



**PERMAINAN *POINT BOTTLE SHOOT*
DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI SE-KECAMATAN KEPIL
KABUPATEN WONOSOBO
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh
Tri Rustadi Mardiyoko
6101411183



**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

ABSTRAK

Tri Rustadi Mardiyoko. 2015. *Permainan Point Bottle Shoot dalam Pembelajaran Bolabasket pada Siswa Kelas VII SMP Negeri se-Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi, Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Pembelajaran, Bolabasket, *Point Bottle Shoot*

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran bolabasket di sekolah belum ada modifikasi, siswa kurang aktif dalam pembelajaran di SMP Negeri 2 Kepil, SMP Negeri 3 Kepil, dan SMP Negeri 5 Kepil Wonosobo. Pada pembelajaran bolabasket siswa kurang berminat untuk bergerak, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bolabasket di sekolah tersebut kurang efektif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana model pengembangan permainan *Point Bottle Shoot* pada pembelajaran bolabasket bagi siswa kelas VII SMP Negeri se-Kecamatan Kepil kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2015/2016. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan *Point Bottle Shoot* dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri se-Kecamatan Kepil kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut *Research & Development* (R&D) yang merupakan proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian tersebut adalah; (1) melakukan penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi awal berupa observasi di lapangan serta kajian pustaka, (2) mengembangkan produk awal berupa permainan, (3) evaluasi para ahli, serta uji coba kelompok kecil dengan koeksperimen, (4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli, (5) uji coba lapangan, (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji lapangan, (7) hasil akhir pengembangan permainan *Point Bottle Shoot* untuk siswa kelas VII SMP Negeri se-Kecamatan Kepil kabupaten Wonosobo.

Berdasarkan data hasil pengamatan uji coba skala kecil diperoleh persentase 76,67% (baik) dari hasil evaluasi ahli uji coba skala kecil diperoleh persentase 91,18% (sangat baik). Hasil penelitian uji coba skala besar SMP Negeri 2 Kepil diperoleh 77,58% (baik), uji coba skala besar SMP Negeri 3 Kepil diperoleh 79,09% (baik), uji coba skala besar SMP Negeri 5 Kepil diperoleh 81,26% (sangat baik), rata-rata uji coba skala besar diperoleh persentase 79,31% (baik). berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan *Point Bottle Shoot* telah memenuhi kriteria yang baik untuk digunakan.

Disimpulkan bahwa pengembangan permainan *Point Bottle Shoot* dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP Negeri se-Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo. Saran bagi guru penjasorkes adalah bisa dijadikan alternatif pembelajaran bolabasket.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul permainan *Point Bottle Shoot* dalam pembelajaran bolabasket pada siswa kelas VII SMP Negeri se-Kecamatan Kepil kabupaten Wonosobo tahun pelajaran 2015/2016, telah disetujui dan disahkan, pada:

Hari :

Tanggal :



Semarang,.....2016

menyetujui,
Pembimbing,

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Tri Rustadi Mardiyoko

NIM : 6101411183

Jurusan/Prodi : PJKR

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Permainan *Point Bottle Shoot* Dalam Pembelajaran Bolabasket
Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kepil
Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2015/2016

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya ilmiah sendiri dan bukan jiplakan (plagiat) karya tulis orang lain baik sebagian ataupun seluruhnya. Pada bagian dalam terdapat berbagai pendapat atau temuan dari orang lain yang telah dirujuk atau dikutip sesuai dengan cara pengutipan.

Apabila pernyataan yang saya buat ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai dengan aturan yang berlaku di Negara Republik Indonesia. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi kita semua.



Semarang, Mei 2016
Peneliti

Tri Rustadi Mardiyoko
NIM. 6101411183

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Tri Rustadi Mardiyoko NIM 6101411183 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dengan Judul " Permainan *Point Bottle Shoot* Dalam Pembelajaran Bolabasket Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2015/2016" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, Tanggal 10 Juni 2016

Panitia Ujian

Ketua



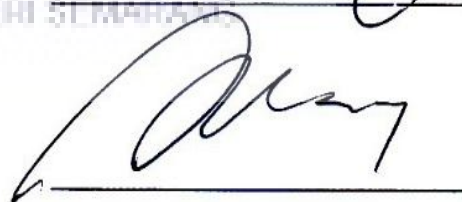
Prof. Dr. Tandyo Rahayu, M.Pd.
NIP. 19610320 198403 2 001

Sekretaris

PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR - FK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1975082520081211001

Dewan Penguji

- 1 Dr.Tommy Soenyoto,S.Pd, M.Pd.
NIP.1977 0303 2006 04 1003
- 2 Mohamad Annas, S.Pd., M.Pd.
NIP.197511052005011002
- 3 Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.
NIP.197609052008121001


29/6/16



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jadilah kamu seperti pohon, jika manusia melemparinya dengan batu, ia akan melemparinya dengan buah (*Syeikh Hasan al Bana*)
2. Setiap penulis akan mati. Hanya karyanyalah yang abadi. Maka tulislah sesuatu yang membahagiakan dirimu di akhirat nanti (*Ali Bin Abu Thalib*).
3. Jangan takut membuat kesalahan. Namun, pastikan anda tidak membuat kesalahan yang sama untuk kedua kalinya (*Akio Morita*)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu saya tercinta, (Bp. Mariya dan Ibu. Rusmini) yang telah memberikan doa dan dukungan.
2. Kakak saya Purwo Dhiyantoko dan Yuning Priwidiyati yang telah memberikan dorongan motivasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Permainan *Point Bottle Shoot* Dalam Pembelajaran Bolabasket Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2015/2016” dengan baik.

Skripsi ini dapat tersusun berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu 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 izin 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. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, mendorong, membimbing, dan memberi motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
6. Sukarna, S.Pd., Widiyanto Sayogo, S.Pd., dan Dani Setyo T., S.Pd. selaku ahli pembelajaran penjas yang dengan penuh kesabaran memberikan kritik, saran, dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Gogor Gubah Nugraha selaku ahli permainan bolabasket yang selalu memberikan dorongan motivasi, petunjuk, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kepil, SMP Negeri 3 Kepil, dan SMP Negeri 5 Kepil Wonosobo yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan dan doa dari berbagai pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini mendapat karunia dari Allah SWT. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan pengalaman membuat penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, Juni 2016

Peneliti


Tri Rustadi Mardiyoko
NIM. 6101411183

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Manfaat Pengembangan	5
1.5 Spesifikasi Produk.....	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1.1 Pengertian pendidikan Jasmani	7
2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani	8
2.1.1.2 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani	11
2.1.2 Belajar.....	12
2.1.2.1 Proses Belajar.....	12
2.1.2.2 Tahapan Belajar.....	13
2.1.2.3 Model Pembelajaran	15

2.1.2.4	Pengembangan Model dalam Sistem Pengajaran.....	15
2.1.2.5	Kelompok Model Pembelajaran.....	16
2.1.3	Motivasi dan Aktifitas dalam Belajar	17
2.1.3.1	Pengertian Motivasi.....	17
2.1.3.2	Fungsi Motivasi dalam Belajar.....	19
2.1.3.3	Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta Didik.....	20
2.1.3.4	Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik	24
2.1.4	Perkembangan Gerak Anak Besar	26
2.1.4.1	Perkembangan Kemampuan Fisik.....	26
2.1.4.2	Aktifitas yang Diperlukan Anak Besar.....	27
2.1.5	Pemilihan Modifikasi Permainan dan Olahraga	27
2.1.5.1	Fungsi Permainan	28
2.1.5.1.1	Fungsi Permainan Terhadap Perkembangan Jasmaniah	28
2.1.5.1.2	Fungsi Permainan Terhadap Kejiwaan.....	28
2.1.5.1.3	Fungsi Permainan Terhadap Perkembangan Sosial.....	30
2.1.5.2	Modifikasi Fasilitas	30
2.1.5.3	Modifikasi Sarana Pembelajaran Permainan	33
2.1.6	Permainan Bolabasket	33
2.1.6.1	Sarana dan Prasarana	33
2.1.6.1.1	Lapangan.....	34
2.1.6.1.2	Ring	34
2.1.6.1.3	Bola.....	35
2.1.6.2	Teknik Dasar Bolabasket.....	36
2.1.6.2.1	Mengoper Bola (<i>Passing</i>)	36
2.1.6.2.2	Menangkap (<i>Catching</i>)	37
2.1.6.2.3	Menggiring (<i>Dribbling</i>)	37
2.1.6.2.	Menembak (<i>Shooting</i>)	39
2.1.7	Bentuk Permainan <i>Point Bottle Shoot</i>	41
2.1.7.1	Sarana dan Prasarana	42
2.1.7.2	Peraturan Permainan	45

2.1.7.3	Pelanggaran.....	46
2.1.7.4	Poin.....	46
2.1.8	Perbedaan Bolabasket dan Permainan <i>Point Botlle Shoot</i>	46

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan	50
3.2	Prosedur Pengembangan.....	51
3.2.1	Analisis Kebutuhan	52
3.2.2	Pembuatan Produk Awal.....	52
3.2.3	Revisi I	53
3.2.4	Uji Coba Skala Kecil.....	53
3.2.5	Revisi II	54
3.2.6	Uji Coba Lapangan	54
3.2.7	Hasil Akhir	54
3.3	Uji Coba Produk	54
3.3.1	Desain Uji Coba	55
3.3.1.1	Uji Coba Kelompok Kecil	55
3.3.1.2	Uji Coba Skala Besar	56
3.3.1.3	Revisi Produk Akhir.....	56
3.3.1.4	Hasil Akhir	56
3.3.2	Subjek Coba	56
3.4	Cetak Biru Produk	57
3.4.1	Bentuk Permainan <i>Point Bottle Shoot</i>	57
3.4.1.1	Sarana dan Prasarana	58
3.4.1.2	Peraturan Permainan	62
3.4.1.3	Pelanggaran.....	63
3.4.1.4	Poin.....	63
3.5	Jenis Data	63
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	64
3.7	Analisis Data	66

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	67
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan	67
4.1.2	Pembuatan Draft Produk Awal	69
4.1.2.1	Pengertian Permainan.....	69
4.1.2.2	Sarana dan Prasarana	69
4.1.2.3	Peraturan Permainan	72
4.1.2.4	Permainan <i>Point Bottle Shoot</i> dan Bolabasket	73
4.1.3	Validasi Ahli.....	75
4.1.3.1	Validasi Draft Produk Awal	75
4.1.3.2	Deskripsi Data Validasi Ahli	75
4.1.3.3	Revisi Draft Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil	76
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	76
4.2.1	Pengukuran Kualitas Produk Ahli Permainan & Ahli Pembelajaran .	82
4.3	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	86
4.3.1	Aspek Psikomotor	86
4.3.2	Aspek Afektif	86
4.3.3	Aspek Kognitif	87
4.3.4	Revisi Produk Uji Coba Skala Kecil	88
4.3.5	Draft Permainan Setelah Revisi.....	89
4.4	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	93
4.4.1	Data Hasil Uji Coba Skala Besar SMP N 2 Kepil Wonosobo	93
4.4.2	Data Hasil Uji Coba Skala Besar SMP N 3 Kepil Wonosobo	99
4.4.3	Data Hasil Uji Coba Skala Besar SMP N 5 Kepil Wonosobo	104
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar	109
4.5.1	Hasil Analisis Data Uji Skala Besar SMP N 2 Kepil Wonosobo.....	109
4.5.1.1	Aspek Psikomotor	109
4.5.1.2	Aspek Afektif	109
4.5.1.3	Aspek Kognitif	110
4.5.2	Hasil Analisis Data Uji Skala Besar SMP N 3 Kepil Wonosobo.....	110

4.5.2.1	Aspek Psikomotor	110
4.5.2.2	Aspek Afektif	110
4.5.2.3	Aspek Kognitif	110
4.5.3	Hasil Analisis Data Uji Skala Besar SMP N 5 Kepil Wonosobo.....	111
4.5.3.1	Aspek Psikomotor	111
4.5.3.2	Aspek Afektif	111
4.5.3.3	Aspek Kognitif	111
4.6	Prototipe Produk.....	111
4.6.1	Kelebihan Produk	115
4.6.2	Kelemahan Produk.....	120
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Penelitian.....	121
5.2	Saran	122
DAFTAR PUSTAKA.....		124
LAMPIRAN		126



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan Permainan <i>Point Bottle Shoot</i> dan Bolabasket.....	47
2. Skor Jawaban Koeisioner Ahli.....	63
3. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Ahli Pembelajaran	63
4. Factor, Indikator, dan Jumlah Butir Kueisioner Ahli Bolabasket.....	64
5. Skor jawaban Kueisioner.....	64
6. Faktor, Indikator, dan Penilaian Siswa	64
7. Klasifikasi Persentase	66
8. Data Hasil Wawancara.....	67
9. Perbedaan Bolabasket dan <i>Point Bottle Shoot</i>	73
10. Hasil Data Penilaian Aspek Gerak (Psikomotor) Siswa SMP N 2 Kepil ..	77
11. Hasil Data Penilaian Aspek Sikap (Afektif) Siswa SMP N 2 Kepil	78
12. Hasil Uji Coba Skala Kecil Aspek Kognitif SMP N 2 Kepil	80
13. Hasil Pengisian Koeisioner Ahli Pembelajaran	82
14. Hasil Pengisian Koeisioner Ahli Permainan Bolabasket	84
15. Saran Perbaikan Ahli Pembelajaran dan Ahli Bolabasket.....	85
16. Hasil Data Penilaian Aspek Gerak (Psikomotor) Siswa SMP N 2 Kepil ..	94
17. Hasil Data Penilaian Aspek (Afektif) Siswa SMP N 2 Kepil.....	95
18. Hasil Jawaban Koeisioner Siswa Aspek Kognitif SMP N 2 Kepil	96
19. Hasil Data Penilaian Aspek Gerak (Psikomotor) Siswa SMP N 3 Kepil ..	99
20. Hasil Data Penilaian Aspek (Afektif) Siswa SMP N 3 Kepil.....	101
21. Hasil Jawaban Koeisioner Siswa Aspek Kognitif SMP N 3 Kepil	102
22. Hasil Data Penilaian Aspek Gerak (Psikomotor) Siswa SMP N 5 Kepil	105
23. Hasil Data Penilaian Aspek (Afektif) Siswa SMP N 5 Kepil.....	106

24. Hasil Jawaban Koeisioner Siswa Aspek Kognitif SMP N 5 Kepil	107
25. Kelebihan Produk.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lapangan Bolabasket	34
2. Papan Pantul	35
3. Bola	35
4. Lapangan Permainan.....	42
5. Bola	43
6. Botol Sasaran Permainan	43
7. Rompi	44
8. Ring Modifikasi.....	45
9. Prosedur Pengembangan Model Permainan.....	51
10. Lapangan Permainan <i>Point Bottle Shoot</i>	58
11. Bola	59
12. Botol Sasaran Permainan	59
13. Rompi	60
14. Lapangan Permainan <i>Point Bottle Shoot</i>	70
15. Ring Modifikasi.....	70
16. Bola dan Botol Sasaran	71
17. Timer.....	71
18. Peluit.....	72
19. Grafik Hasil Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa SMP N 2 Kepil	77
20. Grafik Hasil Pengamatan Sikap (Afektif) Siswa SMP N 2 Kepil	78
21. Grafik Data Hasil Quesioner Kognitif Siswa SMP N 2 Kepil.....	79
22. Lapangan Permainan <i>Point Bottle Shoot</i>	90
23. Ring Modifikasi.....	90

24. Bola dan Botol Sasaran	91
25. Timer.....	91
26. Peluit.....	92
27. Grafik Hasil Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa SMP N 2 Kepil	94
28. Grafik Hasil Pengamatan Sikap (Afektif) Siswa SMP N 2 Kepil	95
29. Grafik Data Hasil Quesioner Kognitif Siswa SMP N 2 Kepil.....	96
30. Grafik Hasil Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa SMP N 3 Kepil	99
31. Grafik Hasil Pengamatan Sikap (Afektif) Siswa SMP N 3 Kepil	100
32. Grafik Data Hasil Quesioner Kognitif Siswa SMP N 3 Kepil.....	102
33. Grafik Hasil Pengamatan Gerak (Psikomotor) Siswa SMP N 5 Kepil ..	104
34. Grafik Hasil Pengamatan Sikap (Afektif) Siswa SMP N 5 Kepil	106
35. Grafik Data Hasil Quesioner Kognitif Siswa SMP N 5 Kepil.....	107
36. Lapangan Permainan <i>Point Bottle Shoot</i>	112
37. Ring Modifikasi.....	113
38. Bola dan Botol Sasaran	113
39. Timer	114
40. Peluit	114



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Tema dan Judul Skripsi	126
2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	127
3. Surat Observasi Skripsi	128
4. Surat Ijin Penelitian	131
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	132
6. Lembar Evaluasi Ahli Bolabasket	135
7. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran	141
8. Indikator Penilaian Siswa	150
9. Koesioner Penelitian Untuk Siswa	153
10. Daftar Nama Siswa SMP N 2 Kepil (skala kecil)	157
11. Lembar Pengamatan Penelitian Pengamatan Afektif dan Psikomotor	158
12. Jawaban Kuesioner Siswa (Uji Coba Skala Kecil)	162
13. Daftar Nama Siswa SMP N Kepil (Uji Coba Skala Besar)	163
14. Hasil Pengamatan Aspek Afektif SMP N Kepil (Skala Besar)	166
15. Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor SMP N Kepil (Skala Besar)	169
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	173
17. Silabus	182
18. Hasil Wawancara Guru Penjas	184
19. Agenda Kegiatan.....	187
20. Dokumentasi Penelitian	188

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah, olahraga adalah salah satu aktifitas yang banyak di gemari dan di tunggu-tunggu oleh siswa. Olahraga di jadikan sebagai wahana untuk mencurahkan emosi, serta alat untuk meningkatkan kemampuan secara fisik. Dengan berolahraga secara tidak langsung akan membentuk sikap mental dan pribadi peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari faktor-faktor pendukung. Adapun faktor pendukung dalam proses pembelajaran meliputi guru, siswa, sarana prasarana, dan faktor pendukung lainnya. Kesemuanya saling berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh siswa.

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa adanya guru bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi tanpa adanya guru, strategi tersebut tidak dapat berjalan. Seorang guru di harapkan menguasai betul seluk beluk pendidikan dan pengajaran serta ilmu-ilmu lainnya, dengan harapan akan dapat melakukan tugas-tugasnya dengan baik dan otomatis akan mampu menghasilkan output yang baik pula.

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama (M. Rahman, 2013:4)

Sarana dan prasarana adalah faktor penunjang yang penting bagi berlangsungnya suatu aktifitas pembelajaran. Sarana adalah perlengkapan yang secara langsung menunjang proses pendidikan, misalnya bola, net, raket, serta alat dan media pembelajaran, sedangkan prasarana adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, misalnya lapangan, halaman sekolah (M. Rahman, 2013: 6).

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal untuk menggali informasi mengenai kondisi sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti yang dilakukan di sekolah SMP N 2 Kepil, SMP N 3 Kepil, dan SMP N 5 Kepil kabupaten wonosobo di dapatkan informasi sebagai berikut:

1. Guru

Guru dalam melaksanakan program pendidikan di sekolah rata-rata sudah baik hanya saja belum ada modifikasi dalam pembelajaran terutama pembelajaran bola basket, sehingga anak-anak kurang begitu tertarik kepada permainan basket tersebut. Guru mengajar dengan teknik dasar kemudian langsung di aplikasikan ke dalam permainan bolabasket aslinya tanpa mengetahui apakah kemampuan murid mampu menerima materi permainan tersebut dengan baik apakah tidak. Terlebih lagi bagi anak yang baru masuk smp yaitu kelas VII.

2. Siswa

Siswa saat melakukan aktifitas pembelajaran bolabasket terlihat kesulitan dalam melakukan berbagai macam teknik bolabasket seperti *dribbling*, *passing*, dan *shooting*. Terutama pada saat melakukan *shooting* permainan bolabasket. Terlihat sekali bahwa anak kesulitan memasukkan bola ke dalam ring. Sehingga siswa cenderung akan cepat merasa bosan terlebih lagi bagi siswa yang tidak

pernah mendapatkan bola. Maka dia akan cenderung diam dan lebih memilih untuk tidak melakukan apa-apa.

3. Sarana dan prasarana

Penggunaan sarana dan prasarana yang digunakan untuk permainan bolabasket yaitu lapangan dan ring ukuran standar. dengan ukuran tinggi ring yang standar siswa kesulitan dalam melakukan permainan. dengan kondisi siswa fisik siswa yang masih kecil dan kekuatan tangan siswa yang belum bisa menjangkau untuk melakukan *shooting* bola basket. Kalaupun bisa menjangkau, siswa menggunakan kekuatan penuh untuk dapat menjangkau ring, sehingga bola cenderung kurang terarah. Bahkan untuk sebagian sekolah fasilitas untuk lapangan dan ring bolabasket masih belum ada.

Proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan maksimal, ketika siswa kesulitan dalam pembelajaran sehingga perlu adanya sebuah model pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan supaya peserta didik tertarik dengan aktifitas olahraga bolabasket. Aktifitas permainan bolabasket dalam pembelajaran dengan bentuk yang sebenarnya sulit dilakukan karena banyaknya peraturan yang perlu dipahami dengan waktu yang terbatas, dengan berbagai teknik yang ada, sehingga materi pembelajaran bolabasket kurang maksimal.

Modifikasi adalah salah satu cara mempermudah guru menyampaikan materi bolabasket secara sederhana. Modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntutkannya dalam bentuk aktivitas 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 (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000 :1).

Dari pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan pengembangan model permainan dalam pembelajaran bolabasket pada siswa kelas VII SMP N se-Kecamatan Kepil melalui modifikasi permainan *Point Bottle Shoot*, sebagai wahana menciptakan pembelajaran yang berbeda, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Peneliti mengamati bahwa dalam proses pembelajaran bolabasket di sekolah tersebut diatas kurang adanya modifikasi. Dengan adanya ring yang tinggi siswa kesulitan dalam pembelajaran terutama ketika melakukan *shooting*, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran bolabasket. Selain itu secara fisik postur tubuh anak kelas VII masih kecil. Terlebih lagi permainan bolabasket peraturan yang di gunakan adalah peraturan sebenarnya. Sehingga dalam pembelajaran bolabasket siswa cepat merasa jenuh dan kesulitan minat siswa untuk bergerak menjadi menurun. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bola basket masih kurang efektif untuk siswa.

Dari permasalahan - permasalahan tersebut di atas maka peneliti merasa perlu adanya pengembangan sebuah model pembelajaran dalam bentuk permainan modifikasi yang menyenangkan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran bolabasket. Sehingga penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul "PERMAINAN *POINT BOTTLE SHOOT* DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET PADA SISWA KELAS VII SMP N se-KECAMATAN KEPIL TAHUN 2014/ 2015" sebagai wahana menciptakan pembelajaran kreatif yang menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang permasalahan di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah “bagaimana model pengembangan permainan *Point Bottle Shoot* pada pembelajaran bolabasket bagi siswa kelas VII SMP Negeri se-Kecamatan Kepil Wonosobo?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan *Point Bottle Shoot* dalam pembelajaran bolabasket di SMP N se-Kecamatan Kepil kabupaten Wonosobo.

1.4 Manfaat Pengembangan

1. Sebagai media alternatif bahan ajar penyampaian materi bolabasket.
2. Sebagai bekal bagi peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran.
3. Meningkatkan kreatifitas guru dalam memberikan materi pembelajaran.
4. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bolabasket.
5. Untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran bolabasket.
6. Meningkatkan pengetahuan bagi guru melalui model pembelajaran yang berbeda.
7. Menjadi bahan pembandingan antara model pembelajaran yang satu dengan yang lainnya.

1.1 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan melalui pengembangan ini berupa model permainan bolabasket yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *Point Bottle Shoot* yang di dalamnya terdapat gerak dasar *dribble*, *passing*, dan *shooting* dengan cara

memodifikasi aturan, sarana, dan prasarana yang di gunakan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran bolabasket tanpa menghilangkan aspek pembelajaran yaitu (kognitif, afektif, psikomotor).

1.2 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran bolabasket melalui aktifitas permainan *Point Bottle Shoot* sangatlah penting untuk diterapkan oleh guru penjasorkes dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan observasi awal, guru penjas belum menerapkan modifikasi permainan, sehingga di rasa perlu menerapkan konsep permainan untuk mengenalkan basket kepada siswa.

Melalui permainan *Point Bottle Shoot* ini diharapkan dapat membantu berbagai pihak terutama bagi guru dan siswa sebagai salah satu alternatif pilihan materi pembelajaran yang mudah menyenangkan tanpa mengurangi substansi aspek pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktifitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga (Adang Suherman, 2000:1).

Pengertian pendidikan jasmani dibedakan menjadi dua sudut pandang, yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern.

- 1) Pandangan tradisional menganggap bahwa manusia itu terdiri dari dua komponen yaitu jasmani dan rohani. Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia
- 2) Pandangan modern, atau sering juga disebut pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian yang terpisil-pilah (terpisah-pisah). Manusia sebagai bagian yang terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak dapat hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya untuk kepentingan satu komponen saja (Adang Suherman, 2000: 17-19).

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain atau dibuat 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).

Menurut Cholik Mutohir olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan. Perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh reaksi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Sedangkan menurut Nixon mengemukakan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktifitas dan respons otot yang giat berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respons tersebut (Ega, 2013:2)

Dari pengertian- pengertian di atas menunjukkan bahwa pendidikan jasmani merupakan aktifitas pendidikan yang dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai aspek dalam diri seseorang yaitu perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui aktifitas jasmani sehingga akan meningkatkan kebugaran jasmani.

2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Klasifikasi tujuan pendidikan dinamakan taxonomy tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga ranah yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor (Bloom dalam Husdarta, 2000:8).

1) Kawasan kognitif

Yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek intelektual atau berpikir/ nalar, yang di dalamnya mencakup beberapa aspek yang saling berpengaruh dan tidak dapat dipisahkan serta merupakan satu kesatuan yang utuh, meliputi aspek pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

2) Kawasan afektif

Yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional dalam diri seseorang. seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, yang di dalamnya mencakup penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).

3) Kawasan psikomotor

Yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang dimiliki oleh seseorang yang melibatkan berbagai fungsi system syaraf dan otot (*neuromuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari beberapa hal seperti kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*), membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*), dan menciptakan (*origination*).

Taksonomi ini merupakan kriteria yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektifitas pembelajarannya (Rohman, 2013:110).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktifitas jasmani sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin di capai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan

pendidikan jasmani tidak selalu hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat di klasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- 1) Perkembangan secara fisik, tujuannya berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*)
- 2) Perkembangan gerak. Tujuannya berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*)
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungannya, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dengan suatu kelompok atau masyarakat.

Sementara itu, oemar hamalik dalam (Rohman 2013:108) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani selain ranah kognitif, afektif, dan psikomotor juga dapat meningkatkan berbagai hal yang secara khusus dapat diuraikan menjadi empat kategori yaitu perkembangan secara fisik, perkembangan pada gerak, perkembangan pada aspek mental, dan perkembangan sosial. Dari tujuan pendidikan jasmani diatas, diharapkan terjadi perubahan positif pada setiap siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga akan membentuk pribadi yang lebih baik.

2.1.1.2 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti *rounders*, *kippers*, sepak bola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktifitas lainnya.
2. Aktifitas Pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk dan postur tubuh serta aktifitas lainnya.
3. Aktifitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktifitas lainnya.
4. Aktifitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam *aerobic* serta aktifitas lainnya.
5. Aktifitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, dan renang serta aktifitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas, meliputi piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk kedalam semua aspek (Ega, 2013:18-19)

2.1.2 Belajar

2.1.2.1 Proses Belajar

Menurut Bruner dalam proses belajar selalu terdapat fase informasi, fase transformasi, dan fase evaluasi. Masing-masing fase ini selalu saling mengisi, namun berapa lamanya tiap fase itu bereaksi tidak selalu sama.

1) Fase informasi

Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan akan diperoleh sejumlah informasi mengenai gerakan, ada yang memperhalus gerakan dan ada yang meningkatkan *skill*nya. Tapi jangan lupa bahwa ada pula informasi yang bertentangan dengan gerakan yang sudah dimiliki siswa. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan karena jenis informasi gerakan yang dipraktikkan bisa berbeda untuk tiap cabang olahraga yang satu dengan yang lainnya.

2) Fase transformasi

Informasi yang sudah didapatkan ini perlu dianalisis dan diubah ke dalam bentuk yang lebih kompleks, hal ini agar dapat dimanfaatkan hal-hal yang lebih besar lagi. Dalam fase ini bantuan guru dirasakan sangat banyak.

3) Fase evaluasi

Guru harus menilai sudah sampai dimana pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dicapai oleh siswa, sehingga informasi dan transformasi itu dapat digunakan untuk menyikapi persoalan lainnya.

Dari ketiga fase ini harus diupayakan oleh guru agar proses belajar selalu berjalan dalam tahap-tahap pembelajaran agar dapat diraih sukses dalam pembelajaran siswa. Yaitu perilaku yang selaras dengan harapan dan tujuan pendidikan akan lebih mampu diraih dan menjadi perilaku yang melekat pada siswa (Husdarta 2000:12-13)

Belajar pada dasarnya memiliki ciri-ciri; 1) belajar merupakan suatu proses yakni adanya aktifitas-aktifitas tertentu dan memerlukan waktu, 2) proses itu menghasilkan perubahan-perubahan, perubahan itu terjadi karena usaha bukan karena pertumbuhan, 3) belajar mempunyai tujuan yang jelas. (Subagiyo, 2008:9.17)

Dari pengertian proses belajar diatas tadi maka dapat di simpulkan bahwa proses belajar mempunyai ciri-ciri tertentu yang tidak dapat di bolak- balik, sehingga guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran harus runtut serta urut. Dimulai dari penerimaan informasi awal, kemudian di transformasikan ke dalam bentuk gerak sederhana kemudian ke yang lebih kompleks, dan berakhir dengan evaluasi. Namun ketika evaluasi hasil akhir dirasa kurang, maka fase yang pertama dan kedua perlu di perdalam sehingga anak akan cepat menguasai.

2.1.2.2 Tahapan Belajar

Ada tiga hal yang dapat diidentifikasi dalam proses belajar dan perlu mendapatkan pertimbangan adalah: (a) tahapan verbal-kognitif, (b) tahapan motorik, dan (c) tahapan otomatisasi.

1) Tahapan Verbal-Kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal-kognitif sangat mendominasi tahapan ini. Intruksi, demonstrasi, film clips, dan informasi verbal lainnya secara khusus memberikan manfaat dalam tahapan ini. Tujuan pembelajarannya adalah agar peserta didik dapat mentransfer informasi yang sudah di pelajari kepada bentuk keterampilan yang di hadapinya sekarang.

2) Tahapan Motorik

Peserta didik selanjutnya memasuki tahapan motorik, yaitu membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan suatu gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar adalah *control* dan konsistensi sikap berdiri, rasa percaya diri. Peserta didik mulai membangun sebuah program motorik (*motoric program*) untuk menganalisa gerakan yang dirasa kurang dan menyempurnakan gerakan yang di pelajarnya. Hal itu membutuhkan kesabaran dan ketlatenan yang lebih di karenakan kemampuan untuk tiap peserta didik berbeda-beda. Pada tahapan ini agak lebih lama daripada tahapan verbal-kognitif, barangkali perlu waktu beberapa minggu atau bulan untuk menguasai keterampilan olahraga dan bahkan cenderung lebih lama apabila peserta didik mempunyai kesulitan.

3) Tahapan Otomatisasi

Setelah peserta didik banyak melakukan banyak latihan dengan gerakan yang terus menerus, maka secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Pada tahapan ini *motor program* sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang di lakukan lebih efektif dan efisien. Bahkan untuk keterampilan olahraga tertentu nampak dilakukan dengan gerakan yang rileks tapi mantap (Amung Ma'mun, 2000: 3).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tahapan untuk menguasai berbagai keterampilan gerak dalam belajar. Adapun tahapan yang perlu di lalui meliputi tahap verbal-kognitif, kemudian tahapan motoric, dan yang terakhir yaitu tahapan otomatisasi.

2.1.2.3 Model Pembelajaran

Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi (Rohman, 2013: 197).

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung dalam pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran (Husdarta, 2000: 35)

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar (Rohman, 2013:43)

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran merupakan desain strategi pengajaran yang di gunakan oleh para pengajar untuk aktifitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu agar materi yang disampaikan lebih mudah terserap oleh siswa.

2.1.2.4 Pengembangan Model dalam Sistem Pengajaran

Berikut ini ada beberapa alasan mengenai pentingnya pengembangan model dalam sistem pengajaran. Terdapat tiga alasan atau tujuan pengembangan model pembelajaran yang di lakukan dalam teknologi pendidikan yaitu:

- 1) Sebagai alat untuk dikomunikasikan pada calon peserta didik dan pihak lainnya.

- 2) Sebagai rencana yang di gunakan dalam pengelolaan pembelajaran.
- 3) Model yang sederhana memudahkan untuk dikomunikasikan kepada peserta didik (Rohman, 2013: 119)

2.1.2.5 Kelompok Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan peneltian mengenai pendekatan pembelajaran, maka diperoleh beberapa kesimpulan bahwa ada empat kelompok model pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kelompok model informasi

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan intelektual siswa dalam menerima, menyimpan, mengolah, dan menggunakan informasi. Dengan cara seperti ini di harapkan siswa mampu mengkomodasi berbagai macam inovasi, melahirkan ide-ide yang berorientasi masa depan, dan mampu memecahkan persoalan yang dihadapi baik oleh dirinya maupun orang lain.

- 2) Kelompok model personal

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian siswa untuk mengelola dan mengembangkan jati dirinya.

- 3) Kelompok model interaksi sosial

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya. Dengan demikian di harapkan siswa mampu mengembangkan dirinya dan pikirannya untuk di sumbangkan kepada lingkungan sosialnya.

- 4) Kelompok model perilaku

Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang terukur. Fokus utama mengenai perubahan tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban (Husdarta 2000:38-39)

2.1.3 Motivasi dan Aktivitas dalam Belajar

2.1.3.1 Pengertian Motivasi

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Thomas L Good dan Jerre B.Braphy (dalam Erwin Widiaworo, 2015) menyatakan bahwa motivasi sebagai suatu energy penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertindak laku. Berdasarkan definisi tersebut, dapat diketahui bahwa seseorang melakukan sesuatu tergantung dari motivasi yang dimilikinya.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan ini mengandung tiga elemen penting.

- 1) Bahwa motivasi ini mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energy di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energy manusia. Karena menyangkut perubahan energy manusia (walaupun motivasi itu muncul dari

dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/*feeling* seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, misalnya anak tersebut malas maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan untuk belajar. Sehingga siswa perlu diberikan rangsangan, sehingga akan tumbuh motivasi pada dirinya. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa untuk selalu aktif yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat

tercapai. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energy untuk melakukan kegiatan belajar. Dan sebaliknya. Anak akan cenderung malas apabila motivasinya kurang.

2.1.3.2 Fungsi motivasi dalam belajar

Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Dengan demikian, motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Adapun fungsi motivasi

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan dapat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya (Sardiman, 2004: 84)

2.1.3.3 Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta Didik

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik berasal dari faktor peserta didik itu sendiri ataupun berasal dari lingkungan, faktor yang berasal dari peserta didik itu sendiri dinamakan faktor internal, sedangkan faktor yang berasal dari luar (lingkungan) dinamakan faktor eksternal.

1) Faktor internal

Faktor internal dalam diri peserta didik itu sendiri merupakan faktor yang paling besar dalam menentukan motivasi belajar. Terkadang dalam satu kelas kita temui peserta didik yang memang mempunyai kemampuan keras dan minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Namun demikian, tidak jarang peserta didik memiliki kemampuan rendah atau bahkan tidak berminat sama sekali dengan pembelajaran yang disajikan. Padahal lingkungan belajar dan guru mereka sama. Adapun yang mempengaruhi peserta didik antara lain:

1. Sifat, kebiasaan, dan kecerdasan

Berbagai karakter peserta didik tersebut sangat dipengaruhi oleh sifat, kebiasaan, dan kecerdasan mereka masing-masing. Peserta didik yang mempunyai tingkat kecerdasan rata-rata atau tinggi, biasanya akan memiliki motivasi belajar yang tinggi pula. Namun sebaliknya, peserta didik yang mempunyai tingkat kecerdasan rata-rata bawah atau rendah, biasanya mempunyai motivasi belajar yang rendah pula.

Kecerdasan dalam hal ini meliputi kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosi (SQ), dan kecerdasan spiritual (SQ). meskipun dalam hal ini, banyak yang masih beranggapan bahwa kecerdasan

intelektual yang menjadi ukuran seseorang dikatakan cerdas atau tidak secara keseluruhan. Padahal, jika kita cermati lebih mendalam, logika hanyalah salah satu bentuk dari pemikiran, kemampuan berpikir, atau kemampuan belajar.

2. Kondisi fisik dan psikologis

Kondisi fisik juga berpengaruh terhadap motivasi peserta didik adalah fisik dan psikologis. Kondisi fisik dalam hal ini meliputi postur tubuh, kondisi kesehatan, dan penampilan. Kondisi fisik akan berpengaruh pada psikologis peserta didik. Banyak kita temui, peserta didik yang mempunyai postur lebih kecil dibanding teman-temannya, cenderung mendapatkan perlakuan yang berbeda. Ejekan dan ledakan karena postur tubuh yang kecil akan membuat peserta didik tersebut tidak percaya diri, tertekan, bahkan bisa *down*. Meskipun, hal tersebut tidak semuanya terjadi pada peserta didik berpostur tubuh kecil. Selain itu kondisi kesehatan yang buruk akan mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Peserta didik menjadi malas dan kurang bisa berkonsentrasi karena kondisi tubuh yang kurang fit.

Kondisi psikologis peserta didik seperti rasa percaya diri. Perasaan gembira atau bahkan takut dan tertekan juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar. Peserta didik yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi biasanya akan selalu antusias dalam mengikuti kegiatan apapun karena selalu merasa bahwa dia bisa untuk melakukannya. Karena selalu merasa dia bisa untuk melakukannya. Namun sebaliknya, peserta didik mempunyai rasa kurang percaya diri akan membuat selalu diliputi rasa malu dan takut untuk berbuat sesuatu. Takut jika

melakukan kesalahan dan malu dihadapan guru dan teman-temannya.

Bila belum apa-apa saja sudah merasa takut dan malu maka peserta didik tersebut jelas kurang mempunyai motivasi belajar.

2) Faktor eksternal

Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi adanya motivasi dari luar. Beberapa faktor yang berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik adalh sebagai berikut:

1. Guru

Guru merupakan sosok yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Rudi Hatono dalam (Erwin Widiaworo, 2015), dalam proses pembelajaran motivasi menjadi aspek penting yang harus dilakukan oleh guru. Tidak semua peserta didik di dalam suatu kelas memiliki motivasi kuat untuk mengikuti jam pelajaran. Dan peserta didik yang terpaksa masuk kelas karena takut pada gurunya, takut dimarahi orang tuanya, dan ada juga peserta didik yang masuk kelas karena dorongan dalam dirinya untuk memahami pelajaran. Motivasi mempunyai korelasi positif dengan prestasi belajar peserta didik, jika ada peserta didik yang tidak mampu mengikuti pelajaran dengan baik, bisa jadi hal tersebut karena tidak memiliki motivasi dalam belajar.

2. Lingkungan belajar

Lingkungan belajar juga besar pengaruhnya pada motivasi belajar peserta didik. Lingkungan belajar yang kondusif akan mendorong peserta didik untuk termotivasi dalam belajar. Namun sebaliknya

lingkungan belajar yang tidak kondusif akan menimbulkan peserta didik malas dalam belajar.

Lingkungan belajar dalam hal ini dapat berupa lingkungan belajar di kelas, sekolah, atau bahkan di rumah peserta didik. Lingkungan belajar secara fisik seperti bangunan yang memadai, kebersihan yang terjaga, penataan sarana yang rapi akan menyebabkan peserta didik betah dan *enjoy* dalam belajar. Lingkungan belajar yang tertib akan mampu mempengaruhi motivasi belajar peserta didik menjadi lebih baik.

3. Sarana prasarana

Ketersediaan sarana prasarana akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, sekolah yang memiliki prasarana yang memadai akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi dalam belajar. Peserta didik akan merasa senang dan lebih mudah mempelajari materi pembelajaran karena berbagai sarana dan prasarana pendukung setiap kegiatan pembelajaran, tersedia dengan baik.

Meskipun demikian tidak menjamin bahwa semua sekolah yang kurang memiliki sarana dan prasarana, peserta didiknya jadi malas belajar.

4. Orang tua

Sikap orang tua yang selalu memperhatikan kemajuan belajar anaknya, akan mendorong anak untuk lebih bersemangat dalam belajar. Perhatian dan peran orang tua memang sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Apalagi jika peserta didik tersebut masih tergolong anak-anak dan remaja. Sebab dalam usia ini mereka belum mandiri dalam segala hal, termasuk dalam hal belajar.

Peran orang tua dan keluarga sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang cukup mendapatkan perhatian orang tua dan keluarga akan memotivasi untuk belajar lebih, karena selalu ada pemberi semangat dan dorongan. Sebaliknya, jika orang tua dan keluarga masa bodoh dengan kemajuan belajar peserta didik maka mereka juga akan merasa masa bodoh dengan pelajarannya. Belajar menjadi hal yang tidak penting bagi peserta didik (Erwin, 2015:29-37)

Dari beberapa penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran yaitu berasal dari 2 faktor yaitu dari dalam diri individu yang berkaitan dengan sifat, kebiasaan, kecerdasan, kondisi fisik dan psikologis, serta dari luar individu yang berkaitan dengan faktor guru, lingkungan belajar, saran dan prasarana, dan orang tua. Sehingga untuk dapat memotivasi siswa maka perlu memperhatikan aspek-aspek diatas tadi.

2.1.3.4 Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka perlu memahami karakter peserta didik dalam tiga hal yaitu kecerdasan, gaya belajar, dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Ketiga hal tersebut merupakan karakter yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Jika guru mampu memahami karakter peserta didik, dan memberikan perlakuan dengan menyesuaikan karakter peserta didik, maka motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan baik.

1) Kecerdasan

Dalam studi empiris yang dilakukan oleh para pakar pendidikan bahwa untuk menjadi sukses tidak hanya cukup dengan bekal kecerdasan intelektual saja

(IQ). Kecerdasan intelektual merupakan kecerdasan alami yang memang merupakan anugerah Tuhan. Namun demikian, bukan berarti anak yang mempunyai kecerdasan (IQ) rendah tidak memiliki masa depan. Kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ) tidak kalah penting dari kecerdasan intelektual. Kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual ini bukan bawaan sejak lahir, melainkan perlu diasah dari kecil. Untuk itu sejak dini perlu dilatih kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual, baik di sekolah maupun di rumah.

Daniel Goleman mengungkapkan bahwa kecerdasan intelektual (IQ) menentukan sukses seseorang sebesar 20% sedangkan kecerdasan emosional (EQ) memberikan kontribusi sebesar 80%. Hal yang lebih menyenangkan lagi bahwa kecerdasan emosional sekarang bisa dikembangkan lebih baik dan lebih prospektif dibandingkan dengan kecerdasan intelektual (IQ). Kecerdasan emosional (EQ) dapat diterapkan secara luas untuk bekerja, belajar, mengajar, mengasuh anak, persahabatan dan berumah tangga

2) Gaya belajar

Setiap orang mempunyai gaya belajar tersendiri dan belum tentu sama dengan orang lain dan cara belajar sejatinya merupakan kombinasi dari keunikan kita dalam menyerap, mengatur, mengelola informasi. Dengan mengetahui cara kita belajar maka informasi akan cepat terserap oleh otak. Hal ini merupakan modalitas yang kita miliki dalam belajar (Erwin 2015:50)

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk membangkitkan motivasi pada siswa maka perlu adanya proses yang tidak mudah, kita harus mengetahui karakter dari peserta didik serta kelebihan dan kekurangan yang

dimilikinya baik secara tingkat kecerdasannya maupun gaya belajarnya Sehingga ketika kita sudah memahami karakter mereka, maka akan lebih mudah bagi pendidik untuk membangkitkan motivasi mereka.

2.1.4 Perkembangan Gerak Anak Besar

Anak besar adalah anak yang berusia antara 6 sampai dengan 10 atau 12 tahun. Untuk anak laki-laki sampai umur 12 tahun, dan untuk anak perempuan sampai umur 10 tahun. Di usia ini anak berada pada tingkatan sekolah Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Pada tingkat ini pertumbuhan dan tingkat kematangan fisik dan fisiologis membawa dampak pada perkembangan kemampuan fisik.

2.1.4.1 Perkembangan Kemampuan Fisik

1) Perkembangan kekuatan

Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik beban. Pada akhir masa anak besar perkembangan jaringan otot mulai cepat. Sehingga kekuatan anak meningkat cukup cepat pula. Dengan perkembangan kekuatan yang tumbuh secara pesat memungkinkan anak untuk mulai melatih diri di cabang olahraga tertentu.

2) Perkembangan fleksibilitas

Fleksibilitas adalah keleluasaan gerak persendian. Fleksibilitas pada setiap bagian tubuh tidak ada interkorelasi, dengan kata lain fleksibilitas salah satu bagian tubuh tidak bisa untuk menaksir fleksibilitas bagian tubuh yang lain.

3) Perkembangan Keseimbangan

Keseimbangan ada 2 macam, yaitu keseimbangan statik dan dinamik. Keseimbangan static adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh

tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh. Sedangkan perkembangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh untuk tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan.

2.1.4.2 Aktivitas yang Diperlukan Anak Besar

Menurut Sugiyanto (2008) adapun aktivitas yang diperlukan anak usia 6 sampai dengan 10 atau 12 tahun sebagai berikut:

- 1) Aktivitas yang menggunakan keterampilan untuk mencapai tujuan tertentu. dalam hal ini peserta didik diberi kesempatan untuk ikut ambil bagian dalam berbagai macam aktivitas untuk memperoleh pengetahuan dan penguasaan keterampilan.
- 2) Aktivitas secara beregu atau berkelompok. Peserta didik di beri kesempatan untuk bekerja sama dengan teman-temannya dalam melakukan aktivitas untuk membina kebersamaan di antara mereka.
- 3) Aktivitas mencoba-coba, peserta didik di berikan kesempatan untuk mencoba kemampuannya untuk mengatasi sesuatu masalah, dan belajar tentang prinsip-prinsip mekanis fisiologis, dan kinesiologis dari gerakan-gerakan.
- 4) Aktivitas untuk meningkatkan kemampuan fisik dan keberanian dalam bentuk aktivitas individual atau permainan kelompok, terutama yang melibatkan kekuatan dan ketahanan.

2.1.5 Pemilihan Modifikasi Permainan dan Olahraga

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:16-19) Terdapat banyak modifikasi yang sudah dikembangkan oleh para guru, sehingga para guru dapat dengan mudah memilih aktivitas modifikasi tersebut. Modifikasi permainan dan olahraga mempertimbangkan alternatif lain untuk mencapai tujuan belajar yaitu:

- 1) Mendorong partisipasi maksimal

- 2) Memperhatikan keselamatan (*safety*)
- 3) Mengajar efektifitas dan efisiensi gerak
- 4) Memenuhi tuntutan perbedaan anak
- 5) Sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak
- 6) Memperkuat keterampilan yang sudah di pelajari sebelumnya
- 7) Mengajar menjadi pemain yang cerdas
- 8) Meningkatkan perkembangan emosional dan sosial

2.1.5.1 Fungsi Permainan

Pendidikan olahraga terdiri dari berbagai macam aktifitas. Salah satunya yaitu permainan. Dengan permainan di harapkan peserta didik dapat mengembangkan dirinya melalui aktifitas yang beragam sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan di capai. Dengan demikian permainan dapat digunakan sebagai alat atau media untuk memacu potensi yang dimiliki anak melalui aktifitas berupa gerak, yang secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi sikap, dan perilaku. Adapun fungsi dari permainan yaitu

2.1.5.1.1 Fungsi Permainan Terhadap Perkembangan Jasmaniah

Fungsi permainan terhadap perkembangan jasmaniah yaitu pengembangan yang di maksud untuk meningkatkan kemampuan kondisi fisik.

2.1.5.1.2 Fungsi Permainan Terhadap Kejiwaan

Dalam hal ini olahraga permainan akan membentuk sikap mental seperti: kepercayaan pada diri sendiri, sportifitas, keseimbangan mental, kecepatan proses berfikir, kepemimpinan, dan pula kecintaan terhadap olahraga khususnya permainan.

- 1) Pengembangan terhadap kepercayaan pada diri sendiri. Pada permainan yang bersifat kelompok dapat berhubungan satu sama lain dengan hak serta

kewajiban yang sama. Dengan adanya hubungan seperti itu akan memudahkan berkomunikasi, sehingga perasaan malu, takut, ragu-ragu akan makin dapat di hilangkan.

- 2) Pengembangan sportiftas, individu diharuskan menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku dan tunduk terhadap peraturan permainan yang ada.
- 3) Pengembangan keseimbangan mental. Sifat seseorang dapat di pengaruhi oleh lingkungannya, pengaruh tadi baik atau buruk tergantung dari sifat-sifat yang ada pada lingkungan itu. Mudah tidaknya seseorang di pengaruhi, di tentukan oleh mudah tidaknya mental seseorang di pengaruhi. Orang yang mempunyai mental lemah, lebih mudah di pengaruhi daripada yang bermental kuat. Permainan mempunyai nilai yang positif, oleh karena itu sifat-sifat yang baik diharapkan akan memberikan pengaruh yang baik pula terhadap individu.
- 4) Pengaruh permainan terhadap kecepatan proses berfikir. Pada setiap anak yang terlibat dalam suatu permainan di tuntut untuk memiliki daya sensivitas dan daya persepsi yang tinggi terhadap situasi yang di hadapi.
- 5) Kepemimpinan dan permainan, situasi dalam permainan memungkinkan seseorang untuk dapat mengembangkan bakta kepemimpinannya. Bakat kepemimpinan itu dapat dari sifat permainan itu sendiri ataupun dengan situasi permainan.
- 6) Pengembangan kecintaan terhadap olahraga. Kesalahan dalam pengisian waktu luang dapat menyebabkan hal-hal yang tidak di inginkan karena dapat menyebabkan hal-hal negative, seperti terjadinya kenakalan anak-anak. Sifat

permainan dapat mendatangkan kepuasan, sehingga permainan dianggap perlu di lakukan untuk penyaluran tenaga yang berlebihan.

2.1.5.1.3 Fungsi Permainan Terhadap Pengembangan Sosial

- 1) Permainan merupakan permulaan pendidikan kemasyarakatan bagi anak.
- 2) Permainan melatih anak untuk tunduk kepada peraturan, terutama dalam permainan bersama.
- 3) Permainan melatih kerjasama. Untuk mencapai tujuan bersama perlu adanya kekompakan dari individu-individu anggota kelompok.
- 4) Permainan melatih solidaritas dan sportifitas (Sukintaka, 1982: 3)

2.1.5.2 Modifikasi Fasilitas

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktifitas jasmani sebagai media utama untuk mencapai tujuan tertentu. Bentuk- bentuk aktifitas fisik yang lazim atau biasa digunakan oleh siswa, sesuai dengan muatan yang tercantum dalam kurikulum adalah bentuk gerak-gerak olahraga, sehingga pendidikan jasmani di sekolah memuat cabang-cabang olahraga.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru pendidikan jasmani harus dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa. Memodifikasi sarana merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani, agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan lebih menyenangkan. Sehingga ilmu yang di sampaikan akan lebih mudah untuk diserap.

Lutan (1988) menyatakan, modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar: a) siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, b) meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam

berpartisipasi, dan c) siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, psikomotor siswa, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dapat dilakukan secara intensif.

Modifikasi digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dilakukan dengan berbagai pertimbangan. Menurut Ngasmain dan Soepartono (1997) alasan utama perlunya modifikasi adalah ;1) siswa bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, kematangan fisik dan mental siswa belum selengkap orang dewasa, 2) pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani selama ini kurang efektif, hanya bersifat lateral dan monoton, dan 3) fasilitas pembelajaran pendidikan jasmani yang ada sekarang, hamper semuanya didesain untuk orang dewasa.

Sedangkan menurut Aussie (1996) mengembangkan modifikasi di Australia dengan pertimbangan; 1) siswa-siswa belum mempunyai kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa, 2) berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi dan mengurangi cedera pada siswa, 3) olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan siswa lebih cepat dibanding dengan peralatan yang standar untuk orang dewasa, dan 4) olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada siswa-siswa dalam situasi kompetitif.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan

dan karakteristik siswa, sehingga siswa akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira. Dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan lebih mudah menyajikan materi pelajaran yang sulit akan menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dari apa yang ia berikan, siswa akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi.

Komponen-komponen penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang dapat dimodifikasi menurut Aussie (1996) meliputi; 1) ukuran, berat atau bentuk peralatan yang dipergunakan, 2) lapangan permainan, 3) waktu bermain atau lamanya permainan, 4) peraturan permainan, dan 5) jumlah pemain.

Secara operasional Ateng (1992) mengemukakan modifikasi permainan sebagai berikut; 1) kurangi jumlah pemain, 2) ukuran lapangan diperkecil, 3) waktu bermain diperpendek, 4) sesuaikan tingkat kesulitan, dan karakteristik siswa, 5) sederhanakan alat yang digunakan, dan 6) ubahlah peraturan menjadi sederhana sesuai dengan kebutuhan agar permainan dapat berjalan dengan lancar.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen yang dapat dimodifikasi sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah adalah; 1) ukuran, berat atau bentuk peralatan yang dipergunakan, 2) ukuran lapangan permainan, 3) lamanya waktu permainan, 4) peraturan permainan yang digunakan, 5) jumlah pemain atau jumlah siswa yang dilibatkan dalam suatu permainan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas disimpulkan bahwa sarana dan prasarana sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pendidikan jasmani disekolah. Saran yang memenuhi syarat untuk cabang olahraga tertentu, belum

tentu memenuhi syarat untuk digunakan oleh siswa. Modifikasi sarana yang sudah ada atau menciptakan yang baru merupakan salah satu alternative yang dapat dikembangkan guru sebagai upaya untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan siswa (Ega, 2013:79)

2.1.5.3 Modifikasi Sarana Pembelajaran Permainan

Banyak sarana pembelajaran permainan yang harus dimodifikasi agar pembelajaran permainan tersebut tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Salah satu sarana pembelajaran yang harus dimodifikasi adalah bola. Misalnya dalam pembelajaran bola voli, bola yang dapat digunakan antara lain dapat dibuat dari balon, bola karet yang ringan, bola plastic atau bola yang sebenarnya. Demikian juga untuk keperluan sarana pembelajaran permainan lainnya, seperti sepakbola, bola tangan, dan permainan kecil. Untuk keperluan tersebut, bola dapat dibuat dari bola plastik, bola karet, bola yang dibuat dari Koran atau bahkan bola yang dibuat dari kain bekas (Ega, 2013:83)

2.1.6 Permainan Bola Basket

Bola basket di mainkan oleh dua 2 tim yang masing- masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Pertandingan dikontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang commissioner, jika hadir (FIBA 2010:1)

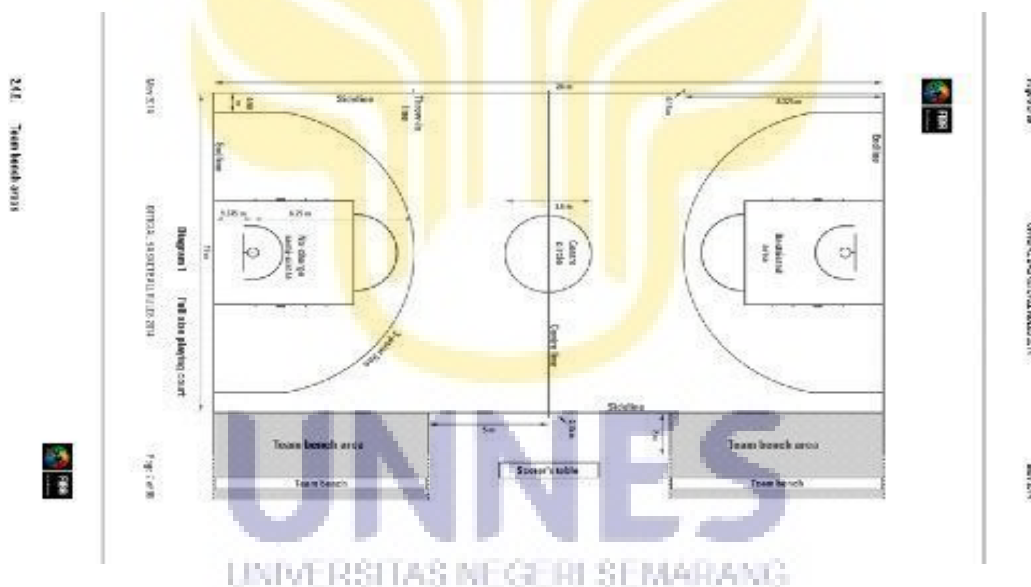
2.1.6.1 Sarana dan Prasarana

Sarana adalah alat-alat yang menunjang terselenggaranya suatu permainan bolabasket, contoh, seperti bola, papan pantul, keranjang (ring), kostum, sepatu, dan lainnya. Sedangkan prasarananya adalah sesuatu tempat yang di gunakan untuk aktifitas pendukung permainan bolabasket. Jadi sarana dan prasarana

bolabasket adalah fasilitas-fasilitas yang mendukung dan menunjang suatu permainan bolabasket.

2.1.6.1.1 Lapangan

Lapangan olahraga bola basket harus pada permukaan yang keras berbentuk empat persegi panjang. Serta bebas dari rintangan. Ukuran panjang lapangan adalah 28 meter dan lebar 15 meter di ukur dari sebelah dalam garis batas. Jari-jari lingkaran tengah lapangan bola basket adalah 1,80 meter yang dibuat ditengah lapangan. Jari-jari ini di ukur dari bagian luar kelilingnya dan garis tengahnya sejajar dengan garis akhir. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar di bawah ini.

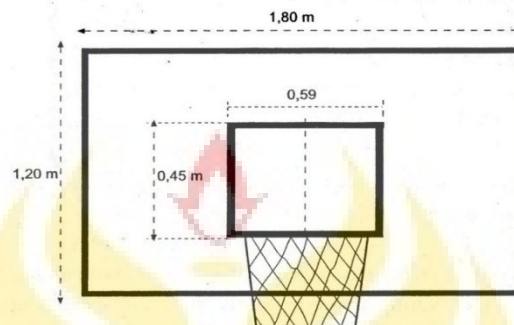


Gambar 2.1 Lapangan Bolabasket
(Sumber: Peraturan Resmi PERBASI, 2012:3)

2.1.6.1.2 Ring

Papan pantul pada lapangan bola basket terdiri dari dua bagian. Kedua papan pantul harus terbuat dari kayu keras setebal 3 cm atau bahan lain yang cocok dan mempunyai derajat kekakuan (kekerasan) yang sama dengan kayu. Ukuran papan pantul ini adalah panjang 1,80 meter dan lebar 1,20 meter. Permukaan papan

pantul tersebut harus datar dan berwarna putih. Pada papan pantul terdapat empat persegi panjang yang berukuran panjang (horizontal) 0,59 meter dan lebar (vertikal) 0,45 meter. empat persegi panjang ini dipergunakan untuk arahan memantulkan bola supaya bola masuk ke ring basket.

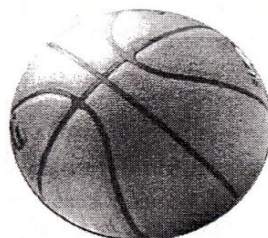


Gambar 2.2 Papan Pantul
(Sumber: Peraturan Resmi PERBASI, 2012: 6)

2.1.6.1.3 .Bola

Bola harus terbuat dari karet yang di lapisi kulit atau bahan sintetis lainnya. Keliling bola tidak kurang dari 75 cm dan tidak lebih dari 78 cm, sedangkan beratnya tidak kurang dari 600 gram dan tidak lebih dari 650 gram.

Pantulan bola bila dipantulkan ke lantai yang keras dari tempat setinggi 1.80 meter diukur dari dasar, bola akan memantul setinggi tidak kurang 1. 20 meter dan tidak lebih 1.40 meter bila diukur dari puncak bola. Bola yang baik harus bulat dan dan tidak lonjong, supaya pada saat di gunakan arah pantulan bola tetap stabil yaitu tetap berada pada posisi arah pantulan yang lurus.



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

2.1.6.2 Teknik Dasar Bolabasket

2.1.6.2.1 Mengoper Bola (*passing*)

- 1) Operan dada (*Chest Pass*) adalah operan yang paling umum dalam permainan bolabasket karena dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dari setiap posisi di atas lantai. Mulai dengan sikap seimbang. Pegang bola dengan dua tangan di depan dada, jaga agar siku masuk. Tangan sedikit di belakang bola dalam posisi rileks. Lihat target tanpa memperhatikannya, pandangan menjauh akan mengecoh sebelum operan. Melangkah ke arah sasaran, rentangkan kaki, punggung, dan tangan. Perkuat pergelangan tangan dan jari-jari pada bola. Perkuat tangan yang lemah pada bola, tangan yang kuat mendominasi. Bola akan pergi ke arah yang diinginkan. Lepaskan bola dari jemari kedua tangan anda berturut-turut sambil memberikan *backspin* dan mengarahkan bola. Gerakan lanjut (*follow-through*) jari-jari menunjuk pada target dan tapak tangan menghadap ke bawah.
- 2) Operan pantul (*Bounce Pass*) yaitu jenis operan yang hampir sama seperti operan dada. Hanya saja operan dilakukan dengan di pantulkan ke lantai terlebih dahulu. Perkiraan jarak yang dituju dengan tepat yaitu 2/3 atau beberapa kaki di depan target. Memantulkan bola terlalu dekat dengan diri sendiri lambungannya akan tinggi. Pantulan yang lambat akan mudah di potong, tetapi memantulkan bola terlalu dekat dengan penerima membuat bola sulit diraih. bola akan melayang ke arah jari tangan mengarahkannya. *Follow through* jari tangan menunjuk dengan tapak tangan menghadap ke bawah (hal wissel, 2000:72-73)
- 3) Operan atas kepala (*Overhead pass*) adalah operan yang dilakukan dengan awalan operan dari atas kepala dan operan ini dipilih untuk mengoper teman

yang berada jauh ketika kita berada dalam penjagaan ketat dari lawan pilihan untuk mengumpan teman yang berada di low post. Mulailah dengan seimbang, pegang bola di atas kepala dengan siku anda ke dalam dan membentuk sudut 90 derajat, jangan bawa bola di belakang kepala anda karena dari situ operan sulit dilakukan dengan cepat atau gampang dicuri lawan. Melangkah ke arah target, kumpulkan kekuatan maksimal dengan bertumpu pada kaki. Cepat lakukan operan, ulurkan tangan dan bengkokkan pergelangan tangan dan jari. Lepaskan bola dari jemari kedua tangan anda secara berturut. Pada follow through jari mengarah pada target dan telapak tangan ke bawah. (hal wissel, 2000:76)

2.1.6.2.2 Menangkap (*catching*)

Keahlian menangkap bola biasanya dikombinasikan dengan kemampuan *passing* sehingga teknik dasar ini tidak dapat di pisahkan dan saling mendukung satu sama lain.

2.1.6.2.3 Menggiring (*dribbling*)

Seperti operan, dribble adalah salah satu cara membawa bola. Agar tetap menguasai bola sambil bergerak, anda harus memantulkannya pada lantai. Pada awalnya, bola harus lepas dari tangan sebelum kaki anda diangkat dari lantai. Sementara anda tidak boleh menyentuh bola secara bersamaan dengan dua tangan atau bola diam dalam genggaan tangan anda

Kemampuan mendribble dengan tangan lemah dan tangan kuat adalah kunci untuk meningkatkan permainan anda. Untuk melindungi bola, jagalah agar tubuh anda berada di antara bola dan lawan. Dengan kata lain, jika anda mendribble dengan sisi tangan yang lemah, maka lindungi dengan tubuh anda (hal wissel, 2000:95)

Berikut adalah berbagai jenis dribble yang biasa di lakukan dalam permainan bolabasket:

1) *Low Dribble*

Tipe *dribble* ini hanyalah menjaga agar bola tetap rendah dan terkontrol.

Dribble ini biasanya dilakukan setiap pemain dijaga dengan ketat dan bola di *dribble* di sisi tubuh jauh dari pemain bertahan.

2) *Speed Dribble*

Ketika pemain berada di posisi lapangan yang terbuka dan bebas, maka pemain akan menggunakan *dribble* ini. Ketika berlari dengan cepat, pemain akan mendorong bola ke depan memantul ke atas sampai setinggi pinggulnya. Tangan yang melakukan *dribble* berada di belakang bola.

3) *Between the Leg Dribble*

Tipe *Dribble* ini dilakukan dengan cara memindahkan bola dari satu tangan ke tangan yang lain melewati sela kaki. Dimaksudkan agar lawan sulit untuk merebut bola. Dilakukan ketika pemain dijaga dengan ketat atau ingin mengganti arah. Gerakan ini juga dapat digunakan untuk menipu lawan yang sedang menjaga kita,

4) *Behind the Back Dribble*

Dribble ini digunakan ketika pemain mengganti arah supaya terbebas dari pemain bertahan. Bola digerakkan dari satu sisi tubuh ke sisi lain dengan mengayunkan di belakang tubuh.

5) *Reverse/Spin Dribble*

Salah satu jenis *dribble* yang dilakukan untuk mengganti arah dan memantulkan bola dari tangan satu ke tangan yang lain ketika dijaga ketat.

Supaya efektif, *dribble* ini harus dilakukan dengan cepat saat pemain mendorong bola ke lantai dan berputar menelilingi pemain bertahan.

6) *Crossover Dribble*

Dribble dengan satu tang yang kemudian saat mendekati pemain bertahan akan mendorong bola melewati tubuhnya ke arah tangannya yang lain. Gerakan ini sangat bagus untuk memperdaya pemain bertahan, namun bola bisa dicuri bila tidak dilakukan dengan baik karena bola tidak dijaga (PERBASI, 2004:18).

2.1.6.2.4 Menembak (*shooting*)

Shooting(menembak) adalah keahlian yang sangat penting di dalam olahraga bolabasket. Teknik dasar seperti operan, dribbling, bertahan, dan rebounding mungkin mengantarkan anda memperoleh peluang besar membuat skor, tapi tetap saja anda harus melakukan tembakan. Sebetulnya, menembak dapat menutupi kelemahan teknik dasar lainnya (hal wissel, 2000:43)

Berikut ini merupakan berbagai macam bentuk lemparan (*shooting*) yang digunakan untuk memasukkan bola ke dalam ring. Shooting terbagi menjadi beberapa teknik, adapun teknik tersebut di antaranya sebagai berikut:

1) *Lay Up Shoot*

Tembakan ini dilakukan pemain dengan tangan kanan maupun kiri. *Lay up* ini dilakukan di akhir *dribble* pada jarak beberapa langkah dari ring dengan cara mengangkat tangan dan kaki keatas secara serentak ketika melompat ke arah keranjang.

2) *Set Shoot*

Tembakan ini umumnya dilakukan saat lemparan bebas atau bila memungkinkan untuk menembak tanpa rintangan. Sehingga biasanya digunakan untuk tembakan bebas.

3) *Jump Shoot*

Jump shoot adalah jenis tembakan dengan menambahkan lompatan saat melakukan *shooting*, bola dilepaskan saat berada pada titik tertinggi lompatan. Lompatan pada teknik ini dimaksudkan agar tenaga dorongan yang dihasilkan oleh tangan menjadi lebih ringan. Dikarenakan mendapatkan dorongan dari bagian kaki yang melompat tadi.

4) *Under Hand Shoot*

Tembakan ini termasuk dalam jenis tembakan *lay up* ketika menembak ke arah keranjang, penembak mengangkat lengan dan mengangkat tangannya ke atas untuk menjatuhkan bola dari pemain bertahan.

5) *Dunking*

Tembakan *dunk* adalah gerakan menyerang yang mengagumkan dan dapat mengobarkan semangat tim dan menjatuhkan moral lawan dengan cepat. Keuntungan tembakan ini yaitu dilakukan tanpa lompatan jauh sehingga sulit dihalangi. Tembakan ini dapat dilakukan menggunakan dua tangan maupun satu tangan dari depan atau dari belakang.

6) *Hook Shoot*

Hook shoot adalah tembakan lemah dan akurat serta merupakan gerakan *low-post* yang baik. Bila dilakukan dengan benar maka tembakan ini sulit dihalangi, karena tangan yang menembak berada jauh dari pemain bertahan. Bahkan ketika dijaga oleh pemain yang tinggi (PERBASI, 2004:23)

2.1.7 Bentuk Permainan *Point Bottle Shoot*

Permainan point bottle shoot adalah model modifikasi permainan sederhana yang di mengacu pada tehnik- tehnik bolabasket, dengan peraturan yang di ubah sedemikian rupa sehingga akan memudahkan peserta didik untuk dapat menyerap pembelajaran yang di ajarkan dengan cara yang menyenangkan, permainan ini tidak hanya peraturannya yang di rubah namun juga sarana prasarana dan alat yang di gunakan dalam permainan.

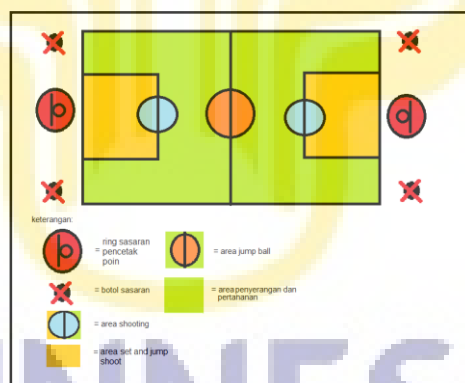
Permainan point bottle shoot merupakan bentuk permainan pengembangan bolabasket yang menggunakan botol sebagai sasaran mencetak poin yaitu dengan cara mengenakan botol sasaran dengan bola. Terdapat 2 botol yang digunakan untuk sasaran, sehingga jumlah keseluruhan sasaran adalah 3 yaitu ring modifikasi yang telah disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan 2 botol di samping kanan dan kiri. Hal ini bertujuan untuk memperbesar kemungkinan untuk dapat mencetak poin. botol tadi diletakkan di dekat garis lapangan *end line* dengan jarak 1 meter.

Permainan modifikasi ini bertujuan supaya permainan bolabasket dalam pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam bermain bolabasket. Dalam permainan ini secara tidak langsung siswa akan mengenali konsep formasi dalam permainan bolabasket. Yaitu formasi 2-3 yaitu formasi yang standar dalam bolabasket. Selain itu siswa juga dikenalkan dengan konsep *man to man marking* sehingga penumpukan/ pemain yang menggerombol dapat dihindari.

2.1.7.1 Sarana dan Prasarana

1) Lapangan

Lapangan yang di gunakan adalah lapangan persegi panjang, dengan ukuran panjang 15 meter dan lebar 10 meter. Lapangan ini tidak sama seperti lapangan bolabasket standar pada umumnya namun disesuaikan dengan kondisi lingkungan. Sehingga siswa diharapkan akan tetap bisa bermain permainan modifikasi bolabasket tanpa mengurangi unsur-unsur permainan bolabasket itu sendiri. Dikarenakan tempat penelitian yang di gunakan ada yang tidak memiliki lapangan khusus untuk permainan bolabasket maka bentuk dan ukuran lapangan sendiri bisa menyesuaikan dengan sekolah tempat penelitian sehingga tidak memaksakan ukuran.



Gambar 2.4 lapangan permainan
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

2) Bola

Bola yang di gunakan saat permainan disesuaikan dengan karakteristik fisik siswa, yaitu bola ukuran 6. Bola ukuran tersebut lebih mudah di genggam, hal tersebut dikarenakan ukuran tangan seorang siswa pada kelas VII belum bisa menggunakan bola ukuran 7 terlalu besar. Dengan bola ukuran 6 diharapkan siswa lebih mudah untuk memainkan permainan modifikasi bolabasket tersebut. Sehingga efektifitas permainan diharapkan akan meningkat.



Gambar 2.5 Bola
(sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

3) Botol

Botol yang di gunakan yaitu botol sasaran yang di modifikasi sedemikian rupa yang digunakan untuk dapat mendapatkan kesempatan satu kali *shooting* ataupun satu kali *lay-up*. Botol berisi batu-batu kecil yang di fungsikan untuk menambah efek bunyi, sehingga akan di ketahui apakah bola benar-benar mengenai botol ataukah tidak. Untuk sasaran perkenaan bola harus tepat mengenai sasaran di tengah yaitu botol, apabila tidak mengenai botol maka di anggap tidak mengenai sasaran. Teknik yang di gunakan dalam mengenakan botol yaitu dengan *chess pass* di karenakan posisi dari sasaran berada di bawah, sehingga lebih efektif. Namun apabila menggunakan teknik lain, misalnya passing *bound pass* ataupun *overhead pass*, hal tersebut tetap di perbolehkan



Gambar 2.6 Botol Untuk Sasaran Dalam Permainan
(sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

4) Rompi

Untuk memudahkan dalam mengidentifikasi pemain yang menyerang ataupun bertahan maka setiap tim mengenakan 2 macam rompi yaitu tim merah dan tim biru. Rompi digunakan dalam pembelajaran di gunakan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu untuk memudahkan para pemain menentukan lawan dan kawan dalam melakukan permainan, sehingga diharapkan tidak akan terjadi kesalahan dalam melakukan operan.



Gambar 2.7 Rompi
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

5) Ring modifikasi

Ring dalam permainan bolabasket asli identik dengan kesan tinggi dan susah untuk dapat memasukkan bola kedalam ring. Dikarenakan standar ring yang di gunakan adalah ring standar yang di gunakan di luar negeri. Terlebih lagi diameter ring yang cukup kecil bagi pemula yaitu siswa smp kelas VII. Untuk menangani masalah tersebut maka dibuatlah ring modifikasi. Ring modifikasi yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ring terbuat dari tiang bambu yang dimaksudkan agar nantinya dapat di naik turunkan tingkat ketinggiannya menyesuaikan dengan kemampuan siswa. Untuk diameter lingkaran ring menggunakan ban, sehingga akan lebih mempermudah siswa untuk memasukkan bola. Dengan adanya modifikasi di ring ini siswa di harapkan lebih aktif dalam pembelajaran permainan bolabasket.



Gambar 2.9 Ring Modifikasi
(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

2.1.7.2 Peraturan Permainan

- 1) Permainan dilakukan oleh 2 tim yang saling berlawanan, masing-masing tim memiliki 5 orang pemain dan setiap pemain memiliki tugas sendiri-sendiri ada pemain yang bertugas di belakang dan ada pula pemain yang bertugas di depan.
- 2) Untuk pemain belakang masing-masing menjaga sebuah ring dan bagian dua orang lagi di bagian kanan dan kiri, hal tersebut secara tidak langsung akan membuat konsentrasi terpecah menjadi tiga bagian. Diharapkan siswa akan mampu mengenali formasi dalam permainan bolabasket secara tidak langsung.
- 3) Setiap anak memiliki satu target lawan, yaitu menjaga masing-masing satu lawan, sehingga saat bertahan ataupun menyerang sudah ditentukan yang menjaga. dengan adanya aturan ini diharapkan siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap apa yang di tugaskannya.
- 4) Perkenaan pada botol di lakukan dengan tiga cara yaitu dengan *chess pass*, *bound pass*, ataupun *overhead pass* namun untuk efisiensi gerak maka menggunakan *chess pass*. bola dikatakan mengenai sasaran apabila tepat mengenai bagian botol, dan itu ditandai pada bunyi botol. Apabila salah satu

tim mengenai botol lawan maka tim tersebut mendapatkan kesempatan satu kali *shooting* ataupun satu kali *lay-up*.

5) Perhitungan poin yaitu 2 poin untuk satu kali tembakan langsung atau *lay-up* langsung. Bagi tim yang mendapatkan poin paling banyak di akhir pertandingan mendapatkan kemenangan.

6) Bola out apabila telah melewati garis pinggir atau garis *end line* lapangan

2.1.7.3 Pelanggaran

- 1) Pelanggaran apabila pemain penyerang ataupun bertahan berusaha mencederai lawan. Bila terjadi demikian maka tim lawan berhak untuk melakukan *shooting* bebas dari daerah *free throw*.
- 2) Apabila pemain lawan merebut bola dari belakang dan mengenai tangan atau bahkan jatuh maka terjadi pelanggaran. Dan untuk memulai permainan dilakukan dari samping garis pinggir oleh tim yang dilanggar.
- 3) Apabila pemain lawan mendorong lawannya untuk merebut bola maka terjadi pelanggaran.

2.1.7.4 Poin

Poin dihasilkan dengan cara memasingkan kearah botol sasaran ataupun bisa secara langsung memasukkan bola ke arah ring, sehingga dalam permainan ini ada tiga sasaran sekaligus. Sehingga peluang untuk mencetak poin akan lebih besar. Arah gerakan bola untuk menghasilkan poin yang baik adalah arah gerakan bola parabol, sehingga teknik yang digunakan untuk melakukan *shooting* sesuai dengan teknik dasar sebenarnya.

2.1.8 Perbedaan Bolabasket dan Permainan *Point Bottle Shoot*

Permainan modifikasi ini bertujuan supaya permainan bolabasket dalam pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif dalam

kegiatan pembelajaran di sekolah. Adapun perbedaan yang membedakan antara permainan *poit bottle shoot* dengan permainan bolabasket asli.

Tabel 2.1: Perbedaan Permainan *Point Botlle Shoot* dengan Bolabasket

No	Permainan Bolabasket	Permainan <i>Point Bottle Shoot</i>	Keterangan
1	Prasarana yang digunakan adalah lapangan dengan ukuran 28 m X 15 m	Prasarana yang digunakan adalah lapangan dengan ukuran 15 m X 10 m	Dengan ukuran lapangan yang lebih kecil di harapkan permainan menjadi lebih efektif
2	Sasaran pencetak poin menggunakan 2 ring dengan ukuran standar, yaitu 1 ring untuk masing-masing tim dengan diameter ring 0,45 meter	Sasaran berjumlah 3 untuk masing- masing tim, yaitu terdiri dari 1 ring modifikasi dengan diameter ring 0,55 meter dan 2 botol sasaran.	Dengan banyaknya sasaran yang di gunakan pada permainan di harapkan kemungkinan mencetak poinnya lebih besar.
3	Sarana permainan yang di gunakan yaitu bola dengan ukuran standar biasanya menggunakan ukuran standar 7	Sarana yang digunakan yaitu bola basket standar dengan ukuran bola 6	Di harapkan dengan bola ukuran standar 6 siswa akan lebih mudah dalam memegang bola.

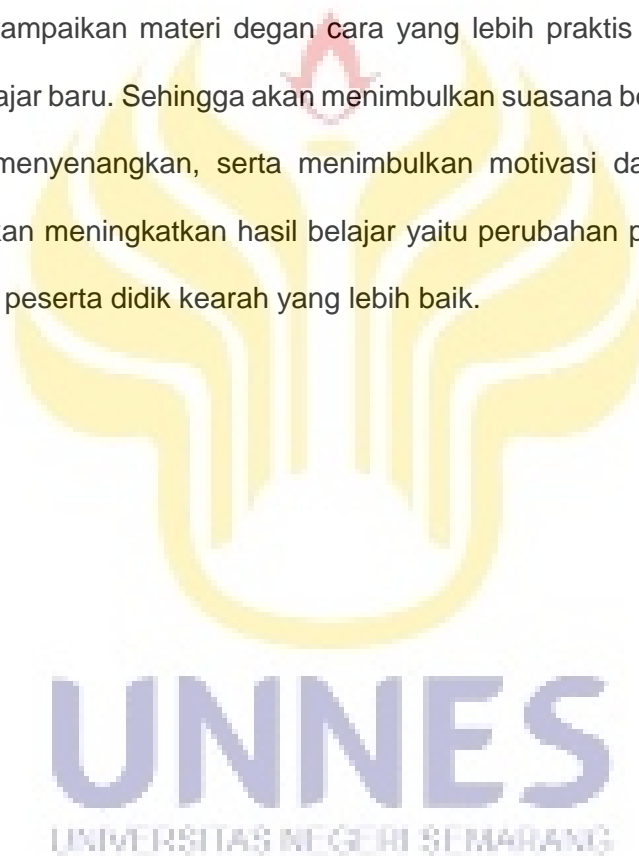
4	Waktu permainan bolabasket yaitu 4 X 10 menit	Waktu permainan <i>point bottle shoot</i> 2 X 10 menit atau bisa menyesuaikan dengan jumlah siswa	Permainan di mainkan di dalam waktu yang relative singkat, sehingga siswa tidak terlalu kecapean.
5	Perolehan poin yaitu dengan cara melakukan tembakan kearah ring lawan dengan rentang poin 2 sampai 3 dengan 1 target ring.	Perolehan poin yaitu dengan cara melakukan tembakan ke arah ring lawan dengan poin 2 ataupun 3 dengan target ring modifikasi yang telah di desain sedemikian rupa	Semakin besar diameter ring, maka semakin besar pula peluang masuk dalam ring modifikasi, terlebih lagi siswa termasuk dalam kategori pemula.
6	Teknik yang digunakan yaitu <i>passing, dribble</i> , dan <i>shooting</i> di area yang luas.	Teknik yang di gunakan yaitu <i>passing, dribble</i> , dan <i>shooting</i> di area yang telah disesuaikan dengan keadaan siswa	Penggunaan area yang lebih kecil di maksudkan agar gerakan siswa lebih aktif dalam bergerak
7	Permulaan permainan menggunakan <i>jump ball</i>	Permulaan permainan yaitu melakukan suit bagi pemenang berhak untuk memilih	Siswa dapat menentukan sendiri jenis permulaan permainan yang

		menyerang ataupun bertahan atau juga bisa dengan <i>jump ball</i>	mereka sukai. Baik dengan <i>jump ball</i> apakah suit
--	--	---	--

(Sumber: Dokumentasi Penelitian 2015)

2.2 Kerangka Berfikir

Pengembangan permainan dalam pembelajaran dapat di gunakan sebagai media menyampaikan materi dengan cara yang lebih praktis untuk menciptakan suasana belajar baru. Sehingga akan menimbulkan suasana belajar yang nyaman, aman dan menyenangkan, serta menimbulkan motivasi dalam pembelajaran. Sehingga akan meningkatkan hasil belajar yaitu perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik kearah yang lebih baik.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan pengembangan adalah model pengembangan permainan *Point Bottle Shoot* yang merupakan produk modifikasi permainan bolabasket untuk materi bahan pembelajaran penjasorkes di SMP kelas VII. Hasil ini diperoleh dari hasil uji skala kecil pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kepil Wonosobo (N= 10.) dan uji skala besar pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kepil Wonosobo (N=25), SMP Negeri 3 Kepil Wonosobo (N=24), SMP Negeri 5 Kepil Wonosobo (N=21).

Hasil pengembangan permainan bola besar dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan di dapat sebuah produk bersifat sederhana serta mudah dalam pengadaan, dan hemat secara ekonomis (tidak mengeluarkan banyak biaya), serta sesuai dengan karaktersitik gerak siswa pada kelas VII adalah permainan *Point Bottle Shoot*.

Berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan didapat kuesioner persentase pilihan jawaban sesuai hasil penelitian skala kecil dengan rata-rata sebesar 80,00 % (**baik**) dan hasil penelitian skala besar dengan rata-rata sebesar 80,69 % (**baik**) peningkatan progresif yang sangat sebesar 0,69% itu disebabkan karena tingkat pengetahuan (kognisi) di setiap sekolah berbeda-beda, tergantung dari sumber daya manusia dan kondisi lingkungan sekolah. Dalam hal ini kebanyakan siswa masih bingung dengan peraturan permainan *Point Bottle Shoot* dan masih perlu di pahami lagi mengenai konsep permainan. Pada aspek afektif di uji coba skala kecil diperoleh hasil sebesar 76,67 % (**baik**) sedangkan skala besar diperoleh 78,47 % (**baik**) terjadi peningkatan secara progresif sebesar

1,8 %, disebabkan karena pembentukannya bisa di ubah menjadi lebih baik Pada aspek psikomotor di uji coba skala kecil diperoleh hasil sebesar 73,33 % (**baik**) sedangkan pada skala besar diperoleh 78,94 % (**baik**) terjadi peningkatan secara progresif sebesar 5,61 %, disebabkan karena tingkat keterampilan gerak sudah baik sesuai denan karakteristik perkembangan gerak siswa. Hasil evaluasi ahli pada uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase ahli permainan yaitu sebesar 90 % sedangkan ahli pembelajaran pada skala kecil rata-rata persentasenya adalah sebesar 93,18 % Hasil dari penelitian pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor uji coba skala kecil didapat rata-rata yaitu sebesar 76,67 % (**baik**) dan uji coba skala besar didapat rata-rata sebesar 79,04 % (**baik**).

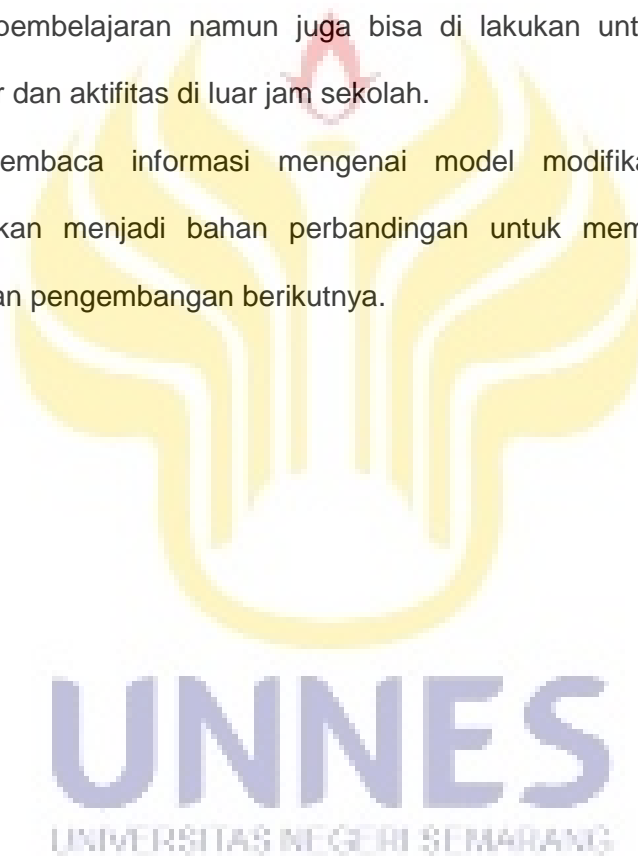
Berdasarkan data analisis hasil penelitian serta pembahasan pada skripsi ini, permainan *Point Bottle Shoot* dapat dikembangkan di berbagai SMP. Dengan melihat hasil data melalui uji skala kecil dan uji skala besar yang meliputi hasil kuesioner dan lembar pengamatan baik ahli maupun siswa, disimpulkan bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas VII dapat mempraktekkan permainan *Point Bottle Shoot* dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap permainan, penerapan sikap dalam permainan, dan aktifitas gerak siswa dalam permainan. Dengan demikian maka permainan *Point Bottle Shoot* dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP se-Kecamatan Kepil Wonosobo.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk lebih mengoptimalkan proses pelaksanaan permainan dalam pembelajaran maka peneliti menyarankan untuk;

1. Model permainan pengembangan bisa di jadikan alternatif pembelajaran penjasorkes pada materi permainan bolabasket terutama pada kelas VII SMP

2. Bagi guru, diharapkan menggunakan modifikasi permainan ini dalam pembelajaran pengenalan permainan bolabasket. Untuk lebih meningkatkan efektifitas pembelajaran.
3. Bagi siswa, yaitu agar siswa bisa mengenal lebih jauh tentang permainan bolabasket melalui model permainan modifikasi.
4. Penggunaan model permainan modifikasi ini dapat diterapkan tidak hanya di dalam pembelajaran namun juga bisa di lakukan untuk kegiatan ekstra kulikuler dan aktifitas di luar jam sekolah.
5. Bagi pembaca informasi mengenai model modifikasi permainan ini diharapkan menjadi bahan perbandingan untuk membuat model-model penelitian pengembangan berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdiknas
- Amung Ma'mun, Yudha dan M. Saputra. 2000 *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*: Depdiknas.
- Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu
- Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket: Konsep & Metode*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas
- Ega Trisna Rahayu. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani implementasi pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- FIBA. 2012. *Official Basketball Rules*. 2012. Terjemahan
- Wissel, Hal. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Husdarta. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Direktorat Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru Sltp Setara D-III
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Muhamad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa
- Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana
- Muhammad Rohman, dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Soepartono. 2000. *Sarana Dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III
- Samsudin, 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Yoyo Bahagia. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III