	A	B	C	C	C	B	A	A	A	C
14	Aldi Safirin	A	C	A	A	B	B	B	B	B	C	B	B	B	A	B

HASIL REKAPITULASI KUESIONER KOGNITIF

NAMA	BUTIR SOAL															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Muhammad Rio A.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**14**
Su'udatun Fainun N.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	**12**
Ahmad Afvan M.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	**13**
A. Armando M.S	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	**13**
Daniel Tito A.W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**15**
Faisal Riski M.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	**14**
Lutfi Ika W.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	**12**
Nurika Dewi A. K	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	**12**
Putri Megari Sagita	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	**13**
Reza Maulana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**14**
Rizky Wahyu Utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	**13**
Simon Tanama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	**14**
Vido Ardyas A.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	**13**
Aldi Safirin	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	**10**
JUMLAH	**14**	**13**	**12**	**13**	**10**	**12**	**13**	**12**	**11**	**12**	**11**	**13**	**10**	**13**	**13**	**182**
PRESENTASE	**100**	**93**	**86**	**93**	**71**	**86**	**93**	**86**	**79**	**86**	**79**	**93**	**71**	**93**	**93**	**87**

HASIL REKAPITULASI KUESIONER AFEKTIF

NO	NAMA	Disiplin	Kejujuran	Kerjasama	Toleransi	Keberanian	TOTAL
1	Muhammad Rio A.	3	2	2	3	3	**13**
2	Su'udatun Fainun N.	3	3	2	3	2	**13**
3	Ahmad Afvan M.	3	3	2	3	3	**14**
4	A. Armando M.S	3	3	3	3	3	**15**
5	Daniel Tito A.W	3	3	2	3	2	**13**
6	Faisal Riski M.	3	3	2	3	3	**14**
7	Lutfi Ika W.	3	2	3	3	2	**13**
8	Nurika Dewi A. K	3	2	2	2	2	**11**
9	Putri Megari Sagita	3	2	2	3	3	**13**
10	Reza Maulana	3	3	2	3	3	**14**
11	Rizky Wahyu Utomo	3	2	3	3	3	**14**
12	Simon Tanama	3	3	3	2	3	**14**
13	Vido Ardyas A.	3	3	2	3	3	**14**
14	Aldi Safirin	3	3	3	2	2	**13**
	JUMLAH	**42**	**37**	**33**	**39**	**37**	**188**
	PRESENTASE	**100**	**88**	**79**	**93**	**88**	**90**

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Psikomotor

NO	NAMA	DRIBBLING	PASSING	SHOOTING	TOTAL
1	Muhammad Rio A.	7	7	7	**21**
2	Su'udatun Fainun N.	7	7	6	**20**
3	Ahmad Afvan M.	8	8	7	**23**
4	A. Armando M.S	8	7	8	**23**
5	Daniel Tito A.W	7	7	7	**21**
6	Faisal Riski M.	7	8	6	**21**
7	Lutfi Ika W.	6	7	6	**19**
8	Nurika Dewi A. K	7	7	7	**21**
9	Putri Megari Sagita	6	6	6	**18**
10	Reza Maulana	7	8	7	**22**
11	Rizky Wahyu Utomo	7	7	7	**21**
12	Simon Tanama	8	8	8	**24**
13	Vido Ardyas A.	7	8	7	**22**
14	Aldi Safirin	7	7	6	**20**
	JUMLAH	**99**	**102**	**95**	**296**
	PRESENTASE	**71**	**73**	**68**	**70**

Lampiran 9

HASIL REKAPITULASI SEMUA ASPEK

NO	NAMA	SKOR ASPEK			TOTAL
		KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR	
1	Muhammad Rio A.	14	13	21	**48**
2	Su'udatun Fainun N.	12	13	20	**45**
3	Ahmad Afvan M.	13	14	23	**50**
4	A. Armando M.S	13	15	23	**51**
5	Daniel Tito A.W	15	13	21	**49**
6	Faisal Riski M.	14	14	21	**49**
7	Lutfi Ika W.	12	13	19	**44**
8	Nurika Dewi A. K	12	11	21	**44**
9	Putri Megari Sagita	13	13	18	**44**
10	Reza Maulana	14	14	22	**50**
11	Rizky Wahyu Utomo	13	14	21	**48**
12	Simon Tanama	14	14	24	**52**
13	Vido Ardyas A.	13	14	22	**49**
14	Aldi Safirin	10	13	20	**43**
	JUMLAH	**182**	**188**	**296**	**666**

ASPEK KOGNITIF

NO	ALTERNATIF JAWABAN	JUMLAH BUTIR JAWABAN	%
1	Positif	182	87
2	Negatif	28	13
	Total	**210**	**100**

ASPEK AFEKTIF

NO	ALTERNATIF JAWABAN	JUMLAH BUTIR JAWABAN	%
1	Positif	188	90
2	Negatif	22	10
	Total	**210**	**100**

ASPEK PSIKOMOTOR

NO	ALTERNATIF JAWABAN	JUMLAH BUTIR JAWABAN	%
1	Positif	296	70
2	Negatif	124	30
	Total	**420**	**100**

HASIL KESELURUHAN KUESIONER

NO	ALTERNATIF JAWABAN	JUMLAH BUTIR JAWABAN	%
1	Positif	666	79
2	Negatif	174	21
	Total	**840**	**100**

Lampiran 10

Analisis Data Hasil Uji Kelompok Kecil (N: 14)

NO	PERTANYAN	HASIL	
		JAWABAN	PRESENTASE
1	Siapakah penemu bolabasket?	POSITIF	100%
2	Berapakah jumlah pemain dalam permainan bolabasket?	POSITIF	93%
3	Apakah nama induk organisasi bolabasket di indonesia?	POSITIF	100%
4	Memantul-mantulkan bola ke lantai kurang lebih setinggi pinggang disebut?	POSITIF	93%
5	Mengoper bola kepada teman dalam satu tim untuk menentukan sebuah tembakan disebut?	POSITIF	71%
6	*Chest pass* disebut juga dengan?	POSITIF	86%
7	*Bounce pass* disebut juga dengan?	POSITIF	93%
8	*Overhead pass* disebut juga dengan?	POSITIF	86%
9	Gerakan terakhir melepaskan bola ke dalam ring untuk mendapatkan angka/poin disebut?	POSITIF	79%
10	Bagaimanakah awalan permainan *multi ring* dimulai?	POSITIF	86%
11	Berapakah jumlah pemain dalam permainan *multi ring*?	POSITIF	79%
12	Berapakah jumlah ring dalam permainan *multi ring*?	POSITIF	93%
13	Berapakah waktu dalam permainan bolabasket?	POSITIF	71%
14	Berapakah jumlah wasit dalam permainan bolabasket?	POSITIF	100%
15	Manakah yang *bukan* termasuk teknik dasar bolabasket?	NEGATIF	93%
16	Kedisiplinan	POSITIF	100%
17	Kejujuran	POSITIF	88%
18	Kerjasama	POSITIF	79%
19	Toleransi	POSITIF	93%
20	Keberanian	POSITIF	88%
21	Dribbling	POSITIF	71%
22	Passing	POSITIF	73%
23	Shooting	POSITIF	68%

NO	PERTANYAN	PRESENTASE	KRITERIA
1	Siapakah penemu bolabasket?	100%	Sangat Baik
2	Berapakah jumlah pemain dalam permainan bolabasket?	93%	Sangat Baik
3	Apakah nama induk organisasi bolabasket di indonesia?	100%	Sangat Baik
4	Memantul-mantulkan bola ke lantai kurang lebih setinggi pinggang disebut?	93%	Sangat Baik
5	Mengoper bola kepada teman dalam satu tim untuk menentukan sebuah tembakan disebut?	71%	Baik
6	*Chest pass* disebut juga dengan?	86%	Baik
7	*Bounce pass* disebut juga dengan?	93%	Sangat Baik
8	*Overhead pass* disebut juga dengan?	86%	Baik
9	Gerakan terakhir melepaskan bola ke dalam ring untuk mendapatkan angka/poin disebut?	79%	Baik
10	Bagaimanakah awalan permainan *multi ring* dimulai?	86%	Baik
11	Berapakah jumlah pemain dalam permainan *multi ring*?	79%	Baik
12	Berapakah jumlah ring dalam permainan *multi ring*?	93%	Sangat Baik
13	Berapakah waktu dalam permainan bolabasket?	71%	Baik
14	Berapakah jumlah wasit dalam permainan bolabasket?	100%	Sangat Baik
15	Manakah yang *bukan* termasuk teknik dasar bolabasket?	93%	Sangat Baik
16	Kedisiplinan	100%	Sangat Baik
17	Kejujuran	88%	Baik
18	Kerjasama	79%	Baik
19	Toleransi	93%	Sangat Baik
20	Keberanian	88%	Baik
21	Dribbling	71%	Baik
22	Passing	73%	Baik
23	Shooting	68%	Cukup Baik

Lampiran 11

REKAPITULASI AHLI

NO	ASPEK PENILAIAN	ASPEK PENILAIAN AHLI		
		AHLI PENJAS	AHLI PEMBELAJAN I	AHLI PEMBELAJAN II
1	Mengembangkan aspek kognitif peserta didik	4	5	4
2	Mengembangkan aspek afektif peserta didik	4	4	5
3	Mengembangkan aspek psikomotor peserta didik	4	5	4
4	Aman dimainkan dalam pembelajaran	3	4	5
5	Mengembangkan sarana-prasarana bolabasket	3	4	4
6	Meningkatkan motivasi peserta didik	4	5	4
7	Sesuai dengan karateristik peserta didik	3	4	4
8	Ketepatan memilih permainan untuk peserta didik	4	4	4
9	Dapat dilakukan peserta didik yang terampil maupun yang tidak terampil	4	4	4
10	Dapat dilakukan semua peeserta didik putra maupun putri	3	5	4
11	Kesesuaian alat yang digunakan	3	4	4

NO	ASPEK PENILAIAN	ASPEK PENILAIAN AHLI		
		AHLI PENJAS	AHLI PEMBELAJAN I	AHLI PEMBELAJAN II
12	Kesesuaian lapangan yang digunakan	4	4	4
13	Kejelasan petunjuk model permainan	4	4	4
14	Mendorong peserta didik aktif bergerak	3	5	5
15	Kesesuaian kompetensi dasar pembelajaran bolabasket	3	4	4
	JUMLAH	**53**	**65**	**63**
	RATA-RATA	**3,5**	**4,3**	**4,2**
	KRITERIA	**Cukup Baik**	**Baik**	**Baik**

Keterangan:

a. rentang skor pertanyaan 1 sampai 5
b. skor maksimal adalah 5 dan skor minimal adalah 1
c. kategori skor :

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

Lampiran 12

Daftar Nama Siswa Kelas V SD N 02 Krasak Uji Coba Lapangan

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR
1	Muhammad Rio A.	LAKI-LAKI	15 TAHUN
2	Su'udatun Fainun N.	PEREMPUAN	14 TAHUN
3	Ahmad Afvan M.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
4	A. Armando M.S	LAKI-LAKI	14 TAHUN
5	Daniel Tito A.W	LAKI-LAKI	15 TAHUN
6	Faisal Riski M.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
7	Lutfi Ika W.	PEREMPUAN	14 TAHUN
8	Nurika Dewi A. K	PEREMPUAN	14 TAHUN
9	Putri Megari Sagita	PEREMPUAN	14 TAHUN
10	Reza Maulana	LAKI-LAKI	14 TAHUN
11	Rizky Wahyu Utomo	LAKI-LAKI	15 TAHUN
12	Simon Tanama	LAKI-LAKI	14 TAHUN
13	Vido Ardyas A.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
14	Aldi Safirin	LAKI-LAKI	14 TAHUN
15	Meygo Rizal Muhaimin	LAKI-LAKI	14 TAHUN
16	M. Aflachul Firdaus	LAKI-LAKI	14 TAHUN
17	Serly Irma Nur R.	PEREMPUAN	14 TAHUN
18	Reniyatun M. A	PEREMPUAN	14 TAHUN
19	Nor Aisyah	PEREMPUAN	14 TAHUN
20	Nia Yuliani	PEREMPUAN	14 TAHUN
21	M. Tegar Dian W.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
22	M. Juan Filzah A.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
23	Lisathalia	PEREMPUAN	14 TAHUN
24	Ilham Agustian P.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
25	Hilda Anggun F. U	PEREMPUAN	14 TAHUN
26	Een Heruwati	PEREMPUAN	14 TAHUN
27	Dita Ayu Alista	PEREMPUAN	14 TAHUN
28	Denis Khoirunisa	PEREMPUAN	14 TAHUN
29	Denis Sandika F.	LAKI-LAKI	14 TAHUN
30	Destyaningrum	PEREMPUAN	14 TAHUN
31	Amanda Nor Oktavia N.	PEREMPUAN	14 TAHUN
32	Mukhroji	LAKI-LAKI	14 TAHUN
33	M. Rahmat Abdilah	LAKI-LAKI	15 TAHUN
34	Rumaeni	PEREMPUAN	14 TAHUN
35	Siti Sarinah	PEREMPUAN	14 TAHUN
36	Nir Safitri	PEREMPUAN	14 TAHUN

Lampiran 13

Jawaban Kuesioner Kognitif Uji Coba Lapangan

NO	NAMA	BUTIR SOAL														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Muhammad Rio A.	A	A	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
2	Su'udatun Fainun N.	A	C	A	A	B	A	B	C	C	B	B	A	B	A	C
3	Ahmad Afvan M.	A	C	A	A	C	A	B	C	C	B	B	A	A	A	C
4	A. Armando M.S	A	C	A	A	B	B	A	C	C	C	B	A	B	A	C
5	Daniel Tito A.W	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
6	Faisal Riski M.	A	C	A	A	B	A	B	B	C	C	B	A	B	A	C
7	Lutfi Ika W.	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	A	A	C	A	C
8	Nurika Dewi A. K	A	C	A	A	C	A	B	C	B	C	B	A	B	A	C
9	Putri Megari Sagita	A	C	A	A	B	A	B	C	B	C	B	A	B	A	C
10	Reza Maulana	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	A	A	B	A	C
11	Rizky Wahyu Utomo	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	A	A	A	A	C
12	Simon Tanama	A	C	A	A	C	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
13	Vido Ardyas A.	A	C	A	C	C	A	B	C	C	C	B	A	C	A	C
14	Aldi Safirin	A	C	A	A	B	C	B	A	C	C	B	B	B	A	B
15	Meygo Rizal .M	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	A	A	C
16	M. Aflachul Firdaus	A	C	A	A	C	B	A	C	C	C	B	A	B	A	C
17	Serly Irma Nur R.	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	A	A	B	A	C
18	Reniyatun M. A	A	C	A	A	C	A	B	C	A	C	A	A	B	A	A
19	Nor Aisyah	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	A	A	A	A	C
20	Nia Yuliani	A	C	C	A	B	B	A	C	C	C	B	A	B	A	C
21	M. Tegar Dian W.	A	C	A	A	B	A	B	C	C	B	B	A	B	A	C

NO	NAMA	BUTIR SOAL														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
22	M. Juan Filzah A.	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
23	Lisathalia	A	C	A	A	C	A	A	B	C	C	B	A	B	A	C
24	Ilham Agustian P.	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
25	Hilda Anggun F. U	A	C	A	A	C	A	B	C	B	C	A	A	C	A	C
26	Een Heruwati	A	C	A	A	B	A	B	C	B	C	B	A	A	A	C
27	Dita Ayu Alista	A	C	A	A	B	A	B	C	C	A	B	A	B	A	C
28	Denis Khoirunisa	A	C	A	A	B	B	C	C	C	C	B	A	B	A	C
29	Denis Sandika F.	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
30	Destyaningrum	A	C	A	A	B	C	C	C	C	C	B	A	B	C	C
31	Amanda Nor O. N.	A	C	A	A	B	A	B	C	C	B	B	A	A	A	C
32	Mukhroji	A	C	A	A	B	A	B	C	C	C	B	A	B	A	C
33	M. Rahmat Abdilah	A	C	A	A	B	C	B	C	C	C	B	A	A	B	C
34	Rumaeni	A	C	A	A	B	A	B	C	C	B	B	A	A	B	C
35	Siti Sarinah	A	C	A	A	B	A	B	C	C	B	B	A	A	B	C
36	Nir Safitri	A	C	A	A	B	A	C	C	C	B	B	A	A	B	C

HASIL REKAPITULASI KUESIONER KOGNITIF

NAMA	BUTIR SOAL															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Muhammad Rio A.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**14**
Su'udatun Fainun N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	**14**
Ahmad Afvan M.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	**12**
A. Armando M.S	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	**13**
Daniel Tito A.W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**15**
Faisal Riski M.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	**14**
Lutfi Ika W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	**13**
Nurika Dewi A. K	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	**13**
Putri Megari Sagita	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	**14**
Reza Maulana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	**14**
Rizky Wahyu Utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	**13**
Simon Tanama	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**14**
Vido Ardyas A.	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	**12**
Aldi Safirin	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	**11**
Meygo Rizal M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	**14**
M. Aflachul Firdaus	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	**12**
Serly Irma Nur R.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	**14**
Reniyatun M. A	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	**11**
Nor Aisyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	**13**

NAMA	BUTIR SOAL															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Nia Yuliani	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	**12**
M. Tegar Dian W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	**14**
M. Juan Filzah A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**15**
Lisathalia	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	**12**
Ilham Agustian P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**15**
Hilda Anggun F. U	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	**11**
Een Heruwati	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	**13**
Dita Ayu Alista	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	**14**
Denis Khoirunisa	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	**13**
Denis Sandika F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**15**
Destyaningrum	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	**12**
Amanda Nor O. N.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	**13**
Mukhroji	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	**13**
M. Rahmat Abdilah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**14**
Rumaeni	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	**12**
Siti Sarinah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	**14**
Nir Safitri	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	**12**
JUMLAH	**36**	**35**	**35**	**35**	**28**	**28**	**28**	**31**	**30**	**30**	**28**	**35**	**26**	**35**	**34**	**474**
PRESENTASE	**100**	**97**	**97**	**97**	**74**	**81**	**81**	**90**	**84**	**84**	**77**	**97**	**71**	**97**	**94**	**88**

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Afektif Uji Coba Lapangan

NO	NAMA	Disiplin	Kejujuran	Kerjasama	Toleransi	Keberanian	TOTAL
1	Muhammad Rio A.	3	2	3	3	3	**14**
2	Su'udatun Fainun N.	3	3	2	3	2	**13**
3	Ahmad Afvan M.	3	3	2	3	3	**14**
4	A. Armando M.S	3	3	3	3	3	**15**
5	Daniel Tito A.W	3	3	2	3	2	**13**
6	Faisal Riski M.	3	3	2	3	3	**14**
7	Lutfi Ika W.	3	3	3	3	3	**15**
8	Nurika Dewi A. K	3	3	2	3	2	**13**
9	Putri Megari Sagita	3	2	2	3	3	**13**
10	Reza Maulana	3	3	2	3	3	**14**
11	Rizky Wahyu Utomo	3	3	3	3	3	**15**
12	Simon Tanama	3	3	3	2	3	**14**
13	Vido Ardyas A.	3	3	2	3	3	**14**
14	Aldi Safirin	3	3	3	2	3	**14**
15	Meygo Rizal M.	3	3	3	2	3	**14**
16	M. Aflachul Firdaus	3	3	3	2	3	**14**
17	Serly Irma Nur R.	3	2	3	3	2	**13**
18	Reniyatun M. A	3	3	3	3	2	**14**
19	Nor Aisyah	3	2	3	2	3	**13**
20	Nia Yuliani	3	3	3	3	2	**14**
21	M. Tegar Dian W.	3	2	3	3	3	**14**
22	M. Juan Filzah A.	3	3	2	3	3	**14**
23	Lisathalia	3	2	3	3	3	**14**
24	Ilham Agustian P.	3	3	3	2	3	**14**
25	Hilda Anggun F. U	3	2	3	3	2	**13**

NO	NAMA	Disiplin	Kejujuran	Kerjasama	Toleransi	Keberanian	TOTAL
26	Een Heruwati	3	2	3	3	2	**13**
27	Dita Ayu Alista	3	3	2	3	3	**14**
28	Denis Khoirunisa	3	3	3	3	3	**15**
29	Denis Sandika F.	3	3	2	3	3	**14**
30	Destyaningrum	3	2	3	3	3	**14**
31	Amanda Nor O. N.	3	3	2	3	2	**13**
32	Mukhroji	3	3	3	2	2	**13**
33	M. Rahmat Abdilah	3	3	3	3	2	**14**
34	Rumaeni	3	3	3	3	3	**15**
35	Siti Sarinah	3	3	3	3	2	**14**
36	Nir Safitri	3	3	3	2	2	**13**
	JUMLAH	**93**	**84**	**81**	**87**	**84**	**429**
	PRESENTASI	**100**	**90**	**87**	**94**	**90**	**92**

Hasil Rekapitulasi Kuesioner Psikomotor Uji Coba Lapangan

NO	NAMA	DRIBBLING	PASSING	SHOOTING	TOTAL
1	Muhammad Rio A.	7	7	7	**21**
2	Su'udatun Fainun N.	7	7	6	**20**
3	Ahmad Afvan M.	8	8	7	**23**
4	A. Armando M.S	8	7	8	**23**
5	Daniel Tito A.W	7	7	7	**21**
6	Faisal Riski M.	7	8	6	**21**
7	Lutfi Ika W.	6	7	6	**19**
8	Nurika Dewi A. K	7	7	7	**21**
9	Putri Megari Sagita	6	6	6	**18**
10	Reza Maulana	7	8	7	**22**
11	Rizky Wahyu Utomo	7	7	7	**21**
12	Simon Tanama	8	8	8	**24**
13	Vido Ardyas A.	7	8	7	**22**
14	Aldi Safirin	7	7	6	**20**
15	Meygo Rizal M.	8	8	7	**23**
16	M. Aflachul Firdaus	8	8	7	**23**
17	Serly Irma Nur R.	7	7	8	**22**
18	Reniyatun M. A	7	8	7	**22**
19	Nor Aisyah	7	8	7	**22**
20	Nia Yuliani	7	8	7	**22**
21	M. Tegar Dian W.	8	8	7	**23**
22	M. Juan Filzah A.	8	7	8	**23**
23	Lisathalia	7	7	8	**22**

24	Ilham Agustian P.	8	8	7	**23**
25	Hilda Anggun F. U	7	7	8	**22**
26	Een Heruwati	7	7	8	**22**
27	Dita Ayu Alista	7	8	7	**22**
28	Denis Khoirunisa	7	7	7	**21**
29	Denis Sandika F.	8	8	7	**23**
30	Destyaningrum	8	7	7	**22**
31	Amanda Nor O. N.	7	8	7	**22**
32	Mukhroji	8	7	8	**23**
33	M. Rahmat Abdilah	8	8	7	**23**
34	Rumaeni	7	8	7	**22**
35	Siti Sarinah	8	8	8	**24**
36	Nir Safitri	7	7	7	**21**
	JUMLAH	**231**	**238**	**228**	**697**
	PRESENTASE	**75**	**77**	**74**	**75**

Lampiran 14

Hasil Rekapitulasi Semua Aspek Uji Coba Lapangan

NO	NAMA	SKOR ASPEK			TOTAL
		KOGNITIF	AFEKTIF	PSIKOMOTOR	
1	Muhammad Rio A.	8	8	8	24
2	Su'udatun Fainun N.	7	7	8	22
3	Ahmad Afvan M.	8	8	7	23
4	A. Armando M.S	8	8	8	24
5	Daniel Tito A.W	7	8	7	22
6	Faisal Riski M.	8	8	7	23
7	Lutfi Ika W.	7	7	8	22
8	Nurika Dewi A. K	7	7	8	22
9	Putri Megari Sagita	7	8	7	22
10	Reza Maulana	8	8	7	23
11	Rizky Wahyu Utomo	7	8	7	22
12	Simon Tanama	8	8	8	24
13	Vido Ardyas A.	8	8	7	23
14	Aldi Safirin	7	8	7	22
15	Meygo Rizal M.	8	8	7	23
16	M. Aflachul Firdaus	8	8	7	23
17	Serly Irma Nur R.	7	7	8	22
18	Reniyatun M. A	7	8	7	22
19	Nor Aisyah	7	8	7	22
20	Nia Yuliani	7	8	7	22
21	M. Tegar Dian W.	8	8	7	23
22	M. Juan Filzah A.	8	7	8	23
23	Lisathalia	7	7	8	22
24	Ilham Agustian P.	8	8	7	23
25	Hilda Anggun F. U	7	7	8	22
26	Een Heruwati	7	7	8	22
27	Dita Ayu Alista	7	8	7	22
28	Denis Khoirunisa	7	7	7	21
29	Denis Sandika F.	8	8	7	23
30	Destyaningrum	8	7	7	22
31	Amanda Nor O. N.	7	8	7	22
32	Mukhroji	8	8	7	23
33	M. Rahmat Abdilah	8	7	7	22
34	Rumaeni	8	7	8	23
35	Siti Sarinah	7	8	8	23
36	Nir Safitri	8	7	7	22
	JUMLAH	**231**	**238**	**228**	**697**
	PRESENTASE	**75**	**77**	**74**	**75**

ASPEK KOGNITIF

NO	ALTERNATIF JAWABAN	JUMLAH BUTIR JAWABAN	%
1	Positif	409	88
2	Negatif	56	12
	Total	**465**	**100**

ASPEK AFEKTIF

NO	ALTERNATIF JAWABAN	JUMLAH BUTIR JAWABAN	%
1	Positif	429	92
2	Negatif	36	8
	Total	**465**	**100**

ASPEK PSIKOMOTOR

NO	ALTERNATIF JAWABAN	JUMLAH BUTIR JAWABAN	%
1	Positif	698	75
2	Negatif	232	25
	Total	**930**	**100**

HASIL KESELURUHAN KUESIONER

NO	ALTERNATIF JAWABAN	JUMLAH BUTIR JAWABAN	%
1	Positif	1536	83
2	Negatif	324	17
	Total	**1860**	**100**

Lampiran 15

ANALISIS DATA HASIL UJI KELOMPOK BESAR (N: 31)

NO	PERTANYAN	HASIL	
		JAWABAN	PRESENTASE
1	Siapakah penemu bolabasket?	POSITIF	100%
2	Berapakah jumlah pemain dalam permainan bolabasket?	POSITIF	97%
3	Apakah nama induk organisasi bolabasket di indonesia?	POSITIF	97%
4	Memantul-mantulkan bola ke lantai kurang lebih setinggi pinggang disebut?	POSITIF	97%
5	Mengoper bola kepada teman dalam satu tim untuk menentukan sebuah tembakan disebut?	POSITIF	74%
6	*Chest pass* disebut juga dengan?	POSITIF	81%
7	*Bounce pass* disebut juga dengan?	POSITIF	81%
8	*Overhead pass* disebut juga dengan?	POSITIF	90%
9	Gerakan terakhir melepaskan bola ke dalam ring untuk mendapatkan angka/poin disebut?	POSITIF	84%
10	Bagaimanakah awalan permainan baringges dimulai?	POSITIF	84%
11	Berapakah jumlah pemain dalam permainan baringges?	POSITIF	77%
12	Berapakah jumlah ring dalam permainan baringges?	POSITIF	97%
13	Berapakah waktu dalam permainan bolabasket?	POSITIF	71%
14	Berapakah jumlah wasit dalam permainan bolabasket?	POSITIF	97%
15	Manakah yang *bukan* termasuk teknik dasar bolabasket?	NEGATIF	94%
16	Kedisiplinan	POSITIF	100%
17	Kejujuran	POSITIF	90%
18	Kerjasama	POSITIF	87%
19	Toleransi	POSITIF	94%
20	Keberanian	POSITIF	90%
21	Dribbling	POSITIF	75%
22	Passing	POSITIF	75%
23	Shooting	POSITIF	74%

NO	PERTANYAN	PRESENTASE	KRITERIA
1	Siapakah penemu bolabasket?	100%	Sangat Baik
2	Berapakah jumlah pemain dalam permainan bolabasket?	97%	Sangat Baik
3	Apakah nama induk organisasi bolabasket di indonesia?	97%	Sangat Baik
4	Memantul-mantulkan bola ke lantai kurang lebih setinggi pinggang disebut?	97%	Sangat Baik
5	Mengoper bola kepada teman dalam satu tim untuk menentukan sebuah tembakan disebut?	74%	Baik
6	*Chest pass* disebut juga dengan?	81%	Baik
7	*Bounce pass* disebut juga dengan?	81%	Baik
8	*Overhead pass* disebut juga dengan?	90%	Baik
9	Gerakan terakhir melepaskan bola ke dalam ring untuk mendapatkan angka/poin disebut?	84%	Baik
10	Bagaimanakah awalan permainan baringges dimulai?	84%	Baik
11	Berapakah jumlah pemain dalam permainan baringges?	77%	Baik
12	Berapakah jumlah ring dalam permainan baringges?	97%	Sangat Baik
13	Berapakah waktu dalam permainan bolabasket?	71%	Baik
14	Berapakah jumlah wasit dalam permainan bolabasket?	97%	Sangat Baik
15	Manakah yang *bukan* termasuk teknik dasar bolabasket?	94%	Sangat Baik
16	Kedisiplinan	100%	Sangat Baik
17	Kejujuran	90%	Baik
18	Kerjasama	87%	Baik
19	Toleransi	94%	Sangat Baik
20	Keberanian	90%	Baik
21	Dribbling	75%	Baik
22	Passing	75%	Baik
23	Shooting	74%	Baik

Lampiran 15

Dokumentasi Penelitian

a. Peneliti memberikan penjelasan tentang model permainan multi ring

b. Pemanasan latihan shooting

Lanjutan Lampiran 15

c. sesi tanya jawab

d. lapangan permainan bola basket multi ring

Lanjutan Lampiran 15

e. Guru dan Peneliti menjelaskan materi secara singkat

f. pembagian no dada untuk membedakan kelompok

Lanjutan Lampiran 15

g. kondisi setelah penjelasan materi

h. latihan lay up shoot

Lanjutan Lampiran 15

i. latihan lay up

j. latihan lay up

Lanjutan Lampiran 15

k. bola yang digunakan

l. multi ring

Lanjutan Lampiran 15

m. pengisian kuisioner

n. pengisian kuesioner pada akhir pembelajaran

Lanjutan Lampiran 15

o. probandus