



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *PASSBALL AREA*
PADA PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SD YPPK
AMGOTRO-YURUF KABUPATEN KEEROM**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka menyelesaikan studi strata 1
untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh
MUCHAMAD ANIF SETIAWAN
6101411112

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

ABSTRAK

Muchamad Anif Setiawan. 2015. Model Pengembangan Permainan *Passball Area* Pada Pembelajaran Bola Bsket di SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Heny Setyawati, M.Si.

Kata kunci : Pengembangan, permainan bola basket, *Passball Area* .

Latar belakang dalam penelitian ini adalah pembelajaran pemahaman bola basket bagi siswa Sekolah Dasar Yayasan Pendidikan Persekolahan Khatolik Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom dalam pelaksanaannya masih menghadapi kendala, sehingga tidak dapat dilaksanakan sesuai dengan standar permainan bola basket. Dari hasil observasi awal peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran penjasorkes sebagai berikut yaitu kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran bola basket serta kurang mengenalnya siswa dengan permainan bola basket. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Produk hasil Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes melalui Permainan *Passball Area* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Yayasan Pendidikan Persekolahan Khatolik Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom?. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa model pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan *passball area* bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Yayasan Pendidikan Persekolahan Khatolik Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom.

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dari borg &Gall yaitu: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan data (research and information) yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) perencanaan (planning), (3) penegmbangan draf produk,(4) uji coba lapangan awal (uji coba skala kecil) uji coba sksla kecil dengan menggunkan 14 subjek uji coba , satu ahli penjas, dan satu ahli pembelajaran. Selama uji coba deiadakan pengamatan dan pembagia angket atau kuesioner bagi ahli pembelajaran maupun subjek uji coba, (5) revisi uji skala kecil berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang digunkan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk awal, (6) uji coba lapangan yaitu dengan 20 subjek uji coba, (7) penyempurnaan produk akhir (final produk reversion), (8) implementasi yaitu melaporkan hasil dalam bentuk pengolahan data kuesioner atau angket.

Dari hasil uji coba I diperoleh data evaluasi ahli penjas yaitu, 80 % (baik), ahli pembelajaran 84 % (baik) dan dari hasil uji coba II diperoleh data evaluasi ahli penjas yaitu,82 (baik), ahli pembelajaran 88 % (baik), uji coba I 80,30 (baik), uji coba II 83,94(baik). Dari data yang dihasilkan dari uji coba I dan uji coba II mengalami kenaikan 4%.

Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *passball area* dapat digunakan untuk siswa kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom. Saran bagi guru penjas di Sekolah yaitu agar permainan *passball area* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran bola basket.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : MUCHAMAD ANIF SETIAWAN

NIM : 6101411112

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan



Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PASSBALL AREA
PADA PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SD YPPK
AMGOTRO-YURUF KABUPATEN KEEROM

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

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

Semarang, 5 November 2015

Yang Menyatakan



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Muchamad Anif Setiawan

NIM. 6101411112

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah di setujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian

Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Menyetujui
Ketua Jurusan PJKR



5/2015
10
Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002

Semarang,
Dosen Pembimbing

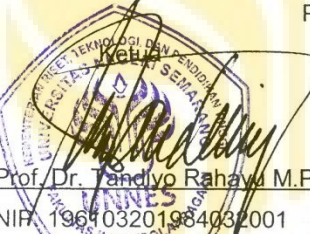
Dra. Heny Setyawati, M.Si
NIP. 19670610 199203 2 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama Muchamad Anif Setiawan 6101411112, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Judul "Pengembangan Model Permainan *Passball Area* untuk Pembelajaran Penjasorkes bagi Siswa Kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom" telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Senin
Tanggal : 30 November 2015



Prof. Dr. Tandiyo Rahayu M.Pd.
NIP. 196403201984032001

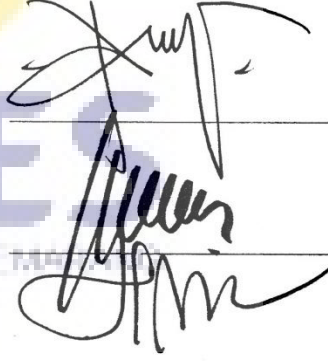
Panitia Ujian



Andry Akhiruyanto S.Pd. M.Pd.
NIP. 198101292003121001

Dewan Penguji :

1. Dr. Tommy Soenyoto, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197703032006041003
2. Dr. Imam Santoso C W W, S.Pd, M.Si.
NIP. 196905292001121001
3. Dra. Heny Setyawati, M.Si.
NIP. 196706101992032001



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- ❖ Kita belajar dan bekerja keras untuk sebuah kesuksesan, sukses yang sebenarnya adalah ketika kita mampu mencapai sukses di dunia dan sukses di akhirat (Muhamad Amin).



PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta orang tua saya Bapak Muhamad Amin dan Ibu Sarimi, terimakasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang serta nasihat.
2. Dosen-dosen FIK yang selalu memberikan bimbingan.
3. Yang tercinta adik ku Ulfa dan Alif.
4. Teman-teman PJKR angkatan 2011 dan almamater FIK UNNES

KATA PENGANTAR

Puji syukur hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Penjasorkes Melalui Permainan Passball Area Bagi Siswa Sekolah Dasar SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom, keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Dra. Heny Setyawati, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing, dan member motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd, selaku ahli penjas permainan yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Mukhtar Masin, S.Pd selaku ahli pembelajaran penjasorkes SD YPPK Amgotro-Yuruf kbupaten Keerom yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Siswa siswi kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom yang telah bersedia menjadi sampel penelitian
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan penegtahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak, Ibu, Saudaraku yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang,2015

Peneliti

Muchamad Anif Setiawan

NIM. 6101411112

DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 TSpesifikasi Produk	5
1.6 Pentingnya Pengembangan	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	7
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani.....	8
2.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani	9
2.1.4 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.....	13
2.1.5 Belajar dan Pembelajaran.....	14
2.1.5.1 Teori Belajar.....	14
2.1.5.2 Model Pembelajaran.....	15
2.1.6 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak.....	16
2.1.7 Belajar Motorik.....	20
2.1.7.1 Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar.....	20
2.1.8 Pengertian Gerak.....	22
2.1.9 Perkembangan Gerak Kognitif.....	23
2.1.10 Klasifikasi Keterampilan Gerak.....	24
2.1.11 Modifikasi.....	24
2.1.12 Permainan.....	25
2.1.13 Permainan dan Pendidikan Jasmani.....	26
2.1.14 Permainan Bola Basket.....	27
2.1.14.1 Tinjauan Permainan Bola Basket.....	27
2.1.14.2 Sarana dan Prasarana.....	27
2.1.15 Hakekat Bola Baket Passball Area.....	30

2.1.15.1 Peraturan Bermain Passball Area.....	33
2.2 Kerangka Berfikir.....	35

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan	37
3.2 Prosedur Pengembangan	38
3.2.1 Analisis Kebutuhan	39
3.2.2 Pembuatan Produk Awal	40
3.2.3 Uji Coba I	40
3.2.4 Revisi Produk Pertama	40
3.2.5 Uji Coba II	40
3.2.6 Revisi Produk Akhir	40
3.3 Uji Coba Produk	41
3.3.1 Desain Uji Coba	41
3.3.1.1 Evaluasi Ahli	41
3.3.1.2 Uji Coba I	41
3.3.1.3 Revisi Produk Pertama	41
3.3.1.4 Uji Coba II	42
3.3.2 Subjek Uji Coba	42
3.4 Rancangan Produk	42
3.4.1 Pengertian Permainan Passball Area.....	42
3.4.2 Sarana dan Prasarana.....	43
3.4.3 Peraturan Passball Area.....	44
3.5 Jenis Data	45
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	45
3.7 Teknik Analisis Data	46

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba I	48
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan	48
4.1.2 Deskripsi Draft Produk Awal	49
4.1.2.1 Karakteristik Permainan Passball Area.....	49
4.1.2.2 Sarana dan Prasarana Permainan.....	50
4.1.2.3 Peraturan Permainan.....	50
4.1.3 Validasi Ahli.....	52
4.1.3.1 Validasi Draft Produk Awal.....	52
4.1.3.2 Deskripsi Data Validasi Ahli Draft Produk Awal.....	54
4.1.4 Data Uji Coba I.....	54
4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba I	58
4.2.1 Aspek Psikomotorik	58
4.2.2 Aspek Afektif.....	58
4.2.3 Aspek Kognitif.....	58
4.3 Revisi Produk	60
4.4 Penyajian Data Uji Coba II	67

4.4.1	Draft Produk Uji Coba II.....	67
4.4.1.1	Karakteristik Permainan Passball Area.....	67
4.4.2	Deskripsi Data Uji Coba II.....	71
4.5	Hasil Analisis Uji Coba II.....	74
4.5.1	Aspek Psikomotorik.....	74
4.5.2	Aspek Afektif.....	75
4.5.3	Aspek Kognitif.....	75
4.5.4	Deskripsi Data Validasi Ahli Draft Produk Uji Coba II..	78
4.6	Prototipe Produk	83
4.6.1	Karakteristik Permainan Passball Area.....	83
4.6.2	Sarana dan Prasarana Permainan Passball Area.....	84
4.6.3	Peraturan Permainan Passball Area.....	85

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1	Kajian Prototipe Produk	88
5.1.1	Kelebihan dan Kekurangan Produk.....	89
5.2	Saran dan Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan lebih lanjut	90
5.2.1	Saran	90
5.2.2	Pemanfaatan	90

DAFTAR PUSTAKA	92
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	94
--------------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Hakekat Bola Basket Passball Area.....	31
3.1	Klasifikasi Persentase	47
4.1	Saran dan Komentar Draft Produk Awal.....	53
4.2	Hasil Pengamatan Psikomotor Uji Coba I.....	56
4.3	Hasil Pengamatan Afektif Uji Coba I.....	57
4.4	Hasil Aspek Kognitif Uji Coba I	57
4.5	Hasil Kuesioner Para Ahli Uji Coba I.....	60
4.6	Saran dan Komentar Produk Setelah Uji Coba I.....	65
4.7	Hasil Pengamatan Psikomotor Uji Coba II.....	72
4.8	Hasil Pengamatan Afektif Uji Coba II.....	73
4.9	Hasil Aspek Kognitif Uji Coba II.....	74
4.10	Hasil Kuesioner Para Ahli Uji Coba II.....	78
4.11	Saran dan Komentar Produk Uji Coba II.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Gambar Papan Pantul Bola Basket	28
2.2	Gambar Lapangan Bola Basket	29
2.3	Gambar Keranjang Bola Basket	30
2.4	Gambar Bola Basket	30
2.5	Gambar Lapangan Passball Area.....	33
31	Gambar Lapangan Passball Area	43
4.1	Gambar Diagram Hasil Uji Coba I.....	59
4.2	Gambar Lapangan Passball Area.....	69
4.3	Gambar Diagram Hasil Uji Coba II.....	77
4.4	Gambar Lapangan Passball Area.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1	Usulan Tema dan Judul Skripsi	94
2	Surat Penetapan Dosen Pembimbing	95
3	Surat ijin Penelitian	96
4	Surat Bukti Penelitian	97
5	Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran	98
6	Hasil Kuesioner Ahli Penjas Draft Awal.....	102
7	Hasil Kuesioner Ahli Pembelajaran Draft Awal	104
8	Hasil Kuesioner Ahli Penjas Uji Coba I.....	106
9	Hasil Kuesioner Ahli Pembelajaran Uji Coba I.....	110
10	Hasil Kuesioner Ahli Penjas Uji Coba II.....	114
11	Hasil Kuesioner Ahli Pembelajaran Uji Coba II.....	118
12	Rekapitulasi Kuesioner Ahli Penjas dan Pembelajaran	122
13	Saran dan Perbaikan.....	123
14	Kuesioner Untuk Siswa.....	124
15	Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa Uji Coba I.....	126
16	Hasil Pengamatan dan Kuesioner Siswa Uji Coba II.....	132
17	Dokumentasi Uji Coba I.....	138
18	Dokumentasi Uji Coba II.....	140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cara yang strategis untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan kebijakan yang berkelanjutan khususnya dalam dunia pendidikan di Indonesia, bukan mustahil pendidikan di Indonesia akan menciptakan SDM yang berwawasan luas dan berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan membawa pada kemajuan bangsa terutama dalam menjadikan masyarakat madani. Sehingga dengan adanya pendidikan yang bermutu maka semua hal yang berhubungan dengan masalah pendidikan akan cepat terselesaikan. Salah satu pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani.

Penjasorkes adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2-3).

Dari pengertian di atas sudah jelas bahwa penjasorkes merupakan suatu alat pendidikan yang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan jasmani saja namun seluruh aspek yang ada pada diri peserta didik seperti sikap dan pengetahuan juga

dikembangkan melalui aktivitas jasmani yang ada dalam proses pembelajarannya. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah tidak hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jamani saja, akan tetapi proses pembelajarannya digunakan sebagai media untuk memecahkan masalah gerak. Penjasorkes yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh geraknya bisa lebih bermakna.

Masalah utama dalam penjasorkes di Indonesia saat ini adalah belum efektifnya pengajaran penjasorkes di sekolah-sekolah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu terbatasnya kemampuan guru penjasorkes dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar sering ditemukan permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat keberhasilan pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai serta kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran menyebabkan hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Kenyataan di lapangan sering ditemukan proses pembelajaran yang konvensional, monoton, dan kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh bahkan terpaksa untuk mengikuti pembelajaran. Dampak dari itu materi yang disampaikan kurang dapat dipahami oleh siswa dan siswa kesulitan menguasai keterampilan gerak yang dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak di usianya.

Sekolah Dasar Yayasan Pendidikan dan Pengajaran Katolik Amgotro-Yuruf merupakan sekolah yang beralamat di Jalan Trans Irian Distrik Web Kabupaten Keerom Provinsi Papua. Sekolah ini termasuk sekolah yang berada di pedalaman, letaknya sekitar 230 km dari kota Jayapura dan apabila ditempuh dengan jalan darat dari Jayapura waktu tempuh yang dibutuhkan sekitar 9 jam perjalanan. Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan ditemukan beberapa kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain :

1. Tidak adanya guru penjas di Sekolah Dasar YPPK Amgotro-Yuruf
2. Tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadai. Hanya ada lapangan kosong di sekolah tersebut.
3. Pembelajaran penjas diajarkan oleh guru kelas masing-masing sehingga kurang efektif.

Akibatnya anak-anak hampir tidak pernah mendapatkan pembelajaran penjas yang sesuai. Pengetahuan mereka tentang cabang-cabang olahraga juga kurang salah satunya bola basket. Mereka belum terlalu mengenal permainan bola basket.

Dari situlah pengembangan permainan dapat dilakukan dengan merubah aturan yang sudah ada dan sarana prasarana yang sudah ada atau bahkan membentuk sebuah permainan baru. Berdasarkan dari latar belakang diatas perlu adanya pengembangan permainan agar bisa mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya permainan bola besar.

Pengembangan tersebut berupa “ **Pengembangan Model Permainan Bola Basket “*Passball Area*” Pada Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar YPPK Amgotro-Yuruf Distrik Web Kabupaten Keerom**”

Permainan *passball area* adalah modifikasi dari permainan bola basket. Permainan ini merupakan permainan berkelompok atau beregu yang terdiri dari dua regu, setiap regu terdiri dari enam pemain. Kedua regu akan saling mencari poin sebanyak-banyaknya dengan menggunakan tiga teknik dasar *passing* bola basket sesuai dengan area yang sudah ditentukan kemudian menangkap bola dan memasukan ke area poin. Hal yang menjadi gagasan dalam permainan ini adalah memunculkan permainan baru yang bisa membuat minat peserta didik bertambah terhadap pendidikan jasmani. Permainan ini memuat inovasi baru untuk mengembangkan teknik dasar bola basket dengan cara melakukan ketiga *passing* dalam bola basket sesuai dengan area yang sudah ditentukan, sehingga pembelajaran *passball area* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pengembangan potensi siswa dalam hal kognitif, psikomotorik, afektif serta fisik para peserta didik. Tujuan dikembangkannya permainan ini apabila dikembangkan di Papua harapannya bisa menjadi solusi untuk mengatasi problematika pendidikan di Papua khususnya pada mata pelajaran penjasorkes. Dengan dikembangkannya permainan ini karena karakter siswa SD yang masih suka bermain dan diharapkan siswa bersemangat dalam pembelajaran penjasorkes. Karena sangat banyak potensi yang nantinya bisa dikembangkan dari tanah Papua salah satunya pada bidang olahraga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di depan, maka rumusan permasalahan yang diajukan adalah bagaimana pengembangan permainan *passball area* untuk pembelajaran penjasorkes Siswa Kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf distrik Web, Kabupaten Keerom, Provinsi Papua Tahun 2014/2015 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan permainan *Passball Area* pada pembelajaran penjasorkes siswa Kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf, Distrik Web, Kabupaten Keerom, Provinsi Papua. Diharapkan melalui pengembangan permainan ini dapat membuat anak senang dan bergerak aktif serta meningkatkan minat siswa mengikuti pembelajaran Penjasorkes agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

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

2. Manfaat Bagi Siswa

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

3. Manfaat bagi sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik lagi.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa pengembangan model permainan bola basket yang dimodifikasi untuk pembelajaran

penjasorkes siswa kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf dengan nama *Passball Area*. Permainan *Passball Area* adalah pengembangan permainan bola basket yang memodifikasi lapangan, ring, bola, dan peraturanya. Bentuk lapangan permainan *Passball Area* yaitu persegi panjang dengan ukuran panjang 25 meter dan lebar 10 meter. Aturan permainan dibuat semenarik mungkin sederhana disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Aspek gerak yang ada dalam permainan *Passball Area* seperti melempar, menangkap dan berlari. Dalam permainan *Passball Area* gerak dasar yang dikembangkan yaitu melempar, menangkap dan ditambah gerakan berlari. Permainan ini adalah permainan bola besar berkelompok yang terdiri dari dua regu yang saling mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan menangkap bola dan masuk ke area poin. Masing- masing tim terdiri dari 6 orang yang saling berhadapan dengan melakukan tiga teknik dasar *passing* dalam bola basket dan berusaha menangkap dan masuk ke area poin.

Diharapkan dengan permainan *Passball Area* pembelajaran penjasorkes di SD YPPK Amgotro-Yuruf dapat lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

1.6 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Sebagai bekal pengalaman dalam perencanaan pembelajaran penjasorkes yang menarik.

2. Bagi Guru Penjas

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

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

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

pendidikan melalui aktifitas jasmani serta proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

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

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

1. Perkembangan Fisik

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

2. Perkembangan Gerak

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

3. Perkembangan Mental

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

4. Perkembangan Sosial

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

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

1. Memperoleh dan menerapkan pengetahuan tentang aktivitas jasmani, pertumbuhan dan perkembangan, serta perkembangan estetika dan sosial.
2. Mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan gerak dan keterampilan manipulatif yang diperlukan untuk menguasai dan berpartisipasi secara aman dalam aktifitas jasmani.
3. Mengembangkan kapasitas untuk membuat keputusan dan mengambil tindakan menuju pola hidup sehat.
4. Mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang menyumbang kepada kesejahteraan individu dan kelompok.
5. Mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dengan dengan orang lain, baik didalam kelompok sebagai peserta maupun komunikasi antar kelompok.

6. mengembangkan rasa keindahan berkenaan dengan peragaan dan keterampilan.

2.1.3 Fungsi Pendidikan Jasmani

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

1. Aspek organik

- 1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
- 2) Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot.
- 3) Meningkatkan daya tahan yaitu kemampuan otot atau kelompok untuk menahan kerja dalam waktu yang lama.
- 4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskular, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas yang berat secara terus-menerus dalam waktu relatif lama.
- 5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

2. Aspek neuromuskuler

- 1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot

- 2) Mengembangkan keterampilan *locomotor*, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap, mencongklang, bergulur, dan menarik.
 - 3) Mengembangkan keterampilan *non locomotor*, seperti mengayun, melenggok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok.
 - 4) Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, berhenti, melempar, mengubah arah, memantulkan, begulir, memvoli.
 - 5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti ketepatan irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan.
 - 6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti sepak bola, *softball*, bola voli, bola basket, *baseball*, atletik, *tennis*, bela diri.
 - 7) Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.
3. Aspek perseptual
- 1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat.
 - 2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan, atau sebelah kiri dari dirinya.
 - 3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu kemampuan mengoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak melibatkan tangan, tubuh, dan kaki.

- 4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statik, dinamis), yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis.
- 5) Mengembangkan dominasi (*dominancy*), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan/kiri dalam melempar atau menendang.
- 6) Menembangkan lateralitas (*laterality*), yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan di antara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri
- 7) Mengembangkan image tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

4. Aspek kognitif

- 1) Mengembangkan kemampuan menggali, menentukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan.
- 2) Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika.
- 3) Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
- 4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
- 5) Menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.

- 6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

5. Aspek sosial

- 1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada.
- 2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok.
- 3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain.
- 4) Mengembangkan kepribadian, sikap dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat.
- 5) Mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima di masyarakat.
- 6) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif.
- 7) Belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif.
- 8) Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

6. Aspek emosional

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

2.1.4 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fokus pendidikan jasmani di sekolah dasar menurut Pangrazi dan Dauer (1981) dalam Samsudin (2008: 6) pendidikan jasmani untuk awal masa kanak-kanak dan sekolah dasar diidentifikasi sebagai belajar untuk bergerak, bergerak untuk

belajar, dan belajar tentang gerak. Artinya pendidikan jasmani pada sekolah dasar merupakan wahana untuk anak belajar bergerak serta melalui bergerak anak dapat belajar banyak hal.

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

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

2.1.5 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan sangat penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang (Achmad Rifa'i RC, 2009: 82).

2.1.5.1 Teori Belajar

1. Teori Belajar Behavioristik

Belajar merupakan proses perubahan perilaku, baik perilaku yang tampak ataupun yang tersirat. Perubahan perilaku yang didapat dari hasil belajar bersifat permanen, dalam arti bahwa perubahan perilaku akan bertahan dalam waktu relatif lama. Pada teori belajar behavioristik aspek penting dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena aktivitas stimulus yang menimbulkan respons. Artinya dalam pembelajaran guru memberi stimulus untuk membentuk tingkah laku siswa yang diinginkan.

2. Teori Belajar Kognitif

Pada teori belajar kognitif, belajar sebagai proses memfungsikan unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Artinya teori ini menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan atau menerapkan gagasannya sendiri.

3. Teori Belajar Humanistik

Dalam teori belajar humanistik fokus utamanya adalah hasil pendidikan yang bersifat efektif, belajar tentang cara-cara belajar (*learning how to learn*), dan meningkatkan kreativitas dan semua potensi peserta didik. Hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab

dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (*self-directing*) dan mandiri (*independent*).

2.1.5.2 Model Pembelajaran

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

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

1. Kelompok Model Informasi

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

2. Kelompok Model Personal

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

3. Kelompok Model Interaksi Sosial

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

4. Kelompok Model Perilaku

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

2.1.6 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

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

1. Tahap Perkembangan Anak Sekolah Dasar pada Kelas Rendah

Menurut Anarino (1980) dan Cowell (1955) dalam Sukintaka (1992: 41-43) perkembangan anak kelas I dan II, berumur 6 sampai 8 tahun mempunyai karakteristik:

1) Segi Jasmani

- (1) Waktu reaksi lambat, koordinasi jelek, membutuhkan banyak variasi otot besar, senang kejar mengejar, memanjat, berkelahi dan berburu.
- (2) Aktif, energik, dan senang kepada suara yang berirama.
- (3) Tulang lembek dan mudah berubah bentuk.
- (4) Jantung mudah dalam keadaan yang membahayakan.
- (5) Rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman berkembang.
- (6) Koordinasi mata dan tangan berkembang, masih tetap belum dapat menggunakan otot-otot halus dengan baik.
- (7) Kesehatan umum tidak menentu, mudah terpengaruh terhadap penyakit, dan daya perlawanan rendah.

2) Segi psikologik atau mental

- (1) Bentuk perhatian singkat.
- (2) Rasa ingin tahu besar, ingin menemukan dan mengetahui semua yang ia lihat, dan menanyakan sesuatu secara alami.
- (3) Ada perkembangan kemampuan untuk mengontrol organ untuk bicara.
- (4) Peningkatan terhadap aktivitas yang disenangi.
- (5) Kemampuan menyatakan pendapat terbatas.
- (6) Tertarik pada semuanya.
- (7) Menunjukkan keinginan berkreasi, daya khayal besar.

3) Segi sosial

- (1) Dramatik, khayal, dan meniru dan rasa ingin tahu sangat kuat.
- (2) Senang berkelahi, berburu dan memanjat.
- (3) Penyesuaian terhambat, senang yang dialami, senang dimanjakan, senang kepada dongeng atau ceritera, suka diperhatikan oleh kelompoknya, individualistik, berjiwa bebas, menyenangkan kepada hal-hal yang membahayakan atau sensasi.

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

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

1. Jasmani

- 1) Perbaikan koordinasi dalam keterampilan gerak.
- 2) Daya tahan berkembang.
- 3) Pertumbuhan tetap.
- 4) Koordinasi mata dan tangan baik.
- 5) Sikap tubuh yang tidak baik mungkin diperhatikan.
- 6) Perbedaan jenis kelamin tidak menimbulkan konsekuensi yang besar.

- 7) Secara fisiologik putri pada umumnya mencapai kematangan lebih dahulu dari pada anak laki-laki.
- 8) Gigi tetap, mulai tumbuh.
- 9) Perbedaan secara perorangan dapat dibedakan dengan nyata.
- 10) Kecelakaan cenderung memacu mobilitas.

2. Psikologi atau mental

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

3. Sosial

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

Tahap perkembangan motorik yang harus dicapai pada tahap ini adalah belajar rileks bila merasa lelah, belajar tentang masalah-masalah tentang hambatan gizi, dapat menggunakan mekanika tubuh yang baik, mengatasi kekurangan sebaik

mungkin, berusaha untuk menguasai ketrampilan sebaik mungkin, memperbanyak kegiatan untuk meningkatkan kemampuan jasmani dengan latihan-latihan dasar, serta mengembangkan kekuatan otot, daya tahan dan kelentukan otot. Bentuk penyajian pembelajaran yaitu dalam bentuk permainan, sedikit senam buyung, gerak dan lagu, lomba, meniru dan tugas.

2.1.7 Belajar Motorik

Yanuar Kiram (1992: 12) menyatakan, belajar motorik terdiri dari dua kata belajar dan motorik. Belajar dapat dinyatakan sebagai internal individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif setabil, sebagai hasil latihan, sedangkan motorik menunjukkan keadaan/sifat bentuk apa yang telah dihasilkan dalam proses berlatih. Belajar motorik adalah perubahan internal dalam bentuk gerak (*motor*) yang dimiliki individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif permanen dan ini semua merupakan hasil dari suatu latihan.

2.1.7.1 Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar

1. Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-12 Tahun

Pada masa anak umur 6-12 tahun pertumbuhan cenderung lambat. Walaupun pertumbuhan waktu itu lambat, tetapi mempunyai waktu belajar yang cepat (Goodenough, 1945) dalam Yanuar Kiram (1992: 31). Keadaan ini dapat dipertimbangkan pula sebagai konsolidasi pertumbuhan, yang ditandai dengan adanya kesempurnaan dan kestabilan terhadap keterampilan dan kemampuan yang telah ada dibandingkan keterampilan yang baru dipelajari. Keadaan ini merupakan

faktor penting dalam peningkatan fungsi motorik dan koordinasi. Ukuran dan proposi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Energi anak dapat diarahkan ke arah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Selain penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan ataupun penambahan berbagai situasi.

2. Perkembangan Aktifitas Motorik Kasar

Keterampilan dasar merupakan sifat khas perkembangan anak umur 3 sampai 6-7 tahun dan meliputi keterampilan lokomotor meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan ketrampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola. Keterampilan motor dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal dan ini akan menjadi bekal awal untuk mempraktikkan ketrampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan diperlukan sebagai dasar untuk perkembangan ketrampilan motorik yang lebih khusus yang semuanya ini merupakan sari bagian integral prestasi bagi anak dalam segala umur dan tingkatan. Pengembangan pola gerak dasar merupakan fungsi kematangan dan pengalaman. Kematangan merupakan suatu keadaan dimana keterampilan motorik dasar berkembang tetapi sebaliknya keterampilan dasar tidak akan dapat berkembang tanpa latihan yang sesuai atau pengalaman (Yanuar Kiram, 1992: 42).

3. Perkembangan Aktifitas Motorik Kasar

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengatur atau mengkoordinasi penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien,

tepat dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting, perkembangan motorik secara total anak-anak dan secara jelas mencerminkan kapasitas sistem saraf pusat untuk mengangkut dan memproses *input* visual dan menterjemahkan *input* tersebut ke bentuk ketrampilan. Untuk mendapatkan keterampilan dengan baik, maka perilaku yang perlu dilakukan anak harus dapat berinteraksi dengan praktik dan melakukan komunikasi terhadap objek sekolah dan lingkungan rumah.

Pola dasar motorik lebih halus dan beradaptasi kepada perbedaan struktur, kontrol motorik halus dapat didefinisikan dengan kemampuan mengkoordinasikan aktivitas/tindakan mata-tangan bersama-sama untuk membentuk keterampilan atau gerakan adaptif (Yanuar Kiram, 1992: 43-44).

2.1.8 Pengertian Gerak

Amung Ma'mun (2000: 19-21) menyatakan bahwa dalam perkembangan manusia ada tiga ranah yang berkaitan yaitu ranah afektif, kognitif, dan motorik (gerak). Gerak (*motor*) adalah istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Gerak siswa dimulai dari kemampuan gerak dasar yang merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu *locomotor*, *non locomotor*, dan manipulatif.

1. Kemampuan *Locomotor*

Kemampuan *locomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan

gerak lainnya adalah berjalan, berlari, *skipping*, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari (*gallop*).

2. Kemampuan *Non-locomotor*

Kemampuan *non locomotor* dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulatif objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan, yang mana cukup penting untuk item berjalan (gerak langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

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

2.1.9 Perkembangan Gerak dan Kognitif

Piaget dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 22-24) mengkategorikan perilaku ke dalam empat tahap perkembangan kognitif, yaitu:

1. Tahap *Sensorimotorik*

Pada tahap ini piaget menggambarkan seperti “berpikir melalui gerak tubuh”. Dengan kata lain kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan intelektual berkembang sebagai suatu hasil dari perilaku gerak dan konsekuensinya. Gerak selalu berhubungan dengan proses berpikir pada tahap *sensorimotor*, pengetahuan dan berpikir muncul sebagai hasil atau akibat dari perilaku yang terjadi melalui gerak tubuh, tahap ini terjadi sejak lahir sampai usia 2 tahun.

2. Tahap *Preoperasional*

Pada tahap ini anak masih belum memiliki kemampuan untuk berpikir logis atau operasional. Pada tahap ini dibagi dua sub bagian, yaitu *prekonseptual* yaitu anak yang berusia antara 2 tahun sampai 4 tahun dan *intuitive* yaitu anak yang berusia antara 4 tahun sampai 7 tahun.

3. Tahap Konkret Operasional

Karakteristik umum pada tahap ini adalah bertambahnya kemampuan dari variabel dalam situasi *problem solving*. Kemampuan ini dapat memiliki dampak penting untuk perkembangan motorik, tahap ini terjadi pada anak berusia 8 sampai 11 tahun.

4. Tahap Formal Operasional

Tahap ini terjadi pada anak usia 11 sampai 12 tahun, merupakan kemampuan untuk mempertimbangkan ide-ide yang tidak didasarkan pada realita. Anak sudah mampu berpikir abstrak.

2.1.10 Klasifikasi Keterampilan Gerak

Barbara Godfrey dan Newel Kephart (1969) dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 80) menyatakan, keterampilan gerak lebih berupa kegiatan yang dibatasi dalam keluasannya dan melibatkan suatu gerakan tunggal atau sekelompok

kecil gerak tertentu yang ditampilkan dengan tingkat kecepatan dan kecermatan yang tinggi. Pada dasarnya keterampilan merupakan penghalusan gerak dari pola-pola gerak dasar.

Penggolongan keterampilan dapat dilakukan dengan mempertimbangkan stabilitas lingkungan, jelas tidaknya titik awal serta titik akhir dari gerakan, dan ketepatan gerakan yang dimaksud. Penggolongan ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan-perbedaan dalam keterampilan, sehingga memudahkan bagi pendidik dalam membuat tahapan pembelajaran.

2.1.11 Modifikasi

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu, "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan kemampuan anak dan dapat membantu perubahan tersebut. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar dapat mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP, termasuk di dalamnya "*body scaling*" atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya (Yoyo Bahagia, 2000: 1).

2.1.12 Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, suka rela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan dalam bermainnya (Sukintaka, 1992: 91). Bermain merupakan kegiatan yang dipilih oleh anak sendiri, kegiatan yang serius tetapi menyenangkan, dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan, akan tetapi bermain juga bukan merupakan suatu kesungguhan melainkan hanya merupakan wahana untuk memperoleh kesenangan saja.

Soetoto Pontjopoetro (2008: 1.21) menyatakan, permainan merupakan aktivitas yang sangat digemari oleh anak-anak para remaja dan juga orang-orang tua. Permainan adalah bagian dari studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani pada umumnya permainan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial. Permainan mempersiapkan anak untuk siap melakukan kegiatan olahraga lainnya, seperti atletik, bela diri, renang dan senam. Permainan mempunyai hubungan yang erat dengan kegiatan olahraga yang lain dalam mengembangkan manusia seutuhnya.

2.1.13 Permainan dan Pendidikan jasmani

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani anak diberi permainan, maka anak akan melakukan permainan dengan rasa senang dan pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga yang lain. Pemberian

pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan membuat anak merasa senang, melalui rasa senang tersebut anak dapat mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli, watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian bermain membuat orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku (Sukintaka, 1992: 11).

Pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, oleh karena itu pendidikan jasmani harus diberikan dengan benar dan tepat. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan hal yang berkesinambungan, pertumbuhan dan perkembangan ini dibedakan dalam tahap-tahap berdasarkan usia karena setiap tahap akan mengalami perubahan dari segi jasmani, mental, emosi dan sosial. Oleh karena itu penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan juga harus menyesuaikan karakteristik siswa sesuai dengan tahap perkembangan anak tersebut.



2.1.14 Permainan Bola Basket

2.1.14.1 Tinjauan Permainan Bola Basket

Menurut Imam Sodikun (1992:8), bola basket adalah satu permainan yang menggunakan bola besar dimainkan oleh dua regu putra ataupun putri. Tiap regu berusaha untuk membuat angka sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola ke

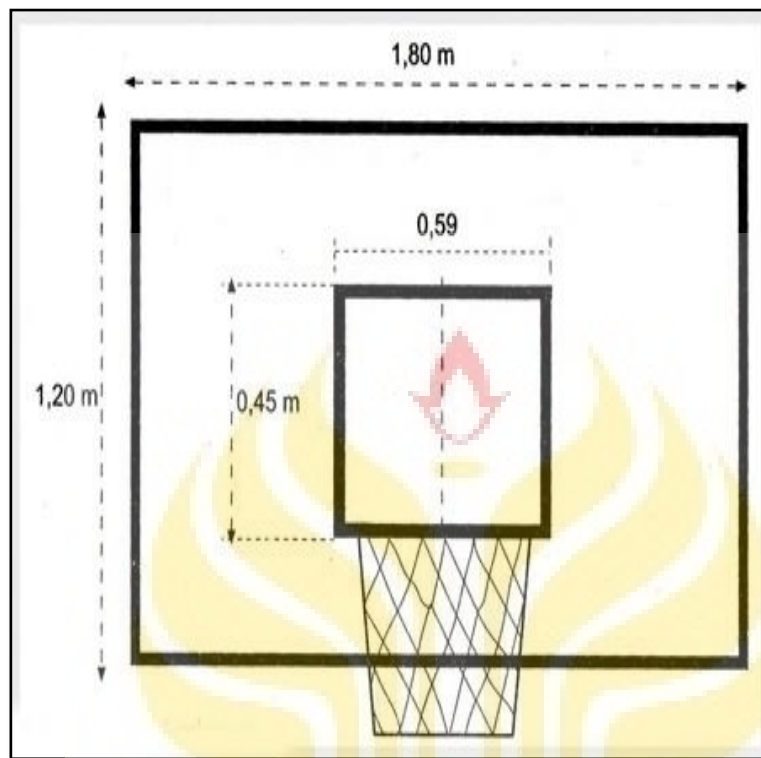
keranjang lawan, dan berusaha untuk mencegah pemain lawan memasukan bola untuk membuat angka.

Bola basket termasuk permainan yang kompleks, artinya gerakan terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi rapi sehingga dapat dimainkan dengan baik. Teknik-teknik dasar dalam permainan bola basket menurut Imam Sodikun (1992:82) adalah sebagai berikut : 1) Teknik *passing* (melempar dan menangkap), 2) Teknik *dribble* atau menggiring bola, 3) Teknik *shooting* atau menembak, 4) Teknik *pivot* atau gerakan berporos, 5) Teknik *lay upshot*, 6) Teknik *rebound* atau merayah. Apabila keenam teknik dasar tersebut telah dikuasai dengan baik oleh seorang pemain, maka ia sudah dapat bermain dengan baik pula. Selain itu, tugas para guru penjasorkes adalah memberikan teknik dasar yang benar (Imam Sodikun, 1992:47-48).

2.1.14.2 Sarana dan Prasarana

1. Papan Pantul

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

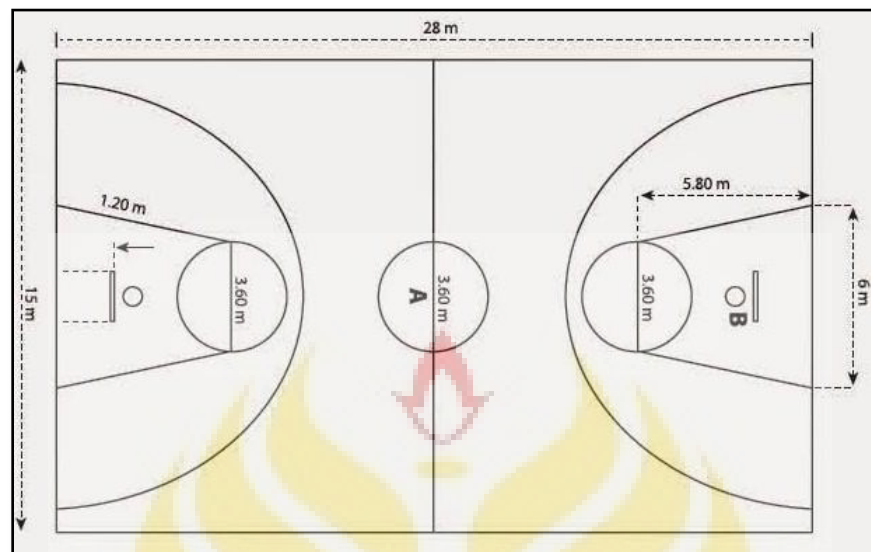


Gambar 2.1 Papan pantul

(Sumber: Abdul Rohim, 2008:6)

2. Lapangan Bola Basket

Menurut PERBASI dalam peraturan resmi bola basket (2004:5), 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. Federasi Nasional menyetujui ukuran yang akan dipakai untuk kompetisi dengan ukuran lapangan minimum adalah panjang 26 meter dan lebar 14 meter.



Gambar 2.2 Lapangan bola basket

(Sumber: Abdul Rohim, 2000:5)

3. Keranjang

Keranjang terdiri dari keranjang atau simpai dan jala. Simpai terdiri dari besi yang keras, berdiameter 45 cm dan berwarna jingga. Garis tengah besi 22 mm dengan sedikit tambahan lengkungan besi kecil di bawah sampai tempat memasang jala. Jarak tepi bawah simpai lantai 3,05 meter; jarak terdekat dengan bagian dalam tepi simpai 15 cm dari permukaan papan pantul (Imam Sodikun, 1992:83). Jala terbuat dari keranjang putih tergantung sedemikian rupa sehingga menahan bola, masuk ke dalam keranjang, kemudian terus masuk ke bawah. Panjang jala 40 cm. Tinggi ring bola basket yang sesuai dengan peraturan resmi untuk internasional

adalah 10 kaki atau 305 cm. dengan beberapa detail yang telah diperjelas seperti luas papan pantul hingga panjang tali yang menjuntai di ring bola basket.



Gambar 2.3 Keranjang bola basket

(Sumber: Amanrupputra, 2012. Sarana Dan Prasarana Permainan Bola Basket.)

4. Bola

Bola yang digunakan adalah bola yang benar-benar bundar terbuat dari kulit, karet, atau sintetis. Kelilingnya antara 75-78 cm dengan berat 600-800 gram. Bola dipompa secukupnya, sehingga bila dijatuhkan dari ketinggian 1,80 meter, pantulanya antara 1,20-1,40 meter (Imam Sodikun, 1992:84).



Gambar 2.4 Bola

(Sumber: Nuril Ahmadi, 2007:1)

2.1.15 Hakekat Bola Basket Passball Area

Permainan passball area merupakan permainan bola basket yang tidak menggunakan gawang akan tetapi menggunakan area poin. Permainan ini dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dimana satu regu terdiri atas 6 pemain dan dimainkan di lapangan yang lebih kecil sedangkan bola yang digunakan adalah bola yang lebih kecil yaitu bola voli. Peraturan permainan passball area hampir sama dengan permainan bola basket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Dalam permainan passball area tidak menggunakan dribble, hanya menggunakan tiga tekni dasar passing dalam bola basket yaitu chess pass, bond pass dan overhead pass. Dalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak-banyaknya. Permainan passball area ini lebih memfokuskan untuk melatih anak-anak mengasah ketepatan dalam melempar dan menangkap bola. Beberapa perbedaan yang membedakan antara passball area dengan bola basket pada umumnya antara lain : ukuran yang disesuaikan pemain.

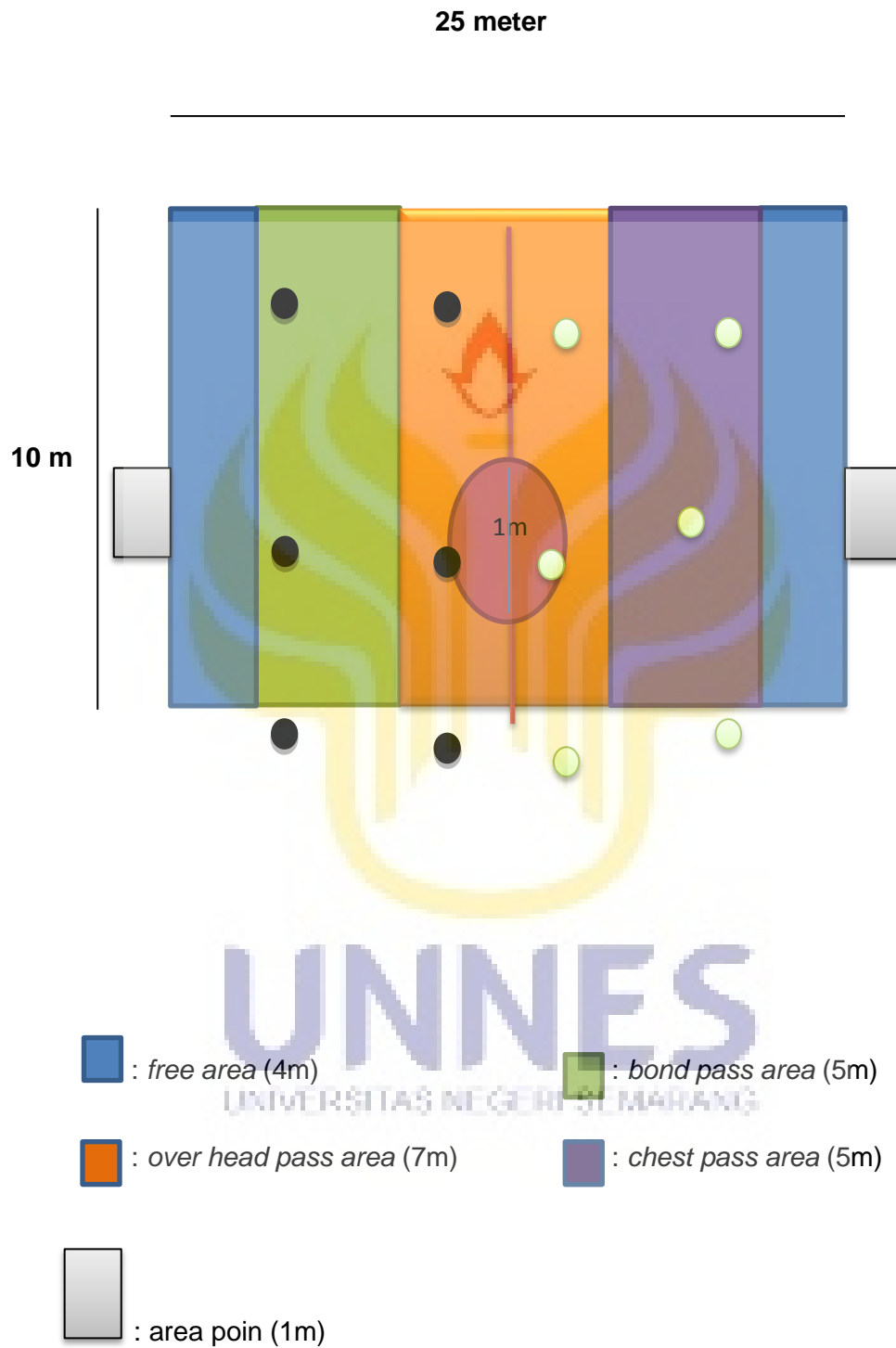
Tabel 2.1 Permainan bola basket dan *passball area*

Permainan bola basket yang sesungguhnya	Model pengembangan pembelajaran permainan <i>passball area</i>	Keterangan
Ukuran lapangan : 28 m X 15 m	Ukuran lapangan Panjang : 25 m	Luas lapangan menyesuaikan dengan

	Lebar : 10 m	jumlah pemain
Jumlah pemain : 5 orang tiap regu	Jumlah pemain : 12 orang 6 orang tiap regu	Jumlah disesuaikan
Memakai 2 ring	Memakai 2 gawang yang berupa area poin	Memudahkan siswa untuk mencetak angka
Waktu pertandingan 4 X 10 menit	Waktu pertandingan 2 X 15 menit	Dialokasikan sesuai dengan waktu pelajaran sekolah
Menggunakan bola berukuran standar 7	Menggunakan bola yang lebih kecil yaitu bola voli	Disesuaikan dengan tubuh siswa
Peraturan permainan : Menggunakan aturan baku atau sesungguhnya	Peraturan permainan : Menggunakan peraturan yang dimodifikasi	Jika menggunakan aturan baku akan mempersulit siswa.

Secara garis besar permainan *passball area* dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan permainan bola basket yang sudah ada. Bahkan permainan *passball area* dapat dijadikan permainan anak untuk meningkatkan aktivitas dan kesegaran jasmani.

1. Ukuran lapangan 25 m X 10 m
2. Jumlah keseluruhan 12 pemain terdiri dari 2 regu
3. Setiap regu terdiri atas 6 pemain



Gambar 2.5 Lapangan *Passball* Area

2.1.15.1 Peraturan Bermain *Passball Area*

1. Awal permainan

Permainan diawali dengan tiupan dari peluit wasit, bola dilempar ke atas dari garis tengah lapangan dan pemain bersiap merebut bola dengan cara *jump ball*. *Jump ball* dilakukan merupakan salah satu peraturan dari bola basket. *Jump ball* dilakukan agar siswa mengerti sedikit tentang olahraga basket.

2. Bola

Permainan *passball area* menggunakan bola yang lebih kecil. Bola menggunakan bola voli yang harus dibawa ke area poin.

3. Penghitungan poin

Apabila bola berhasil dibawa masuk ke area poin maka akan mendapatkan poin 1.

4. Cara mencetak poin

Untuk mencetak poin pemain harus membawa bola ke area poin dengan cara melakukan *passing* dengan area yang sudah ditentukan. Pada saat menyerang tidak dibatasi waktu karena untuk mempermudah siswa bergerak. Saat memegang bola tidak dibatasi waktu agar siswa bisa lebih maksimal dalam bergerak. Pemain diberi waktu tiga detik untuk berdiri di area poin untuk menunggu bola.

5. Menggunakan *passing*

Permainan ini tidak menggunakan *dribbling* tapi menggunakan *passing*. Pemain yang membawa bola bisa melakukan *pivot* yaitu gerakan melindungi bola dengan

satu kaki sebagai porosnya. Pemain yang berebut bola tidak diperkenankan melakukan kontak tubuh. Pemain dilarang memasuki area bebas lawan.

6. Pelanggaran

Pelanggaran terjadi apabila pada saat melindungi bola pemain melangkah dengan menggunakan kedua kaki. Selain itu pelanggaran terjadi apabila pemain melakukan kontak tubuh.

7. Memulai bola saat melakukan pelanggaran

Apabila terjadi pelanggaran maka akan dilakukan *passing* bebas dari garis samping lapangan. Ketika pelanggaran terjadi di area *chest pass*, pemain bebas melakukan *passing* apa saja, begitu juga di area lainnya. Pemain yang menerima bola harus menyesuaikan dengan area yang ditempatinya.

2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kompetensi Penjas saat ini, perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjas yang dikembangkan sesuai dengan kondisi saat ini yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga tidak merasa bosan dan terbebani saat mengikuti pembelajaran penjas. Dilihat dari pembelajaran penjas yang sudah ada terutama di sekolah dasar yang jauh dari kota, kebanyakan guru hanya memberi materi sepak bola atau voli dalam permainan bola besar, tanpa memberikan materi bola basket. Hal semacam itu dapat berdampak kurangnya pengetahuan siswa terhadap model permainan bola besar yang lain.

Permainan bola basket ini akan menjadi bekal mereka nantinya untuk lebih mengenal permainan bola basket di jenjang pendidikan yang selanjutnya. Namun apabila melihat karakteristik anak-anak sekolah dasar, permainan bola basket yang dimainkan dengan aturan yang baku dan menggunakan lapangan serta ring yang tingginya sesuai dengan ketentuan PERBASI tentu akan menyulitkan mereka. Sarana prasarana di sekolah yang berbeda-beda juga menjadi kendala untuk mengajarkan permainan bola basket. Sehingga perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran bola basket di sekolah disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Pengembangan permainan bola basket harus diwujudkan, karena akan mendukung berjalanya pembelajaran satu model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, dibuatlah suatu model permainan bola basket dengan sasaran yang dirubah menjadi lebih lebar, rendah, dan mudah untuk menembak. Lapanganapun dipersempit, serta aturan permainan yang dipermudah disesuaikan dengan kondisi siswa, maka akan membuat siswa aktif bergerak dalam kondisi dan situasi yang gembira dan menyenangkan saat mengikuti pembelajaran penjas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan Produk

Hasil akhir kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model permainan bola basket yang dimodifikasi tanpa menggunakan ring tetapi dengan menggunakan area poin serta menggunakan teknik dasar *passing* saja yang berdasar pada saat uji coba skala kecil (N=14) dan pada saat uji coba skala besar (N=20). Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan maka didapat beberapa revisi dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran yaitu:

1. Ukuran lapangan diperkecil menjadi 20 x 10 meter disesuaikan dengan karakter siswa.
2. Setiap pergantian pemain dilakukan pada area bebas (*free area*).
3. Waktu permainan diubah menjadi 2 x 10 menit karena permainan *passball area* membuat siswa selalu aktif bergerak sehingga disesuaikan dengan porsi fisik anak Sekolah Dasar.

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

1. Produk permainan *passball area* sudah efektif digunakan pada pembelajaran permainan bola basket. Hal ini berdasarkan pada hasil evaluasi ahli penjas di dapat rata-rata 80% dan evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata 84%.

Berdasarkan evaluasi para ahli (ahli penjas dan ahli pembelajaran) dapat disimpulkan bahawa model pernaianan *passball area* masuk dalam kriteria “baik” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V di SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom. Produk model permainan bola basket yang dimodifikasi dengan menggunakan area passing dapat digunakan untuk siswa kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom. Hal itu didasarkan pada hasil analisis uji coba skala kecil dan besar. Dengan analisis uji coba skala kecil didapat hasil 80,22%, dan untuk hasil uji coba skala besar didapat hasil 86,33%. Berdasarkan dari hasil uji coba (skala kecil dan skala besar) termasuk dalam kriteria “baik” sehingga model permainan *passball area* ini dapat digunakan untuk siswa kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom.

5.1.1 Kelebihan Dan Kekurangan Produk

1. Kelebihan Produk :

- 1) Dalam produk permainan *passball area* yaitu bisa menjadi inovasi baru dalam pembelajaran bagi siswa kelas V SD YPPK Amgotro-Yuruf Kabupaten Keerom.
- 2) Siswa bisa lebih antusias dan aktif bergerak dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bola basket.
- 3) Bisa membuat pengalaman baru untuk guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- 4) Permainan *passball area* juga bisa menjadi sarana untuk memperkenalkan teknik dasar permainan bola basket.
- 5) Permainan *passball area* bisa dimainkan dimana saja, di ruang terbuka maupun tertutup.

2. Kekurangan Produk :

- 1) Dalam mencetak point dibutuhkan kerjasama antara regu, sehingga regu yang kurang aktif akan cepat merasa bosan
- 2) Harus banyak strategi agar bisa memenangkan permainan

5.2 Saran Dan Pemanfaatan

5.2.1 Saran

1. Guru penjasorkes harus mampu mengembangkan kreatifitas dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang diajarkan kepada siswa dapat menarik dan siswa lebih aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Tetap berpedoman kepada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Permainan *passball area* merupakan salah satu bentuk pembelajaran untuk mencapaitujuan pembelajaran bola basket.
3. Diharapkan muncul model baru dalam pemebejaran bola basket.

5.2.2 Pemanfaatan

1. Untuk mencapai tujuan permainan *passball area* pada siswa kelas V dibutuhkan kreatifitas dan inovasi dari guru untuk menciptakan model-model pembelajaran yang menyenangkan.
2. Model pembelajaran bola basket dengan menggunakan area *passing* merupakan modifikasi permainan bola basket yang menyenangkan dan merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran.
3. Untuk para guru permainan *passball area* merupakan model pembelajaran yang sangat mudah dilaksanakan untuk pembelajaran materi bola basket.
4. Bagi sekolah yang mempunyai keterbatasan sarana dan prasarana bola basket maka model pembelajaran *passball area* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang dapat dijadikan solusinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu
- Achmad Rifa'i RC dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjasorkeskes*. Jakarta: Depdiknas
- Agung Sunarno. 2011. *Metode Penelitian Keolahragaan*. Surakarta: Yuma Pustaka
- 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
- Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: PPLPTK Dirjen Dikti Depdikbud
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia
- Phil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rusli Lutan. 2001. *Mengajar Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera
- Soetoto Pontjoepetro. 2008. *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjasorkeskes*. Jakarta: Depdikbud

Sukirman. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka

Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud

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



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG