



**MODEL BAQUSAL *GAME* DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET
PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KARANGANYAR
KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN 2015**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

oleh
Rendy Bastian
6101411169

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

ABSTRAK

Bastian, Rendy. 2015. *Model Baqusal Game dalam Pembelajaran Bolabasket pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan Tahun 2015*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.

Kata kunci: pengembangan, bolabasket, baqusal.

Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran teknik dasar bolabasket yang masih cenderung monoton, membosankan, dan pembelajaran belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan model pembelajaran bolabasket melalui permainan baqusal pada pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa pengembangan model pembelajaran bolabasket melalui permainan baqusal pada pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dari Borg & Gall yaitu; (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa model permainan *baqusal game*), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli permainan dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah menengah pertama, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil (20 siswa). Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji coba kelompok besar (34 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, (7) hasil akhir permainan *baqusal* bagi siswa kelas VIII yang dihasilkan melalui revisi uji kelompok besar.

Dari hasil rata-rata validasi ahli setelah uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 90% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 81,33% (baik). Hasil rata-rata kuesioner siswa pada uji coba kelompok besar didapat persentase sebesar 87,55% (baik). Jumlah rata-rata keseluruhan persentase adalah 86,29% (baik).

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran bolabasket melalui permainan *baqusal* ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Saran bagi guru penjasorkes di sekolah menengah pertama dapat menggunakan produk pengembangan model pembelajaran bolabasket melalui permainan *baqusal* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Rendy Bastian

NIM : 6101411169

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Model Permainan *Baqusal* dalam Pembelajaran Bolabasket pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan Tahun 2015

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

Apabila pernyataan 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,2015

Yang menyatakan,


UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG




METERAI TEMPEL
TGL. 20
69542ADF343355388
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Rendy Bastian
NIM. 6101411169

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Rendy Bastian, NIM 6101411169, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Judul Pengembangan Model Permainan *Baqusal* dalam Pembelajaran Bolabasket pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan Tahun 2015 telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 28 September 2015.

Panitia Ujian

Ketua



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

Sekretaris



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

Dewan Penguji

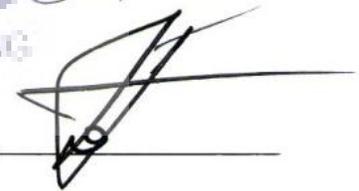
1. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd. (Ketua) (Penguji 1)
NIP. 197609052008121001



2. Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd. (Anggota) (Penguji 2)
NIP. 196204251986011001



3. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd (Anggota) (Penguji 3)
NIP. 195304111983031001



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

1. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyiroh: 6-8)

PERSEMBAHAN:

1. Skripsi ini saya persembahkan kepada Allah SWT yang memberikan kekuatan, keberanian, kepercayaan diri dan jalan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada yang tercinta orang tua saya Bapak Tolani dan Ibu Kristiyah, terima kasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang serta nasihat.
3. Saudara dan kerabat dekat saya yang memberikan kegembiraan saat situasi sulit.

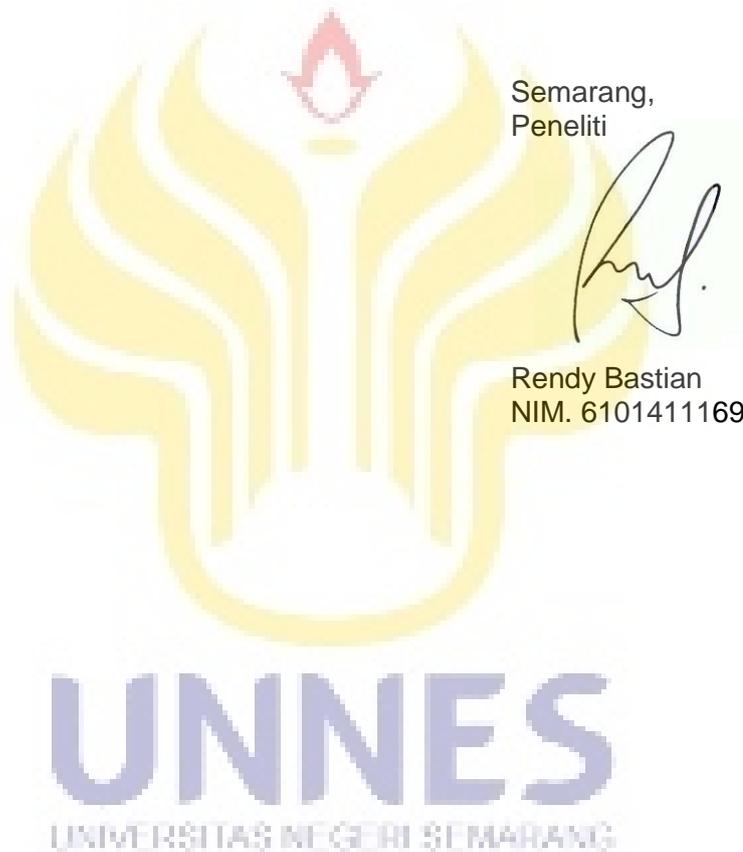
KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Model Permainan *Baqusal* dalam Pembelajaran Bolabasket pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan Tahun 2015". 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 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. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Uen Hartiwan, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
6. Drs. Tri Nurharsono, M.Pd., selaku ahli penjas permainan yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Pudjijana, S.Pd., selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Karanganyar yang mengijinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Mulyadi S.Pd., selaku ahli pembelajaran penjas sekolah menengah pertama yang penuh kesabaran memberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Guru SMP Negeri 1 Karanganyar yang mendukung dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Siswa siswi kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.

11. Sahabat-sahabat saya yang tercinta PJKR angkatan 2011 dan jurusan lain yang memberikan motivasi dan bantuanya.
12. Kurniawan Aji Saputro, yang telah membantu peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Karanganyar.

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.



2015

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| JUDUL..... | i |
| ABSTRAK..... | ii |
| PERNYATAAN..... | iii |
| PENGESAHAN..... | iv |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 8 |
| 1.3 Tujuan Pengembangan..... | 8 |
| 1.4 Manfaat Pengembangan..... | 9 |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis..... | 9 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis..... | 9 |
| 1.5 Spesifikasi Produk..... | 10 |
| 1.6 Pentingnya Pengembangan..... | 10 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR | |
| 2.1 Landasan Teori..... | 12 |
| 2.1.1 Metode Penelitian Pengembangan..... | 12 |
| 2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani..... | 13 |
| 2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani..... | 15 |
| 2.1.4 Pengertian Belajar..... | 16 |
| 2.1.5 Pengertian Hasil Belajar..... | 16 |
| 2.1.6 Pengertian Gerak..... | 18 |
| 2.1.7 Belajar Gerak..... | 19 |
| 2.1.8 Karakteristik Perkembangan Anak pada Masa Usia SMP | 21 |
| 2.1.8.1 Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Remaja..... | 21 |
| 2.1.8.2 Perkembangan Gerak Anak Remaja..... | 22 |
| 2.1.8.3 Aktivitas Fisik yang Diperlukan Anak Remaja.... | 23 |
| 2.1.9 Pengertian Bermain..... | 25 |
| 2.1.10 Teori Bermain..... | 25 |
| 2.1.11 Tipe Bermain..... | 26 |
| 2.1.12 Permainan dan Pendidikan Jasmani..... | 27 |
| 2.1.13 Fungsi Bermain dalam Pendidikan Jasmani..... | 29 |
| 2.1.14 Klasifikasi Permainan dan Olahraga..... | 29 |
| 2.1.14.1 Permainan Sentuh..... | 30 |
| 2.1.14.2 Permainan Target..... | 31 |
| 2.1.14.3 Permainan Net dan Dinding..... | 31 |
| 2.1.14.4 Permainan serangan..... | 31 |
| 2.1.14.5 Permainan Lapangan..... | 32 |
| 2.1.15 Modifikasi..... | 32 |
| 2.1.15.1 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani | 32 |

| | | |
|----------|---|----|
| 2.1.15.2 | Modifikasi Materi Pembelajaran..... | 33 |
| 2.1.15.3 | Modifikasi Lingkungan Pembelajaran..... | 33 |
| 2.1.15.4 | Modifikasi Evaluasi Pembelajaran..... | 35 |
| 2.1.15.5 | Tujuan Modifikasi Permainan..... | 35 |
| 2.1.16 | Bolabasket..... | 36 |
| 2.1.16.1 | Sarana dan Prasarana Bolabasket..... | 36 |
| 2.1.16.2 | Teknik Dasar Bolabasket..... | 38 |
| 2.2 | Kerangka Berfikir..... | 41 |

BAB III METODE PENGEMBANGAN

| | | |
|---------|---------------------------------|----|
| 3.1 | Model Pengembangan..... | 43 |
| 3.2 | Prosedur Pengembangan..... | 43 |
| 3.3 | Uji Coba Produk..... | 44 |
| 3.3.1 | Desain Uji Coba..... | 44 |
| 3.3.1.1 | Uji Coba Kelompok Kecil..... | 44 |
| 3.3.1.2 | Uji Coba Kelompok Besar..... | 45 |
| 3.3.2 | Subjek Uji Coba..... | 45 |
| 3.4 | Rancangan Produk..... | 45 |
| 3.4.1 | Permainan Baqusal..... | 45 |
| 3.4.2 | Sarana dan Prasarana..... | 46 |
| 3.4.2.1 | Lapangan..... | 46 |
| 3.4.2.2 | Bola..... | 47 |
| 3.4.2.3 | Gawang..... | 48 |
| 3.4.3 | Peraturan Permainan..... | 48 |
| 3.4.3.1 | Pemain..... | 48 |
| 3.4.3.2 | Waktu Permainan..... | 49 |
| 3.4.3.3 | Skor Permainan..... | 49 |
| 3.4.3.4 | Peraturan Permainan..... | 49 |
| 3.5 | Jenis Data..... | 51 |
| 3.6 | Instrumen Pengumpulan Data..... | 51 |
| 3.7 | Analisis Data..... | 53 |

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

| | | |
|---------|--|----|
| 4.1 | Penyajian Data Hasil Uji Coba I..... | 55 |
| 4.1.1 | Data Analisis Kebutuhan..... | 55 |
| 4.1.2 | Deskripsi Draf Produk Awal..... | 56 |
| 4.1.3 | Draf Produk Awal Model Permainan Bolabasket Baqusal..... | 57 |
| 4.1.3.1 | Pengertian Permainan Bolabasket Baqusal..... | 57 |
| 4.1.3.2 | Peraturan Permainan Bolabasket Baqusal..... | 57 |
| 4.1.4 | Validasi Ahli..... | 62 |
| 4.1.4.1 | Validasi Draf Produk Awal..... | 62 |
| 4.1.4.2 | Deskripsi Data Validasi Ahli..... | 63 |
| 4.1.4.3 | Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil..... | 63 |
| 7.2 | Hasil Analisis Data Uji Coba I..... | 64 |
| 7.3 | Revisi Produk..... | 72 |
| 4.3.1 | Draf Setelah Uji Coba Kelompok Kecil..... | 73 |
| 4.3.1.1 | Pengertian Permainan Bolabasket Baqusal..... | 73 |
| 4.3.1.2 | Peraturan Permainan Bolabasket Baqusal..... | 74 |
| 4.4 | Penyajian Data Hasil Uji Coba II..... | 79 |

| | |
|---|-----|
| 4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba II | 81 |
| 4.6 Prototipe Produk..... | 88 |
| 4.6.1 Aspek-Aspek dalam Baqusal <i>Game</i> | 95 |
| 4.6.2 Kelebihan Produk | 96 |
| 4.6.3 Kelemahan Produk..... | 96 |
| BAB V KAJIAN DAN SARAN | |
| 5.1 Kajian Prototipe Produk | 97 |
| 5.2 Saran Pemanfaatan..... | 98 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 100 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 102 |



DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| 3.1 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Evaluasi | 52 |
| 3.2 Skor, Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak” | 52 |
| 3.3 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner | 52 |
| 3.4 Klasifikasi Analisis Deskriptif Presentase | 53 |
| 4.1 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil | 65 |
| 4.2 Perbaikan Model Awal | 78 |
| 4.3 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar | 79 |
| 4.4 Data Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar | 81 |
| 4.5 Perbaikan Model Keseluruhan | 88 |
| 4.6 Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar | 90 |



DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> ... | 13 |
| 2.2 Ukuran Lengkap Lapangan Permainan Bolabasket..... | 37 |
| 2.3 Papan Pantul | 38 |
| 3.1 Prosedur Pengembangan Model Permainan <i>Baqusal</i> | 44 |
| 3.2 Lapangan <i>Baqusal</i> | 46 |
| 3.3 Bola Voli..... | 47 |
| 3.4 Gawang <i>Quidditch</i> | 48 |
| 3.5 Gawang <i>Baqusal</i> | 48 |
| 4.1 Lapangan <i>Baqusal</i> | 58 |
| 4.2 Bola Permainan <i>Baqusal</i> | 58 |
| 4.3 Gawang <i>Quidditch</i> | 59 |
| 4.4 Gawang <i>Baqusal</i> | 59 |
| 4.5 Lapangan <i>Baqusal</i> | 74 |
| 4.6 Bola Permainan <i>Baqusal</i> | 75 |
| 4.7 Gawang <i>Quidditch</i> | 75 |
| 4.8 Gawang <i>Baqusal</i> | 75 |
| 4.9 Lapangan <i>Baqusal</i> | 92 |
| 4.10 Bola Permainan <i>Baqusal</i> | 92 |
| 4.11 Gawang <i>Quidditch</i> | 93 |
| 4.12 Gawang <i>Baqusal</i> | 93 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Usulan Tema dan Judul | 103 |
| 2. Surat Keputusan Pembimbing | 104 |
| 3. Surat Ijin Observasi Skripsi | 105 |
| 4. Surat Ijin Penelitian | 106 |
| 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi | 107 |
| 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 108 |
| 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 109 |
| 8. Kuesioner Ahli Permainan dan Ahli Pembelajaran | 113 |
| 9. Kuesioner Penilaian Siswa..... | 117 |
| 10. Hasil Evaluasi Ahli Permainan | 121 |
| 11. Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran..... | 125 |
| 12. Data Siswa Uji Kelompok Kecil | 129 |
| 13. Daftar Hadir Siswa Uji Kelompok Kecil..... | 130 |
| 14. Hasil Kuesioner Aspek Psikomotor Uji Kelompok Kecil..... | 131 |
| 15. Hasil Kuesioner Aspek Kognitif Uji Kelompok Kecil..... | 132 |
| 16. Hasil Kuesioner Aspek Afektif Uji Kelompok Kecil..... | 133 |
| 17. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor Uji Kelompok Kecil..... | 134 |
| 18. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif Uji Kelompok Kecil..... | 135 |
| 19. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Afektif Uji Kelompok Kecil..... | 136 |
| 20. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Uji Kelompok Kecil | 137 |
| 21. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil | 138 |
| 22. Data Siswa Uji Kelompok Besar..... | 140 |
| 23. Daftar Hadir Siswa Uji Kelompok Besar | 142 |
| 24. Hasil Kuesioner Aspek Psikomotor Uji Kelompok Besar | 143 |
| 25. Hasil Kuesioner Aspek Kognitif Uji Kelompok Besar | 145 |
| 26. Hasil Kuesioner Aspek Afektif Uji Kelompok Besar | 147 |
| 27. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Psikomotor Uji Kelompok Besar | 149 |
| 28. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Kognitif Uji Kelompok Besar | 151 |
| 29. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Aspek Afektif Uji Kelompok Besar | 153 |
| 30. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Uji Kelompok Besar..... | 155 |

| | |
|---|-----|
| 31. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar..... | 157 |
| 32. Dokumentasi..... | 159 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga permainan bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar dan dimainkan dengan tangan. Olahraga ini terbentuk pada akhir abad ke-19 oleh Dr. James Naismith, seorang guru pendidikan olahraga di YMCA International Training School (kini *Springfield Collage*). Melalui organisasi YMCA (Young Men Christian Association), penyebaran olahraga permainan bolabasket dilakukan ke seluruh dunia. Pada tahun 1894, permainan ini mulai dikenalkan di Tientsien, Cina oleh Bob Bailey. Pada saat itu juga Duncan Patton mengenalkan bolabasket ke India. Pada Tahun 1895, Emil Thies mengenalkan bolabasket di Perancis. Pada tahun 1900, Ishakawa memperkenalkan permainan ini di Jepang. Kemudian pada tahun 1901, C.Herek menyebarkan olahraga ini ke Persia.

Permainan bolabasket masuk ke Indonesia dibawa oleh para perantau Tionghoa. Pada mulanya, bolabasket hanya berkembang di beberapa kota besar seperti Medan, Jakarta, Bandung, Surabaya, Semarang, dan Yogyakarta. Pada awalnya, permainan ini hanya dikenal oleh lingkungan yang terbatas, khususnya pelajar-pelajar di kota perjuangan dan pusat pemerintahan seperti Yogyakarta dan Solo.

Pada tanggal 23 Oktober 1951 terbentuk organisasi bolabasket Indonesia yang diberi nama Persatuan *Basketball* Seluruh Indonesia (Perbasi). Pada Tahun 1953, Perbasi diterima menjadi anggota FIBA. Pada

saat itu pula perpanjangan Perbasi diubah menjadi Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia.

Bolabasket termasuk jenis permainan yang mempunyai gerakan kompleks, artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang melibatkan banyak otot tubuh. Agar seseorang dapat bermain dengan baik, maka harus dapat melakukan setiap unsur gerak yang benar. Oleh karena itu penguasaan terhadap teknik dasar dalam permainan bolabasket harus didahulukan. Penguasaan teknik dasar yang benar akan menunjang keterampilan bermain selanjutnya.

Umpan (*passing*) yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka. Untuk dapat melakukan umpan dengan baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai bermacam-macam teknik dasar mengumpan bola dengan baik. Pada pemain pemula, teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik untuk menunjang permainan bolabasket selanjutnya adalah *dribble* atau menggiring bola. Dalam permainan bolabasket kegunaan menggiring bola adalah untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan.

Salah satu hal yang dilakukan pemain untuk menghindari lawan yang berusaha merebut bola adalah melakukan gerakan *pivot*. Namun dalam perkembangan bolabasket saat ini, *pivot* kurang dilatih pada pemain pemula sehingga pada akhirnya pemain sering melakukan kesalahan *travelling*.

Pada saat ini olahraga permainan bolabasket di Indonesia sudah masuk materi pokok dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan

Kesehatan. Siswa diharuskan menguasai teknik dasar bolabasket maupun peraturan permainannya. Pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, tidak hanya terfokus pada aspek psikomotor (keterampilan) saja, namun terdapat aspek kognitif (pengetahuan) dan afektif (sikap). Pengajaran pendidikan jasmani dikatakan berhasil jika mampu membangkitkan suasana belajar pada siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses belajar mengajar adakalanya siswa mengalami kejenuhan yang disebabkan proses belajar mengajar yang monoton dimana guru kurang kreatif dalam penggunaan metode mengajar, gaya mengajar yang kurang bervariasi dan ketidakmampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa.

Bolabasket merupakan salah satu materi pembelajaran penjas kelas VIII di SMP Negeri 1 Karanganyar. Kegiatan pembelajaran materi bolabasket dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit tiap pertemuan. Sesuai dengan silabus yang digunakan, kompetensi dasar untuk materi bolabasket semester 2 yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan teknik koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Kegiatan pembelajaran untuk semester 1 yaitu melakukan teknik dasar *passing*, *menggiring*, *shooting*, dan *lay up shoot* dengan koordinasi yang baik. Sedangkan untuk semester 2 yaitu melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing*, *menggiring*, *shooting*, dan *lay up shoot* dengan koordinasi yang baik secara berpasangan atau kelompok (teknik lanjutan).

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pembelajaran diperoleh secara maksimal. Metode pembelajaran yang diterapkan guru penjas SMP Negeri 1 Karanganyar yaitu metode demonstrasi dan ceramah. Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan memperlihatkan cara melakukan sesuatu atau proses terjadinya sesuatu. Jadi dalam metode ini guru penjas memperagakan cara melakukan gerakan teknik dasar kepada siswa, kemudian siswa mempraktikkan gerakan tersebut. Sedangkan metode ceramah adalah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Dalam metode ini guru penjas menerangkan tentang teknik dasar dan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi peneliti, di SMP Negeri 1 Karanganyar guru tidak memberikan pembelajaran **bolabasket** pada semester 1. Hal itu dikarenakan minimnya sarana yang ada di sekolah untuk memberikan pembelajaran bolabasket. Adapun langkah lain yang ditempuh guru yaitu dengan memberikan materi permainan bola besar yang lain misalnya sepak bola ataupun bola voli. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung pada saat observasi, guru menyampaikan materi dengan metode ceramah kemudian memberikan contoh gerakan teknik dasar dan siswa melakukan gerakan teknik dasar tersebut. Akan tetapi dengan pembelajaran seperti itu membuat siswa merasa jenuh. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap siswa yang tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan lebih memilih duduk-duduk

atau berteduh. Apabila sebagian besar siswa sudah jenuh guru menyiasatinya dengan memperbolehkan siswa untuk bermain di lapangan sampai waktu pelajaran selesai. Padahal teknik yang dikuasai siswa belum dapat dikatakan baik, sehingga dalam melakukan permainan dengan lapangan dan peraturan yang sesungguhnya belum dapat mengatur strategi dengan anggota satu timnya.

Di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan terdapat 2 SMP negeri yaitu SMP Negeri 1 Karanganyar dan SMP Negeri 2 Karanganyar serta 1 SMP swasta yaitu MTs Ma'arif Karanganyar. Sebagian besar Sekolah Menengah Pertama baik sekolah negeri maupun swasta di kecamatan Karanganyar tidak memiliki sarana dan prasarana bolabasket yang memadai. Dengan hal seperti itu, materi bolabasket tidak tersampaikan dengan baik dan bahkan tidak diberikan ke siswa untuk pembelajaran materi bola besar. Guru cenderung memilih materi olahraga permainan bola besar yang lain untuk diberikan kepada siswa.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu bagian penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, lengkap dan tidak lengkapnya sarana prasarana pembelajaran turut mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana prasarana yang lengkap dapat memudahkan guru dalam mengejar target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajaran. Begitu sebaliknya, sarana prasarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai target-target tujuan pembelajaran. Ini juga yang terjadi pada pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 1 Karanganyar. Kondisi nyata di sekolah, bolabasket yang dimiliki sekolah tersebut berjumlah 10 buah, namun yang

layak digunakan hanya ada 1 (satu) bola dan menggunakan bola dengan ukuran 7, padahal ukuran bola untuk siswa SMP adalah bola ukuran 6.

Jelas dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran bolabasket menjadi tidak efektif karena bola yang berat dan besar akan membuat anak kesulitan untuk melempar bola. Dan menurut pengamatan anak yang sudah mencoba melakukan namun selalu gagal karena kesulitan dengan bola yang berat dan besar, sehingga anak akan menjadi malas mencoba dan akibatnya hasil belajar bolabasket menjadi rendah dan ketuntasan dalam mengajar materi bolabasket tidak berhasil atau tidak tercapai.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki oleh sekolah menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Oleh sebab itu perlu adanya sebuah pemecahan masalah yang sederhana dan bisa dilakukan oleh guru. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi permainan semenarik mungkin sehingga siswa akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Kreatifitas seorang pengajar sangat penting karena akan membuat siswa lebih semangat dan aktif bergerak.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diadakan penelitian pengembangan agar pembelajaran bolabasket lebih menarik serta dapat dimainkan disetiap sekolah terutama sekolah yang memiliki fasilitas bolabasket yang kurang memadai. Salah satu alternatif yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik dari masalah diatas yaitu dengan membuat suatu modifikasi permainan yang di dalamnya mempunyai

unsur teknik dasar bolabasket khususnya *passing*, *dribble*, dan *pivot*. Modifikasi permainan tersebut harus bersifat bisa mewakili karakteristik gerakan teknik dasar bolabasket, mudah dimainkan dan tidak membutuhkan tempat yang luas. Dari beberapa kriteria tersebut, peneliti menggunakan modifikasi permainan “Baqusal” yang nampaknya bisa dijadikan modifikasi permainan alternatif. Dari segi permainan, ada kemiripan dengan permainan bolabasket, dari segi ketersediaan tempat di SMP Negeri 1 Karanganyar mempunyai halaman yang dapat digunakan untuk permainan modifikasi ini.

Dalam penelitian ini, materi pembelajaran yang dipelajari adalah permainan bola besar terutama pada permainan bolabasket dengan memfokuskan pada penguasaan *passing*, *dribble* dan *pivot* yang dikemas dalam sebuah permainan modifikasi yang bernama baqusal (basket, quidditch, futsal). Permainan ini merupakan permainan yang mengkombinasikan teknik dasar dalam bolabasket yang telah dimodifikasi sarana dan prasarana serta peraturannya. Permainan ini mengandung unsur bermain dan kompetitif. Dengan melalui pendekatan kompetitif siswa akan termotivasi untuk menjadi pemenang, sehingga bersungguh-sungguh dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmani.

Alasan peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan di SMP Negeri 1 Karanganyar adalah selain permasalahan yang sudah dibahas di atas, karena di sekolah tersebut belum pernah diadakan metode pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan. Sehingga peneliti tertarik agar adanya penerapan pembelajaran bolabasket dengan menggunakan modifikasi permainan. Dengan modifikasi permainan ini

diharapkan dapat mengatasi kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam pelajaran penjas. Sehingga tujuan pembelajaran penjas dapat tercapai khususnya untuk siswa kelas VIII agar mampu meningkatkan hasil pembelajaran bolabasket baik dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

Dari pembahasan di atas penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar dengan judul :

“Model Permainan Baqusal Dalam Pembelajaran Bolabasket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan Tahun 2015”

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah : Bagaimana bentuk pengembangan model pembelajaran bolabasket melalui permainan *Baqusal* pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP)?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran bolabasket melalui permainan *baqusal* pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

1.4 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan deskripsi mengenai relevansi permainan *Baqusal* sebagai media permainan edukatif untuk pembelajaran penjasorkes bolabasket.
2. Memberikan kontribusi teoritis dalam bidang penelitian untuk mengembangkan pembelajaran bolabasket agar cakupan substansi yang diajarkan tercapai.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.
 - b. Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar sarjana bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi, S1.
2. Bagi Peneliti Lanjutan
 - a. Sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
 - b. Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.
3. Bagi Guru Penjasorkes
 - a. Menambah wawasan modifikasi permainan bola besar terutama permainan bolabasket.
 - b. Sebagai alternatif dalam penyampaian pembelajaran teknik dasar *passing*, *dribble*, dan *pivot* dalam permainan bolabasket.

4. Bagi Siswa

- a. Menjadikan siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran *passing*, *dribble*, dan *pivot* melalui permainan *baqusal* pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dapat mengembangkan semua aspek dalam pembelajaran (afektif, kognitif dan psikomotor) secara efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kesegaran jasmani dapat terwujud.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran bolabasket melalui permainan *baqusal* bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan ini perlu dilakukan, mengingat pembelajaran penjasorkes pada materi bolabasket yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang dalam memodifikasi permainan yang lebih variatif dengan memperhatikan karakteristik siswa, bahkan tidak memberikan materi bolabasket dalam pelajaran penjasorkes.

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.

Melalui penerapan model pembelajaran permainan *baqusal* bagi siswa kelas VIII SMP N 1 Karanganyar diharapkan dapat digunakan dan membantu guru penjasorkes sebagai salah satu alternatif pilihan pembelajaran bolabasket agar kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga siswa memiliki sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik dalam pembelajaran bolabasket.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori

Landasan teori dalam penelitian ini adalah sebagai acuan berfikir secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan masalah. Pada landasan teori ini, dimuat beberapa pendapat para pakar dan ahli.

2.1.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Istilah perkembangan (*development*) hampir dapat diartikan secara dekat dengan pertumbuhan (*growth*). Keduanya dapat diartikan adanya perubahan dari suatu keadaan menjadi keadaan yang lain.

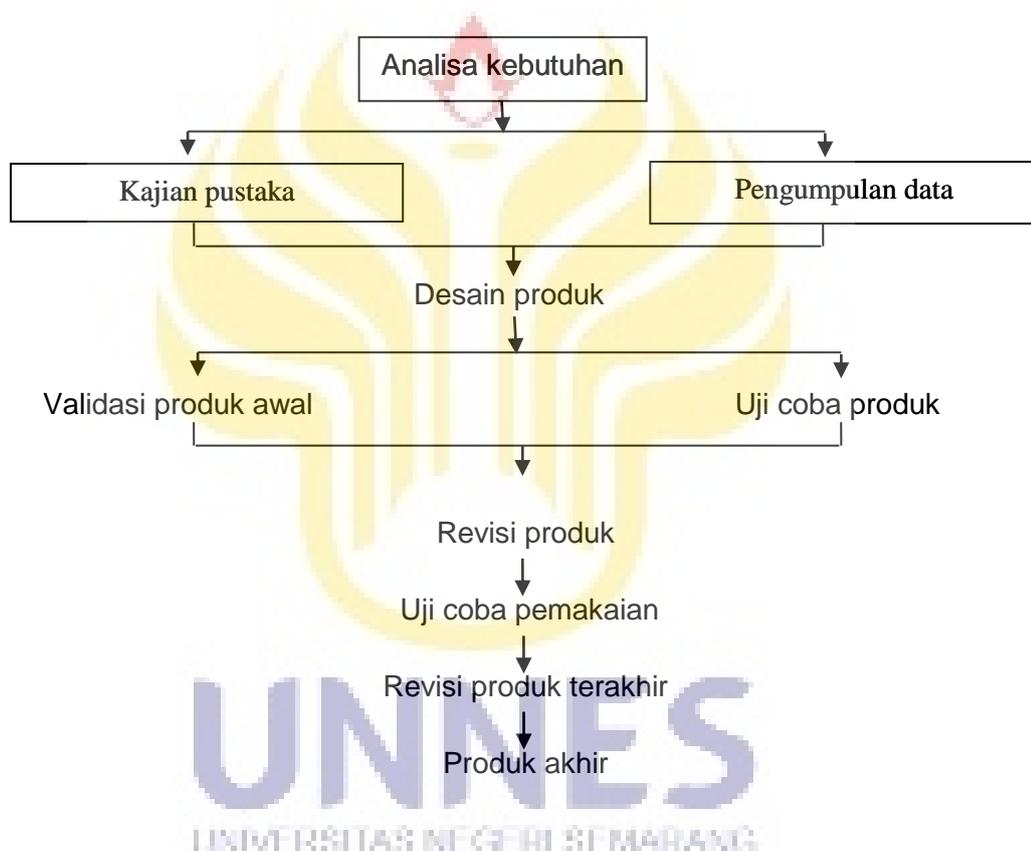
Penelitian dan pengembangan sendiri memiliki banyak definisi, dimana lebih banyak ahli yang mencoba mendefinisikan mengenai penelitian dan pengembangan.

Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2013:9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyono (2013:407) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut beberapa pernyataan diatas, dapat diambil pokok pernyataan yang merupakan inti dari pernyataan. Sehingga didapat metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, dan diuji keefektifan dan kelayakannya.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan metode penelitian dan pengembangan memiliki beberapa urutan agar penelitian lebih sempurna. Langkah-langkah tersebut seperti dijelaskan oleh Sugiyono, dapat dilihat seperti ditunjukkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development*
(Sumber: Sugiyono, 2013:409)

2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut Husdarta (2009:3) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal

fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga.

Pendidikan jasmani menurut Adang Suherman (2000:17) dibedakan dari dua sudut pandang, yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern.

1. Pandangan Tradisional

Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang, atau penyelemat pendidikan rohani manusia.

2. Pandangan Modern

Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja. Pendidikan melalui jasmani didasarkan pada anggapan bahwa jiwa dan raga merupakan satu kesatuan yang utuh. Pandangan ini menganggap kehidupan manusia secara menyeluruh.

Pandangan tradisional menganggap pendidikan jasmani sebagai pelengkap pendidikan rohani manusia, tetapi kenyataan menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani cenderung mengarah pada upaya memperkuat badan, memperhebat kemampuan fisik, atau kemampuan jasmaniahnya saja. Pada pandangan modern, pendidikan jasmani mendidik secara keseluruhan tidak hanya mendidik jasmani atau tubuh saja.

Menurut Bookwalter (1951:12) dan Harsuki (2003:26) pendidikan jasmani adalah satu fase dari pendidikan yang mempunyai kepedulian terhadap penyesuaian dan perkembangan dari individu dan kelompok melalui aktivitas-aktivitas jasmani, terutama tipe aktivitas berunsurkan permainan.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 39 ayat 3 tentang isi kurikulum pendidikan dasar memuat sekurang-kurangnya 13 bahan kajian dan pelajaran antara lain pendidikan jasmani dan kesehatan. Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan peserta didik di SMP dan SMU, yaitu pendidikan anak seutuhnya.

Dari pendapat-pendapat yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.3 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Cakupan pendidikan jasmani tidak selalu pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga pada aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.

Menurut Adang Suherman (2000:23) tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan fisik

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

2. Perkembangan gerak

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

3. Perkembangan mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan

jasmani ke dalam 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.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan mengenai pendidikan jasmani dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani dalam pelaksanaannya mempunyai tujuan menumbuh kembangkan siswa dari aspek kognitif, emosional, fisik dan merupakan suatu proses gerak manusia yang menuju pada pengembangan pola-pola perilaku manusia.

2.1.4 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu kegiatan inti di sekolah. Berhasil tidaknya seorang siswa tergantung dari bagaimana proses belajar di sekolah tersebut. Namun demikian, apa sebenarnya pengertian belajar tersebut. Pengertian belajar menurut Husdarta dan Saputra (2000:2) adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dalam proses belajar merupakan akibat dari interaksi siswa dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang sesuai dengan tujuan belajar disebut hasil belajar.

2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil selalu dihubungkan dengan pelaksanaan suatu kegiatan atau aktivitas. Hasil belajar merupakan hal yang tidak lepas dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) mengemukakan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak

belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:5-6) menyebutkan hasil belajar tersebut dibedakan menjadi:

1. Dampak pengajaran: hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam nilai rapor, angka dalam ijazah, atau meloncat setelah latihan.
2. Dampak pengiring: terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Hasil belajar menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:11) meliputi:

1. Informasi verbal: kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual: kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambing.
3. Strategi kognitif: kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik: kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisasi gerak jasmani.
5. Sikap (afektif): kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Menurut Rifa'i Achmad dan Catharina (2012:69) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata maupun simbol. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah guru melakukan sebuah evaluasi yang berupa tes yang dilakukan di setiap akhir dalam serangkaian kegiatan pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Gerak

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

Pengertian gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat. Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000 : 20) menyebutkan bahwa, kemampuan gerak dasar yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

- a. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat.
- b. Kemampuan non lokomotor dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk dan

merenggang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

- c. Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif yaitu gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang); gerakan menerima (menangkap); gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

2.1.7 Belajar Gerak

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

Menurut John N. Drowtzky dalam Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:234) belajar gerak adalah belajar yang diwujudkan melalui respon-respon muskular yang diekspresikan dalam gerakan tubuh atau bagian tubuh. Domain kemampuan yang paling intensif keterlibatannya adalah domain fisik dan domain psikomotor. Hasil belajar di dalam belajar gerak adalah berupa peningkatan kualitas gerakan tubuh.

Proses belajar gerak berbeda dengan proses belajar lain yang menekankan proses belajar kognitif dan afektif. Perbedaannya terletak pada

kegiatan dalam proses belajar gerak lebih menekankan pada aspek fisik dan psikomotor.

Menurut Amung Ma'mun (2000 : 83-85) ada tiga tahapan dalam belajar gerak, yaitu :

1. Tahapan verbal kognitif

Pada tahap ini tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada anak. Sebagai pemula, mereka mulai mengenal gerakan dan mengerti mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu kemampuan verbal kognitif mendominasi tahapan ini.

2. Tahapan gerak asosiatif

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan agar anak lebih trampil. Pada tahapan belajar gerak ini dimana gerakan yang dipelajari masih berada pada pikiran anak. Anak membayangkan dalam pikirannya mengenai gerakan keterampilan yang dipelajari.

3. Tahapan otomatisasi

Setelah anak banyak melakukan latihan, pada tahap ini secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Anak sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien. Pada tahapan ini dimana saat anak melakukan gerakan seolah-olah sudah tidak memikirkan lagi gerakan yang sedang dilakukan.

2.1.8 Karakteristik Perkembangan Anak pada Masa Usia SMP

Menurut Husdarta dan Saputra (2000:57) para ahli umumnya berpendapat bahwa rentangan masa remaja awal berlangsung dari sekitar 11-13 tahun sampai 14-16 tahun, dan remaja akhir antara usia 14-16 tahun sampai 18-20 tahun. Charlotte Buhler menambahkan adanya masa transisi antara usia 10-12 tahun sebagai masa pra remaja. Menurut Sukintaka (1992 : 45) anak tingkat SMP, kira-kira berusia antara 12-15 tahun. Berdasarkan data tersebut, anak usia SMP termasuk dalam golongan anak remaja (adolesensi).

2.1.8.1 Ukuran dan bentuk tubuh anak remaja (Adolesensi)

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

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

pertumbuhan tinggi dan berat badan yang berlangsung dengan cepat. Pada masa adolesensi antara laki-laki dan perempuan makin jelas perbedaan ukuran dan bentuk tubuhnya.

Perubahan fisik selama adolesensi menunjukkan beberapa indikasi terhadap komposisi tubuh. Perubahan komposisi selama masa adolesensi terutama bervariasi pada sumbu kegemukan dan kekurusan. Anak laki-laki meningkat ke arah bentuk ramping dan berotot terutama pada anggota badan, sedangkan anak perempuan meningkat ke arah keduanya, ke arah bentuk ramping dan gemuk. Peningkatan tersebut untuk anak laki-laki berlangsung dengan cepat terutama menjelang dewasa, sedangkan untuk anak perempuan berlangsung secara bertahap (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991 : 137-138).

2.1.8.2 Perkembangan gerak anak remaja (Adolesensi)

Perubahan-perubahan dalam penampilan motorik pada masa adolesensi cenderung mengikuti perubahan-perubahan dalam ukuran badan, kekuatan dan fungsi fisiologis. Perbedaan-perbedaan dalam penampilan keterampilan motorik dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat. Anak laki-laki menunjukkan peningkatan yang terus berlangsung, sedangkan anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Peningkatan koordinasi pada anak laki-laki terus berlangsung sejalan dengan bertambahnya umur kronologis, sedangkan anak perempuan sudah tidak berkembang lagi setelah umur 14 tahun.

Masa kanak-kanak merupakan waktu untuk belajar keterampilan dasar, sedangkan masa adolesensi adalah waktu yang digunakan untuk penyempurnaan dan penghalusan serta mempelajari berbagai macam variasi keterampilan motorik. Akan tetapi pada kenyataannya banyak anak-anak yang tidak memperoleh kesempatan untuk mempelajari keterampilan dasar sampai masa adolesensi (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991 : 147-149).

2.1.8.3 Aktivitas fisik yang diperlukan anak remaja (Adolesensi)

Adolesensi merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan untuk menyempurnakan gerakan dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara halus. Setiap orang dapat belajar untuk menilai kemampuannya dan memilih bentuk latihan, olahraga, dan kegiatan fisik lainnya yang berguna sepanjang hidupnya.

Masa adolesensi membutuhkan aktivitas yang dapat meningkatkan pengalaman dalam berbagai kegiatan, terutama yang sesuai untuk usia dewasa. Kesempatan untuk melakukan penelitian meningkat demikian pula kegiatan secara kelompok, terutama dengan lawan jenisnya juga meningkat. Sedangkan karakteristik pada masa adolesensi kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain, bentuk kegiatan yang digemari meliputi olahraga beregu, kegiatan yang menguji keterampilan tingkat tinggi, permainan perorangan maupun ganda dan pengembangan program latihan. (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991 : 165-167).

Menurut Sukintaka (1992 : 45) anak tingkat SMP, kira-kira berusia antara 12-15 tahun mempunyai karakteristik :

1. Jasmani

- a) Laki-laki ataupun perempuan ada pertumbuhan memanjang

- b) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik
 - c) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan
 - d) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi tak terbatas
 - e) Mudah lelah tetapi tidak dihiraukan
 - f) Mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat
 - g) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik daripada perempuan
 - h) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik
2. Psikis atau mental
- a) Banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya
 - b) Ingin menentukan pandangan hidupnya
 - c) Mudah gelisah karena keadaan yang remeh
3. Sosial
- a) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya
 - b) Mengetahui moral dan etik dari kebudayaannya
 - c) Persekawanan yang tetap makin berkembang

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

Perlu diketahui bahwa untuk keperluan fantasi dan imajinasinya, kecepatan tubuh serta kematangan jenisnya banyak dibutuhkan energi dalam jumlah besar, maka terjadilah kemerosotan jasmani maupun psikis. Keadaan anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan terjadi kemurungan dan fantasi yang berlebihan. Keadaan ini menyebabkan rasa

tidak mampu, enggan bergerak, dan mengelak terhadap pelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu perlu dipikirkan pemberian jenis permainan yang rekreatif.

2.1.9 Pengertian Bermain

Bermain adalah melakukan untuk bersenang-senang dan permainan adalah hal bermain (Poerwadarminto, 2003:689). Telah diakui kebenarannya hidup manusia sejak dari kecil tumbuh dengan melewati beberapa macam bentuk pengalaman bermain. Dari mempelajari individu manusia beserta sejarahnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan itu ada. Oleh karena itu, manusia tumbuh tidak dapat mengelakkan alam permainan. Anak-anak berkembang melewati bermacam-macam permainan sebagai kodrat yang alami (Soemitro, 1992:3).

2.1.10 Teori Bermain

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

1. Teori kelebihan tenaga menyatakan bahwa tenaga manusia makin lama makin menumpuk, yang akan berakhir sampai titik yang mengharuskan tenaga dilepaskan.
2. Teori relaksasi menyatakan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan yang memberikan selingan pada kegiatan rutin.
3. Teori rekapitulasi menyatakan bahwa orang bermain merupakan ulangan dari kehidupan nenek moyang.

4. Teori relaksasi menyatakan bahwa kegiatan manusia yang mengharuskan kerja optimum, harus diusahakan relaksasi setelah kerja berat.
5. Teori instink menjelaskan bahwa kegiatan manusia yang instingif cenderung berdasarkan periode perkembangan.
6. Teori kontak sosial menjelaskan bahwa seorang anak akan melakukan permainan masyarakat di sekitarnya.

2.1.11 Tipe Bermain

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

1. Tipe bermain aktif

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

2. Tipe bermain pasif

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

3. Tipe bermain intelektual

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

2.1.12 Permainan dan Pendidikan Jasmani

Permainan merupakan bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

Jika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli maupun kebiasaan yang membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain dapat menuangkan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 1992:11-12).

Bermain mempunyai peranan dalam aspek jasmani pribadi manusia. Sasaran jasmani tersebut sebagai berikut:

1. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

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, 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).

2. Kemampuan Gerak

Kemampuan gerak sering juga disebut dengan gerak umum (*general motor ability*). Kemampuan gerak itu merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan tugas gerak yang spesifik terhadap keterampilan gerak (*motor skill*) yang banyak.

Kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya juga akan memberi pengaruh kepada gerak dan sikap gerak sehari-hari. Kemampuan gerak akan didasari oleh gerak dasar yang baik. Adapun gerak dasar itu adalah kekuatan otot, kelentukan otot, daya tahan otot dan daya tahan kardiovaskuler (Sukintaka, 1992:16).

3. Kesegaran Jasmani

Anak yang bermain secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama, merupakan keadaan yang dapat diharapkan perkembangan kesegaran jasmaninya. Sehingga dapat melaksanakan tugas sehari-hari dengan baik dan kuat, tanpa kelelahan yang berarti dan dengan energi yang besar mendapatkan kesenangan dalam menggunakan waktu luang (Sukintaka, 1992:27).

4. Kesehatan

Dalam batasan kesegaran jasmani, dapat disimpulkan bahwa anak yang bermain tidak menjadi sakit, yang berarti bahwa mereka bahkan menjadi

baik. Kegiatan jasmani yang dilakukan anak dengan rasa senang ini akan menjadikan anak lebih tahan dari beberapa penyakit (Sukintaka, 1992:27).

2.1.13 Fungsi Bermain dalam Pendidikan Jasmani

Menurut Soemitro (1992:8) fungsi bermain dalam pendidikan dibagi menjadi beberapa jenis, antar lain:

1. Nilai-nilai Mental

Setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan dalam permainan. Mereka belajar berbuat saling mempercayai diantara kelompoknya. Belajar mengenal kekurangan dirinya jika dibanding dengan orang lain, dan mengakui dengan jujur kelebihan orang lain. Belajar mengendalikan nafsu bergerak yang berlebihan, dan lain sebagainya.

2. Nilai-nilai Fisik

Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Suasana gembira ini mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormon-hormon yang merangsang pertumbuhan badan.

3. Nilai-nilai Sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira, suasana kejiwaanya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Sifat-sifat yang selama ini ditutupi akan nampak mencuat ke atas karena kebiasaan itu.

2.1.14 Klasifikasi Permainan dan Olahraga

Apabila permainan dan olahraga kita daftar satu persatu maka akan banyak sekali jumlahnya, dan bahkan mungkin tidak akan bias masuk dalam daftar kurikulum, apalagi kalau kita analisa macam-macam skill yang terdapat dalam olahraga tersebut. Demikian banyak jumlah cabangnya dan

ragam *skill* yang terdapat di dalamnya sehingga kita tidak bisa mengajar percabang karena jumlah pertemuannya yang relatif terbatas belum lagi pencapaian tujuan dari masing-masing cabang tersebut. Untuk itu, pengembangan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan klasifikasinya.

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

Demikian juga dalam permainan dan olahraga, kita mengenal klasifikasinya. Klasifikasi permainan dan olahraga ini merupakan dasar generik untuk dapat melakukan berbagai cabang olahraga resmi yang dipertandingkan. Belka (1994) mengklasifikasikan permainan untuk dapat melakukan olahraga ke dalam lima klasifikasi sebagai berikut:

- 1) Permainan sentuh (*tag games*)
- 2) Permainan target (*target games*)
- 3) Permainan net dan dinding (*net and walls games*)
- 4) Permainan serangan (*invasion games*)
- 5) Permainan lapangan (*fielding games*)

2.1.14.1 Permainan Sentuh (*Tag Games*)

Permainan sentuh merupakan sebuah bentuk permainan strategi yang sederhana namun sangat berguna untuk mengembangkan dasar-dasar strategi. Tujuan permainan ini adalah: bergerak, mengubah arah, dan

mengecoh untuk dapat menyentuh lawan atau menyebabkan lawan kehilangan kendali terhadap objeknya dan menghindari sentuhan lawan atau menghindari gangguan lawan terhadap objek yang sedang dikendalikannya.

2.1.14.2 Permainan Target (*Target Games*)

Permainan target merupakan sebuah bentuk permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Tujuan permainan ini adalah akurasi penyampaian objek pada sasaran. *Skill* yang melibatkan dalam permainan ini pada umumnya dilakukan secara pasif atau cenderung bersifat "*close skill*". Misalnya bowling, golf, panahan, memukul, menendang, dan melempar bola pada target. Strategi dasar permainan target adalah membuat keputusan apakah memilih kesempurnaan atau memilih cara atau tingkatan yang aman. Secara lebih rinci strategi ini sebagai berikut: (1) berhenti sesaat, rileks, tumbuhkan percaya diri, (2) Jangan terburu-buru tentukan kapan akan mulai, (3) Nilailah kemampuan anda dan situasinya, putuskan apakah memilih sempurna atau aman, (4) Konsentrasi dan fokus sebisanya.

2.1.14.3 Permainan Net dan Dinding (*Net and Wall Games*)

Permainan net dan dinding merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan bergerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki lawan atau susah dikembalikan lawan ke dinding (contoh *squash*) atau melewati net (misalnya tenis).

2.1.14.4 Permainan Serangan (*Invasion Games*)

Permainan ini lebih memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu. Permainan ini meliputi permainan yang sederhana seperti permainan merebut bola (misalnya sebuah bola

dimainkan oleh tiga pemain sementara satu orang pemain berusaha mengambil bola atau menyentuh lawan yang sedang menguasai bola yang bias disebut satu lawan tiga).

2.1.14.5 Permainan Lapangan (*Fielding Games*)

Dalam permainan ini biasanya sebuah objek dikirimkan pada sebuah tempat atau daerah tertentu dan pengirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan mungkin terus lari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap bola dapat menangkap bola dan mengirimkannya lagi ke tempat tertentu.

Permainan ini dapat disederhanakan dengan cara mengurangi *skill* yang diperlukannya, misalnya dilakukan dengan *skill* memukul dan lari atau dipadukan dengan permainan sentuh. Beberapa contoh olahraga resmi yang termasuk kategori ini adalah *soft-ball*, *base ball*, kasti, bola bakar (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:21-30)

2.1.15 Modifikasi

2.1.15.1 Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:1) penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran yang diberikan ke anak didik sesuai dengan tingkat perkembangannya. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan adalah suatu bentuk permainan yang dibuat oleh guru dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran yang diberikan ke peserta didik sesuai dengan perkembangannya.

2.1.15.2 Modifikasi Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam kurikulum pada dasarnya merupakan keterampilan-keterampilan yang akan dipelajari siswa. Guru dapat memodifikasi keterampilan yang dipelajari siswa tersebut dengan cara mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitannya. Misalnya dengan cara menganalisa dan membagi keterampilan keseluruhan kedalam komponen-komponen lalu melatihnya perkomponen sebelum melakukan latihan keseluruhan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:4).

2.1.15.3 Modifikasi Lingkungan Pembelajaran

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

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklarifikasikan menjadi beberapa klasifikasi seperti:

1. Peralatan

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

2. Penataan Ruang Gerak dalam Berlatih

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

3. Jumlah Siswa yang Terlibat

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

4. Organisasi atau Formasi Belajar

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

2.1.15.4 Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktifitas belajar yang terfokus pada evaluasi skill yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana seharusnya suatu skill dilakukan menjadi bagaimana skill itu digunakan atau apa tujuan skill itu. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:8).

2.1.15.5 Tujuan Modifikasi Permainan

Setiap rencana yang akan dilaksanakan tentunya mempunyai maksud dan tujuan. Dalam hal ini Lutan (1988) yang dikutip oleh Husdarta (2009:179) menyatakan mengenai tujuan memodifikasi dalam pelajaran pendidikan jasmani yaitu agar:

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan
3. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat tersampaikan dan disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani dapat dilakukan secara intensif.

Modifikasi digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan. Seperti yang dikemukakan oleh Ngasmain dan Soepartono (1997) dalam Husdarta (2009:179) bahwa alasan utama perlunya modifikasi adalah:

1. Anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, kematangan fisik dan mental anak belum selengkap orang dewasa.
2. Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani selama ini kurang efektif, hanya bersifat lateral dan monoton.
3. Sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani yang ada sekarang, hampir semuanya di desain untuk orang dewasa.

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dikarenakan pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik peserta didik, sehingga peserta didik akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira.

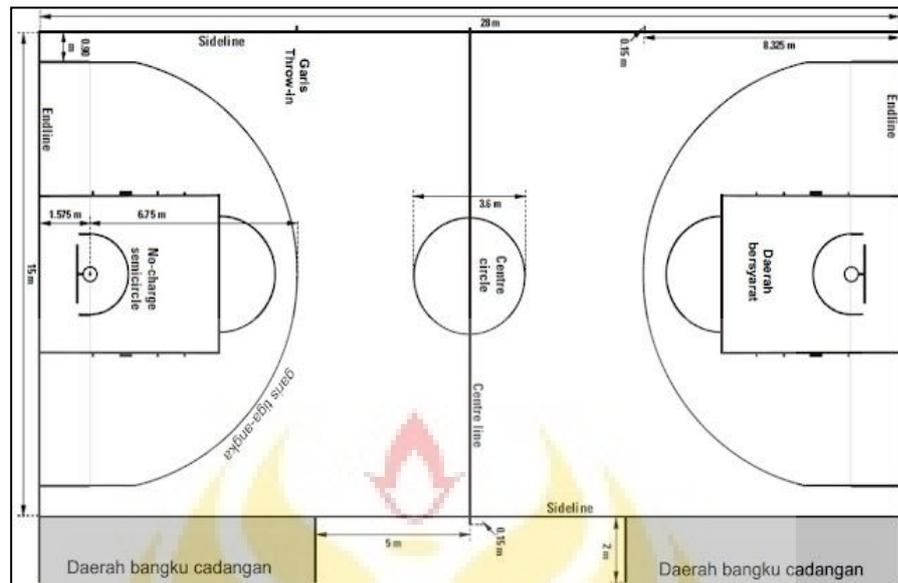
2.1.16 Bola Basket

2.1.16.1 Sarana dan Prasarana Bolabasket

Sarana dan prasarana dalam permainan olahraga merupakan suatu kebutuhan dasar untuk menunjang kegiatan dalam permainan olahraga. Sarana dan prasarana dalam permainan bola basket diantaranya lapangan, papan pantul, dan bola. Berikut adalah sarana dan prasarana dalam permainan bola basket:

a) Lapangan Bolabasket

Bentuk lapangan bola basket adalah persegi panjang dengan ukuran panjang lapangan yaitu 28 meter dan lebar lapangan 15 meter yang diukur dari sisi dalam garis batas. Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan (Official Basketball Rules, 2012 : 1-3).



Gambar 2.2 Ukuran lengkap lapangan permainan bola basket

Sumber : Official Basketball Rules. 2012. p.3

b) Bola

Bola yang digunakan harus berbentuk bundar terbuat dari kulit asli, kulit sintesis, karet atau bahan sintesis lainnya. Keliling bola antara 75 – 78 cm dengan berat antara 600 – 650 gram.

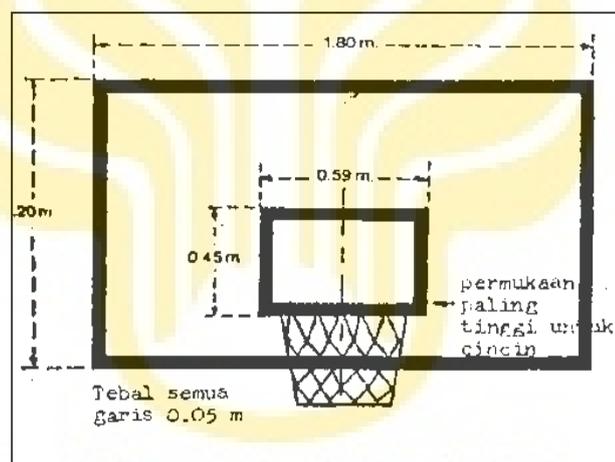
c) Ring Basket

Salah satu poin penting dari permainan bolabasket adalah ring bolabasket. Berikut adalah detail untuk ukuran ring basket yang telah ditetapkan secara internasional:

- a. Jarak ring ke lantai lapangan: 3,05 m
- b. Panjang ring basket: 40 cm
- c. Jarak tiang peyangga dengan *endline*: 1 m
- d. Jari-jari ring basket: 22,5 cm (diameter: 45 cm)
- e. Ukuran tali terjunta pada ring basket: 40-45 cm

d) Papan Pantul

Papan pantul terbuat dari kayu keras atau bahan yang tembus pandang (transparan) dengan tebal 3 cm sesuai dengan kekerasan kayu, lebarnya 1,80 m dan tingginya 1,20 m, biasanya menggunakan bahan fiber. Permukaannya rata dan bila tidak tembus pandang harus berwarna putih. Permukaan ini ditandai dengan di belakang *ring* dibuat petak persegi panjang dengan ukuran 59 cm dan tingginya 45 cm dengan lebar garis 5 cm. Garis dasar berbentuk empat persegi panjang tersebut dibuat rata dengan *ring* (Imam Sodikun, 1992 : 82).



Gambar 2.3 Papan Pantul
Sumber: Imam Sodikun. 1992. p.83

2.1.15.2 Teknik Dasar Bolabasket

Beberapa macam teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu:

1. Menggiring bola (*dribble*) adalah suatu cara membawa bola ke segala arah dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berhenti, berjalan atau berlari.
2. Mengoper (*Passing*) adalah memberikan bola ke kawan dalam permainan bola basket. Ada 3 jenis *passing* standar yaitu *passing*

bounce pass (memantul), *passing chest pass* (operan dada), *passing overhead pass* (diatas kepala).

3. *Pivot* atau berputar adalah memutar badan dengan salah satu kaki menjadi poros putaran.
4. *Shooting* adalah usaha untuk memasukkan bola ke dalam ring basket (keranjang) lawan untuk mencetak poin atau angka.
5. *Dribble* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bola basket yang harus dikuasai oleh semua pemain basket.

Salah satu teknik dasar dalam permainan bola basket yang paling penting untuk di kuasai oleh pemain adalah *passing*. Ada berbagai jenis *passing* dalam permainan bola basket. Teknik-teknik dasar mengumpan (*passing*) permainan bola basket menurut Nuril Ahmadi (2007 : 13-15) adalah: 1) Mengoper bola setinggi dada (*Chest Pass*), 2) Mengoper bola dari atas kepala (*Overhead Pass*), 3) Mengoper bola pantulan (*Bounce Pass*). Adapun umpan-umpan lain menurut Jon Oliver (2007 : 38) yaitu umpan *baseball* (bisbol), umpan *shuffle* (sambil berlari), umpan dribel, umpan *wrap-around* (selubung), dan umpan *behind-the-back* (dibelakang punggung).

Chest pass merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bola basket, karena jenis umpan ini bisa diandalkan dan dilakukan untuk memindahkan bola dari seorang pemain ke rekan satu tim. Pada pemain pemula, teknik dasar ini harus dikuasai dengan baik untuk menunjang permainan bola basket selanjutnya.

Teknik dasar melakukan operan dada (*chest pass*) menurut Imam Sodikun (1992:49) adalah sebagai berikut:

- a. Sikap kaki berdiri wajar (enak) dengan otot sedikit ditekuk dan badan sedikit condong ke depan (bengkok yang wajar), pandangan ke arah lemparan. Kaki boleh sejajar atau satu di depan.
- b. Pegang bola dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka menutupi bagian samping dan belakang dari bola. Ibu jari hampir mendekat, semua telapak tangan dan jari menyentuh bola.
- c. Tekuk kedua siku dengan mendekati badan, dan aturlah bola setinggi dada.
- d. Operan dimulai dengan melangkahkan satu kaki ke depan ke arah sasaran (si penerima). Bersamaan dengan melangkahkan kaki, kedua lengan menolak lurus ke depan disertai dengan lekukan pergelangan tangan dan diakhiri dengan jentikan jari-jari.
- e. Operan diarahkan setinggi dada si penerima secara mendatar dan bola sedikit berputar.
- f. Bersamaan dengan irama gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan, langkahkan kaki belakang setelah bola lepas dari tangan (sebagai *follow through*)

Pada pemain pemula, teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik untuk menunjang permainan bola basket selanjutnya adalah *dribble* atau menggiring bola. Dalam permainan bola basket kegunaan menggiring bola adalah untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan. *Dribble* dilakukan dengan kekuatan siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, dan sedikit bantuan dari bahu.

Salah satu hal yang dilakukan pemain untuk menghindari lawan yang berusaha merebut bola adalah melakukan gerakan *pivot*. Menurut Danny Kosasih (2008:6) *pivot* adalah perputaran tubuh dengan 1 (satu) kaki tumpuan yang tidak boleh berpindah tempat dan penempatan berat badan 60% pada kaki tumpuan. *Pivot* dibagi 2 jenis yaitu :

- a. *Front Turn*, yakni *pivot* yang menggerakkan kaki bukan penumpu dan keseluruhan badan kearah depan.
- b. *Rear Turn*, yakni *pivot* yang menggerakkan kaki bukan penumpu dan keseluruhan badan kearah belakang.

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada penjasorkes harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa melakukan suatu variasi dan pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan adalah hal yang membosankan.

Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang secara rutin dilakukan dengan cara dan urutan yang relatif sama. Model pembelajaran yang dilakukan dalam mata pelajaran penjasorkes terdiri dari ceramah dan pemberian contoh, kemudian siswa mempraktekkan materi yang telah disampaikan oleh guru, sedangkan guru biasanya hanya mengawasi. Selanjutnya pada tahap berikutnya seorang guru melakukan penilaian sebagai bentuk evaluasi dan materi yang diajarkan atau yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran seperti ini memiliki kekurangan yaitu kurang mengoptimalkan keterlibatan siswa untuk menemukan dan

mempraktekkan materi secara mandiri, sehingga kemampuan atau potensi siswa tidak akan keluar dan guru tidak akan tahu seberapa jauh kemampuan siswa tersebut. Padahal jika seorang guru melakukan dengan pengembangan model pembelajaran yang menarik maka siswa akan cepat meresap materi yang disampaikan dan tidak akan bosan.

Pengembangan permainan sederhana bolabasket (*baqusa*) merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pengembangan permainan sederhana bolabasket (*baqusa*) adalah permainan yang diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif bergerak, tidak bosan, dan merasa senang.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1. Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan bola basket *baqusal* yang berdasarkan data saat uji coba kelompok kecil (N=20) dan uji coba kelompok besar (N=34) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

Produk model permainan bola basket *baqusal* ini sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat persentase 87,5% (baik), dan data hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran sebesar 92,5% (sangat baik). Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90%, maka produk permainan bola basket *baqusal* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar.

Dari hasil analisis uji kelompok kecil aspek *kognitif* didapat persentase sebesar 78%, aspek *afektif* didapat persentase 96%, dan aspek psikomotor didapat persentase sebesar 70%. Maka produk permainan bola basket *baqusal* ini memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar.

Pada uji coba kelompok besar produk permainan bola basket *baqusal* sudah dapat dipraktikkan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar. Hal ini berdasarkan dari hasil analisis uji kelompok besar aspek *kognitif* didapat persentase sebesar 87,65%, aspek *afektif* didapat persentase 94,71%, dan aspek psikomotor didapat persentase sebesar 80,29%. Maka produk permainan

bola basket *baqusal* ini memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar.

Produk permainan bola basket *baqusal* sudah dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Hal itu berdasarkan hasil analisis rata-rata data kuesioner uji coba kelompok kecil didapat persentase 81,33% dengan kriteria **baik** dan hasil analisis rata-rata kuesioner uji coba kelompok besar didapat 87,55% dengan kriteria **baik**. Berdasarkan rata-rata data kuesioner uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, terdapat peningkatan dengan selisih persentase 6,22%.

Dengan demikian, baik dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, model permainan bola basket *baqusal* ini dapat digunakan untuk siswa SMP Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

5.2. Saran Pemanfaatan

1. Model permainan bola basket yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *baqusal* sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes melalui permainan bola basket modifikasi dalam bentuk permainan *baqusal* untuk siswa kelas VIII SMP, penggunaan model ini dilaksanakan seperti apayang direncanakan sehingga mencapai tujuan dalam pembelajaran penjasorkes.
2. Jika tidak ada permasalahan maka permainan ini dapat dilanjutkan, akan tetapi jika terdapat permasalahan maka permainan ini dapat dilakukan penyesuaian. Kemudian dapat dilakukan evaluasi kerja yang berulang-ulang untuk memperoleh kesesuaian permainan bola basket dalam bentuk permainan *baqusal* dengan kondisi dan situasi lapangan.

3. Bagi Guru Penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bola basket yang menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Nuril. 2007a. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta : Era Pustaka Utama.
- , 2007b. *Permainan Bola Basket*. Solo : Era Intermedia
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- , 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Husdarta, dan Saputra Yudha M. 2000a. *Belajar dan Pembelajaran*. Depdikbud.
- , 2000b. *Perkembangan Peserta Didik*. Depdikbud.
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Jaya Asmar. 2008. *Futsal*. Yogyakarta : Pustaka Timur.
- Keputusan Dekan FIK UNNES. 2015. *Panduan Penulisan Skripsi FIK UNNES*.
- Kosasih Danny. 2008. *Fundamental Basketball*. Semarang : Karangturi Media
- Ma'mun Amung, dan Saputra Yudha M. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Depdiknas.
- Oliver Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya
- PB. PERBASI. 2012. *Peraturan Resmi Bola Basket*. Jakarta : Perbasi.
- Poerwodarminto. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Rifa'i Achmad dan Anni Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.
- Rowling J.K. 2002. *Quidditch dari Masa ke Masa*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Sodikun Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Depdikbud

Sugiyanto, dan Sudjarwo. 1991. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta. Depdikbud.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta

-----, 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta. Depdikbud.

Suherman Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

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

