



**MODEL PEMBELAJARAN BOLANG (BOLA HALANG) PADA
PEMBELAJARAN BOLABASKET UNTUK KELAS VII SMP
NEGERI UNGGULAN DI KORPEN V DAN KORPEN VI
GROBOGAN 2015**

SKRIPSI

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

oleh
Armando Albensani
6101411202

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

ABSTRAK

Armando Albensani. 2015. *Model Pembelajaran Bolang (Bola Halang) Pada Pembelajaran Bolabasket Untuk Kelas VII SMP Negeri Unggulan Di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015*. Skripsi, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Aris Mulyono, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan Pembelajaran, Bolabasket, Bolang.

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran Penjasorkes materi bolabasket guru tidak ada modifikasi, siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan saat pembelajaran di SMP Negeri 1 Gabus, SMP Negeri 1 Kradenan Dan SMP Negeri 1 Wirosari. Selain itu, penelitian ini ditujukan sebagai pengenalan bolabasket dalam Penjasorkes. Untuk lebih antusias dan aktif serta meminimalisir kesulitan siswa dalam belajar khususnya pada pembelajaran permainan bola besar maka perlu modifikasi dan inovasi dalam pembelajaran permainan bola besar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Bagaimana modifikasi yang dapat meningkatkan minat kelas VII SMP Unggulan di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015, 2. Bagaimana modifikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri Unggulan di korpen V dan VI Grobogan 2015. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran dalam Penjasorkes pada siswa kelas VII di SMP Negeri Unggulan di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015 yang bersifat sederhana, ramah lingkungan, mudah dalam pengadaan, dan hemat secara ekonomis serta sesuai karakteristik perkembangan gerak anak kelas VII.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu; (1) melakukan analisis kebutuhan dengan teknik observasi dan wawancara, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi ahli menggunakan satu ahli bolabasket dan tiga ahli pembelajaran Penjasorkes SMP N 1 Gabus, SMP N 1 Kradenan dan SMP N 1 Wirosari, (4) uji coba skala kecil (20 siswa), (5) revisi produk pertama, (6) uji coba skala besar (36 siswa), (7) revisi produk akhir, (8) hasil akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, kuesioner bagi siswa, serta menggunakan hasil pengamatan di lapangan dan hasil wawancara dengan guru Penjasorkes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase.

Berdasarkan hasil penelitian uji coba skala kecil diperoleh presentase 82,75% (Sangat Baik), dari hasil evaluasi ahli diperoleh persentase 84,99% (Sangat Baik). Hasil penelitian uji coba skala besar yaitu 84,50% (Sangat Baik), hasil dari penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor uji coba skala kecil dan dari uji coba skala besar mengalami peningkatan sebesar 1,75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model Bolang ini telah memenuhi kriteria yang baik untuk digunakan.

Disimpulkan bahwa pengembangan Model Pembelajaran Bolang Pada Pembelajaran Bolabasket Di SMP Negeri Unggulan Di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015 dapat digunakan sebagai model alternatif untuk pembelajaran bolabasket kelas VII di SMP Negeri Unggulan Di Korpen V dan Korpen VI Grobogan. Saran dari peneliti yaitu (1) bagi guru untuk dapat melaksanakan dan mempraktikkan permainan Bolang sebagai model alternatif pada saat proses pembelajaran bolabasket dalam Penjasorkes, (2) bagi siswa sebagai inovasi permainan bolabasket agar tidak timbul rasa bosan, dan timbulnya minat, serta siswa lebih mengeksplor gerak saat pembelajaran, (3) bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan model penelitian selanjutnya.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

"Model Pembelajaran Bola Halang (Bola Halang) Pada Pembelajaran Bolabasket Untuk Kelas VII SMP Unggulan Di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015"

Disusun oleh :

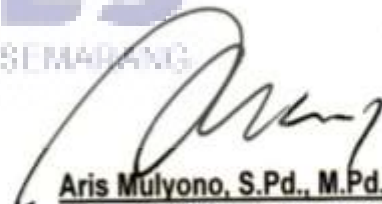
Nama : Armando Albehsani
NIM : 6101411202
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah disahkan dan disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 11 Januari 2016 Oleh :

Menyetujui,
Kepala Jurusan PJKR

Drs. Mujiyo Hartono, M. Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Mengetahui,
Pembimbing


Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19760905 200812 1 001

PERNYATAAN

Yang betanda tanagan di bawah ini, Saya:

Nama : Armando Albensani
NIM : 6101411202
Prodi : Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : **MODEL PEMBELAJARAN BOLANG (BOLA HALANG) PADA PEMBELAJARAN BOLABASKET UNTUK KELAS VII SMP NEGERI UNGGULAN DI KORPEN V DAN KORPEN VI GROBOGAN 2015**

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

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

Semarang, 28 Maret 2015

Yang menyatakan



Armando Albensani
NIM.6101411202

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Armando Albensani, NIM 6101411202, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Judul Model Pembelajaran Bolang (Bola Halang) Pada Pembelajaran Bolabasket Untuk Kelas VII SMP Negeri Unggulan Di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang skripsi Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang pada hari Jum'at, tanggal 1 April 2016.

Panitia Ujian



Sekretaris

PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN P.KR. - FK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197508252008121001

Dewan Penguji

1. Donny Wira Yudha K, M.Pd., Ph.D
NIP. 198402292009121004

(Penguji 1)

2. Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197302022006041001

(Penguji 2)

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

(Penguji 3)

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Tanpa impian, kita tidak akan meraih apapun. Tanpa cinta, kita takkan merasakan apapun. Dan tanpa Allah kita bukan siapa-siapa (*Mezut Ozi*).
2. “Dan jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu” (*Qs.Al-Baqoroh*).
3. “Dan sungguh, kelak pasti memberikan karunia-Nya kepadamu, sehingga engkau menjadi puas” (*Qs. Adh Dhuha:5*).

PERSEMBAHAN

1. Kepada ALLAH SWT yang telah memberi rahkmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini tersusun.
2. Kedua orang tua saya tercinta: Bapak Suparman dan Ibu Sugiarti, terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan dan do'a yang selalu tercurah kepada saya.
3. Seluruh keluarga besar khususnya Lek Man dan sahabat-sahabatku, terimakasih atas do'a dan dukungannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model Pembelajaran Bolang (Bola Halang) Pada Pembelajaran Bolabasket Untuk Kelas VII Di SMP Negeri 1 Unggulan Di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015” dengan baik. Segala kekurangan dan keterbatasan sangat penulis sadari dalam penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Kepada DIKTI yang telah memberikan beasiswa selama 4 tahun.
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. Bapak Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan semangat yang tidak henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Guru SMP Negeri 1 Gabus, SMP N 1 Kradenan, dan SMP N 1 Wirosari yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Siswanto, S.Pd. M.M, selaku kepala SMP Negeri 1 Gabus, Bapak Agus Suprpto, S.Pd. M.M, selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Kradenan dan Bapak Sutomo, S.Pd. M.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Wirosari yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.

9. Bapak Tri Suprayitno S.Pd., Akhmat Muzjamil S.Pd., dan Subandi S.Pd. selaku ahli pembelajaran Penjasorkes yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
10. Bapak Riski Teguh Prasetyo, S.Pd. selaku ahli bolabasket yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Siswa siswi kelas VII C SMP Negeri 1 Gabus, SMP N 1 Kradenan dan SMP N 1 Wirosari yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
12. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, 12 Desember 2015

Penulis

Armando Albensani
NIM.6101411202



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	vi
PENGESAHAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Pengembangan.....	7
1.4 Manfaat Pengembangan Produk.....	7
1.5 Spesifikasi Produk	9
1.6 Pentingnya Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	10
2.1.2 Pengertian Gerak.....	18
2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran	22
2.1.4 Karakteristik Permainan Bolabasket.....	24
2.1.5 Modifikasi.....	33

2.2	Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN		
3.1	Model Pengembangan	40
3.2	Prosedur Pengembangan	42
3.2.1	Analisis Kebutuhan	42
3.2.2	Pembuatan Produk Awal	43
3.1.3	Validasi Ahli	43
3.2.4	Uji Coba Skala Kecil	43
3.2.5	Revisi Produk Pertama	44
3.2.6	Uji Coba Skala Besar	44
3.2.7	Revisi Produk Akhir	44
3.3	Produk Akhir	44
3.3.1	Uji Coba Produk	45
3.4	Rancangan Produk	47
3.5	Jenis Data	47
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	48
3.7	Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		
4.1	Penyajian Data Uji Coba Skala kecil	56
4.1.1	Analisis Kebutuhan	56
4.1.2	Pembuatan Produk Awal	57
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	74
4.2.1	Aspek Psikomotorik	74
4.2.2	Aspek Afektif	74
4.2.3	Aspek Kognitif	74
4.3	Revisi Produk Awal	75
4.4	Penyajian Data Uji Coba Skala Besar	76
4.4.1	Data Uji Coba Skala Besar	77

4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar	79
4.5.1	Aspek Psikomotor	79
4.5.2	Aspek Afektif	80
4.5.3	Aspek Kognitif	80
4.6	Prototipe Produk	81
4.6.1	Kelebihan Produk	87
4.6.2	Kelemahan Produk	88
BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe Produk	89
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN-LAMPIRAN		93



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Faktor Masalah Di Sekolah.....	3
2. Model Pengembangan Permainan Bolang.....	38
3. Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Ahli Bolabasket	49
4. Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran.....	50
5. Faktor, Indikator dan jumlah Butir Kuesioner.....	52
6. Keterangan Skor Jawaban Kuesioner	53
7. Faktor, Indikator dan Penilaian untuk Siswa.....	53
8. Rumus Presentase	54
9. Klasifikasi Presentase.....	55
10. Aspek Penilaian oleh Ahli Bolabasket	66
11. Aspek Penilaian oleh Ahli Pembelajaran.....	68
12. Revisi Draft Produk Awal	70
13. Kodinsi Nilai Awal Sebelum Memainkan Permainan Bolang	71
14. Kondisi Nilai Awal Setelah Memainkan Permainan Bolang	72
13. Saran Perbaikan Model Permainan.....	75
14. Prototipe Permainan Bolang	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tahapan Pembelajaran	16
2. Bola Bolabasket	25
3. Papan Pantul	26
4. Keranjang Basket	27
5. Lapangan Basket	28
6. Prosedur Penelitian Pengembangan Bolang	42
7. Lapangan Bolang	61
8. Bola	62
9. <i>Ring</i> Bolang	62
10. Peluit.....	62
11. Stopwacth	63
12. Data Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Skala Kecil	73
13. Data Hasil Pengamatan Aspek Afektif Skala Kecil	73
14. Data Hasil Pengamatan Aspek Kognitif Skala Kecil	73
15. Data Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Skala Besar.....	77
16. Data Hasil Pengamatan Aspek Afektif Skala Besar.....	78
17. Data Hasil Pengamatan Aspek Kognitif Skala Besar.....	79
18. Lapangan Bolang	83
19. Bola Bolang	83
20. <i>Ring</i> Bolang	83
21. Tiang Penghalang	84
22. Peluit	85
23. Stopwacth	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Usulan Judul dan Topik	93
2. Surat Keputusan Pembimbing	94
3. Surat Observasi Skripsi	95
4. Surat Ijin Penelitian	96
5. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	97
6. Lembar Evaluasi Ahli Bolabasket	99
7. Lembar Evaluasi Ahli Pembelajaran	105
8. Indikator Penilaian Siswa	111
9. Kuisisioner Penelitian Untuk Siswa	114
10. Daftar Nama Siswa Subyek Uji Coba Skala Kecil	119
11. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa Uji Coba Skala Kecil... ..	120
12. Jawaban Kuisisioner Siswa Uji Coba Skala Kecil	126
13. Daftar Nama Siswa Subyek Uji Coba Skala Besar	129
14. Lembar Pengamatan Psikomotor dan Afektif Siswa Uji Coba Skala Besar	132
15. Jawaban Kuisisioner Siswa Uji Coba Skala Besar	140
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	146
17. Silabus	155
18. Dokumentasi	157

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penjasorkes merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, Penjasorkes tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran lain seperti: Matematika, Bahasa, IPS, IPA dan lainnya. Namun demikian tidak semua guru Penjasorkes menyadari hal tersebut, sehingga banyak anggapan bahwa Penjasorkes boleh dilaksanakan secara serampangan dan sembarangan. Misalnya membiarkan anak bermain sendiri hingga rendahnya mutu hasil pembelajaran, seperti kebugaran jasmani yang rendah. Dikalangan guru Penjasorkes sering ada anggapan bahwa pelajaran Penjasorkes dapat dilaksanakan seadanya, sehingga pelaksanaannya cukup dengan cara menyuruh siswa pergi ke lapangan, menyediakan bola sepak untuk laki-laki dan bola voli untuk perempuan. Guru tinggal mengawasi di pinggir lapangan.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (H.J.S Husdarta, 2009:18). Definisi tersebut mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan dan merupakan alat pendidikan dan sebagai usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Pendidikan jasmani merupakan usaha untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial (Abdulkadir Ateng, 1992:4).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan belajar gerak merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai tujuan dalam peningkatan kualitas gerak tubuh. Di dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, belajar gerak berperan dalam pengembangan keterampilan gerak tubuh dan penguasaan pola-pola gerak keterampilan olahraga (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:234).

Jadi pendidikan jasmani sangat penting bagi anak yang sedang tumbuh dan berkembang, karena bisa mengoptimalkan keterampilan gerak yang dimiliki oleh seseorang anak. Sehingga anak tubuh menjadi sehat, baik fisik maupun jasmaninya.

Dari uraian di atas pendidikan jasmani memiliki dasar-dasar pemikiran yang perlu dikembangkan sebagai berikut:

1. Kebugaran dan Kesehatan

Dalam pendidikan jasmani kebugaran dan kesehatan akan tercapai apabila dilakukan dengan terencana, teratur dan berkesinambungan. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan fungsi organ-organ tubuh seperti jantung dan paru-paru.

2. Keterampilan Fisik

Dalam pendidikan jasmani keterlibatan anak dalam permainan, senam, kegiatan bersama akan merangsang perkembangan gerak yang efisien yang berguna untuk menguasai berbagai keterampilan. Keterampilan yang berbentuk dasar sampai pada keterampilan khusus.

3. Terkuasainya Prinsip Gerak

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak

mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatnya lebih tinggi.

Permainan bolabasket merupakan permainan yang populer dan sangat memasyarakat di Indonesia setelah sepakbola. Hal ini dibuktikan dengan banyak sekali event pertandingan bolabasket yang diadakan dikalangan masyarakat baik yang bertujuan untuk prestasi maupun hanya sekedar sebagai pengisi waktu luang atau sebagai hiburan. Dapat dimainkan oleh siapa saja dari anak-anak sampai orang dewasa.

Cabang olahraga bolabasket dapat dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa. Di sekolah, cabang olahraga tersebut dimainkan oleh siswa mulai sekolah dasar, lanjut pertama, menengah, sampai perguruan tinggi. Usaha untuk tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya olahraga bolabasket, perlu metode yang tepat bagi siswa untuk penguasaan teknik dasar yang baik. Penguasaan teknik dasar yang baik akan menjadi dasar pengembangan mutu permainan.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan ada beberapa sumber masalah yang terjadi pada pembelajaran bolabasket pada SMP Negeri 1 Gabus, SMP Negeri 1 Kradenan dan SMP Negeri 1 Wirosari terdiri atas 4 faktor, yakni:

Tabel 1
Faktor Masalah Di Sekolah

No.	Faktor	Masalah	Contoh
1	Guru	a) Tidak ada modifikasi dalam pembelajaran. b) Tidak ada metode pendekatan dalam proses pembelajaran.	1) Guru di dalam mengajar tidak memperhatikan kebutuhan, kemampuan dan perkembangan gerak siswanya.

- | | | | |
|---|----------------------|--|--|
| 2 | Siswa | a) Siswa tidak antusias dan merasa kesulitan di dalam mengikuti proses pembelajaran. | 1) Siswa kurang aktif bergerak.
2) Siswa tidak bisa menguasai teknik bolabasket dengan baik karena dengan sarpas yang standart (baku) |
| 3 | Sarana dan Prasarana | a) Menggunakan sarana dan prasaran yang standar (baku) dan tidak dimodifikasi. | 1) Seharusnya guru memodifikasi sarpras dalam pembelajaran, agar siswa tidak mengalami kesulitan. |
| 4 | Lingkungan | a) Tidak ada masalah | 1) Karena sekolah dikelilingi oleh pagar dan jauh dari jalan utama sehingga siswa fokus. |

Sumber: Hasil Observasi Saat Analisis Kebutuhan

Untuk melakukan teknik-teknik dasar dalam permainan bolabasket seperti *passing*, *dribble*, dan *shooting*, siswa masih kesulitan dan seringkali terjadi kesalahan. Apalagi ditambah dengan harus memasukan bola ke dalam *ring* yang tinggi, siswa akan sangat kesulitan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pengembangan model modifikasi permainan yang sesuai dengan penahapan dan perkembangan siswa. Pengembangan permainan tersebut adalah Bolang (Bola Halang).

Bolang adalah suatu permainan bolabasket yang disederhanakan dengan menggunakan konsep permainan yang ditujukan khusus bagi para siswa yang baru mengenal (pemula) tentang bolabasket yang saya modifikasi baik sarana dan prasarana maupun peraturannya. Tetapi inti dari konsep permainan ini tetap murni berjalan mengenai pengenalan dan cara pelaksanaan teknik dasar pada permainan bolabasket yang baik dan benar. Sehingga dengan adanya metode

pendekatan melalui permainan ini, diharapkan proses pembelajaran materi bolabasket bagi pemula dapat memberikan sumbangsi yang cukup baik dan berdampak positif.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan pengembangan model permainan dasar bolabasket dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII di Koordinasi Pendidikan (korpen) V dan VI yaitu SMP N 1 Gabus, SMP N 1 Kradenan dan SMP N 1 Wirosari di Kabupaten Grobogan melalui modifikasi permainan bolabasket berupa permainan bolang (bolang halang), sebagai wahana penciptaan pembelajaran yang lebih menarik, tidak membuat siswa mudah bosan dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

SMP N 1 Gabus merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang berlokasi di Jalan Tahunan no. 11, Desa Tahunan, Kecamatan Gabus. Sedangkan SMP N 1 Kradenan merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang berlokasi di Jalan Surojenggolo no. 2 Kuwu, kecamatan Kradenan, Kabupaten Grobogan. Keduanya berada di Korpen VI dan merupakan sekolah unggulan di masing-masing kecamatan.

Sedangkan SMP N 1 Wirosari berada di Korpen merupakan Sekolah Menengah Pertama Negeri yang berlokasi di Jalan Siswa No. 55A Wirosari kabupaten Grobogan.

Peneliti mengamati bahwa dalam proses pembelajaran Penjas khususnya dalam pembelajaran bolabasket masih kurangnya suatu variasi atau modifikasi suatu permainan. Sehingga dalam proses pembelajaran bolabasket siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam bermain bolabasket.

Sesuai indikator pada materi permainan bola besar khususnya bolabasket bagi kelas VII, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar bolabasket dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerjasama dan toleransi, serta menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bolabasket.

Dalam proses pembelajaran bolabasket ditemukan beberapa hal, antara lain:

- 1) Peraturan permainan bolabasket yang digunakan masih seperti peraturan yang baku.
- 2) Ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran bolabasket.
- 3) Ada beberapa siswa yang belum pernah bermain bolabasket dan menyentuh bolabasket.
- 4) Pembelajaran bolabasket yang ada masih minim suatu variasi atau modifikasi permainan.
- 5) Sarana dan prasarana masih apa adanya.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolabasket yang diberikan oleh guru masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak. Mungkin dikarenakan guru kurang memahami olahraga bolabasket dikarenakan bukan spesifikasinya.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran bolabasket tersebut, maka seorang guru Penjasorkes harus mengambil langkah kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang diharapkan yaitu dengan memodifikasi permainan bolabasket agar dapat menciptakan suatu model pembelajaran dalam bentuk permainan baru yang

bertujuan agar dapat menarik siswa sehingga siswa tidak cepat bosan dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran bolabasket yang lebih menyenangkan kreatif dan inovatif dalam sebuah penelitian yang berjudul “ Model Pembelajaran Bolang (Bola Halang) Pada Pembelajaran Bolabasket Untuk Kelas VII SMP Negeri Unggulan Di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang akan diteliti, dianalisis dan diusahakan untuk pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang akan di kaji adalah : 1.“Bagaimana modifikasi yang dapat meningkatkan minat kelas VII SMP Negeri unggulan di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015?”. 2. “Bagaimana modifikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri unggulan di Korpen V dan Korpen VI Grobogan 2015?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan metode pembelajaran bolabasket berupa permainan bolang untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana bolabasket dan modifikasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gabus, SMP N 1 Kradenan dan SMP N 1 Wirosari dalam pembelajaran Penjasorkes.

1.4 Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat dari pengembangan ini diharapkan dapat membantu bagi kalangan-kalangan penelitian, bagi peserta didik, bagi sekolah atau guru Penjasorkes maupun bagi Fakultas Ilmu Keolahragaan di UNNES.

1.4.1 Bagi Peneliti

1. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran olahraga pada umumnya dan pembelajaran penjas bolabasket pada khususnya.
2. Sebagai bekal didalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi.

1.4.2 Bagi Guru Penjasorkes

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar mata pelajaran penjasorkes pada umumnya dan pembelajaran permainan bolabasket pada khususnya.
2. Sebagai dorongan atau motivasi kepada guru Penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan inovasi dalam mengajar.

1.4.3 Bagi Siswa

1. Untuk menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran bolabasket.
2. Membuat siswa menjadi lebih aktif dan senang dalam pembelajaran Penjasorkes bolabasket.
3. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.4 Bagi Peneliti Lanjutan

1. Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

2. Sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian yang serupa atau yang sehubungan dan bahan untuk dikaji kebenarannya.

1.4.5 Bagi Lembaga (FIK UNNES)

1. Sebagai bahan informasi mahasiswa tentang pengembangan modifikasi permainan bolabasket.
2. Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan Universitas Negeri Semarang.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan menghasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan bolabasket yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) secara efektif, dan dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga derajat kebugaran jasmani terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran boabasket.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan variasi model, pengembangan juga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran bolabasket, sehingga masalah dalam proses pembelajaran bolabasket bisa teratasi. Dengan adanya model pengembangan ini, diharapkan pembelajaran akan lebih menarik dan peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran bolabasket dan dapat membantu guru Penjasorkes, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkatkan dan sesuai tujuan yang diinginkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang pekat. Proses belajar dalam Penjas juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar secara sederhana, pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak dan, belajar untuk bergerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam Penjas anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman anak akan terbentuk perubahan aspek jasmani dan rohani (Rusli Lutan, 2000:15)

Pendidikan jasmani berdasarkan sudut pandang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- 1) Pandangan tradisional, pandangan tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang bisa dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani (*dikotomi*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa.
- 2) Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistik*). Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan

- 3) melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, dan penyelenggaraannya harus terjalin dengan baik (Adang Suherman, 2000:22).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan *motorik*, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008:104).

Dari pendapat-pendapat yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang tujuannya harus serasi dan selaras dengan tujuan pendidikan pada umumnya.

2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tujuan pendidikan jasmani meliputi :

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, keterampilan, serta memiliki sikap yang sportif.

2.1.1.2 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi:

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, kippers, sepakbola, bolabasket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKH, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas 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 ke dalam semua aspek.

2.1.1.3 Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan interaksi berkelanjutan antara perilaku guru Penjas dan perilaku peserta didik. Dalam pelaksanaan dapat disimpulkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya oleh keempat faktor ini, yaitu;

(1) tujuan, (2) materi, (3) metode, dan (4) evaluasi. Diantara beberapa faktor penting untuk mencapai pengajaran pendidikan jasmani yang berhasil adalah perumusan tujuan. Pentingnya kedudukan tujuan menentukan materi yang akan dilakukan oleh peserta didik. Salah satu prinsip penting dalam pendidikan jasmani adalah partisipasi peserta didik secara penuh dan merata. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus memperhatikan kepentingan atau kebutuhan peserta didik.

Kesiapan peserta didik merupakan kondisi yang harus mendapat perhatian pertama sebelum kegiatan belajar. Tanpa kesiapan peserta didik untuk belajar mustahil terjadi proses belajar mengajar di sekolah. Untuk mengetahui kesiapan peserta didik sebelum PBM dimulai, maka guru terlebih dahulu harus melakukan langkah-langkah seperti memberikan perhatian, memberikan motivasi, dan memeriksa perkembangan kesiapan.

Perhatian itu sangat penting manakala peserta didik akan melakukan jenis pengamatan. Peserta didik harus memperhatikan peragaan dari guru, melihat gambar, dan bukan berakap-cakap dengan teman atau mengganggu teman.

Guru harus melakukan berbagai cara agar peserta didik dapat memberikan perhatiannya saat proses belajar dan mengajar berlangsung. Untuk dapat mengembangkan perhatiannya peserta didik bukan suatu yang mudah namun diperlukan kiat-kiat khusus, seperti menyajikan sesuatu yang belum peserta didik kenali. Sehingga merangsang peserta didik untuk mencari tahu. Selain itu juga dalam penyampaian pelajaran guru hendaknya memulai dari yang mudah hingga sukar (H.J.S Husdarta, 2009:163-166).

2.1.1.4 Motivasi

Motivasi berpangkal dari kata "*motif*" yang dapat diartikan daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Selain itu, motivasi dapat diartikan juga sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Ada tiga elemen atau ciri pokok dalam motivasi itu, yakni; (1) motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi, (2) ditandai dengan adanya *feeling*, dan (3) dirangsang karena adanya tujuan.

Jadi motivasi dalam kegiatan belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai (Sardiman A.M, 2004:73-74).

Motivasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Seandainya peserta didik harus memiliki motivasi untuk belajar di sekolah. Tanpa motivasi sukar bagi peserta didik untuk berkembang dalam belajarnya. Guru sangat berperan dalam menumbuh kembangkan motivasi pada peserta didik. Meski munculnya motivasi itu dengan sedikit memberikan paksaan kepada mereka. Lambat laun akan muncul kesadaran

untuk belajar menurut keinginannya sendiri. Motivasi terbagi kedalam dua bagian, yaitu; motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Untuk meningkatkan motivasi intrinsik sangat diperlukan motivasi kuat dari luar dirinya. Peserta didik harus diberikan penghargaan berupa pujian, angka yang baik, rasa keberhasilan, dan sebagainya sehingga peserta didik lebih tertarik oleh pelajaran. Kesuksesan yang diraih dalam interaksinya dengan lingkungan belajar dapat menimbulkan rasa puas. Kondisi ini merupakan sumber motivasi. Apabila terus menerus muncul pada diri peserta didik, maka ia akan sanggup untuk belajar sepanjang hidupnya (H.J.S Husdarta, 2009:166).

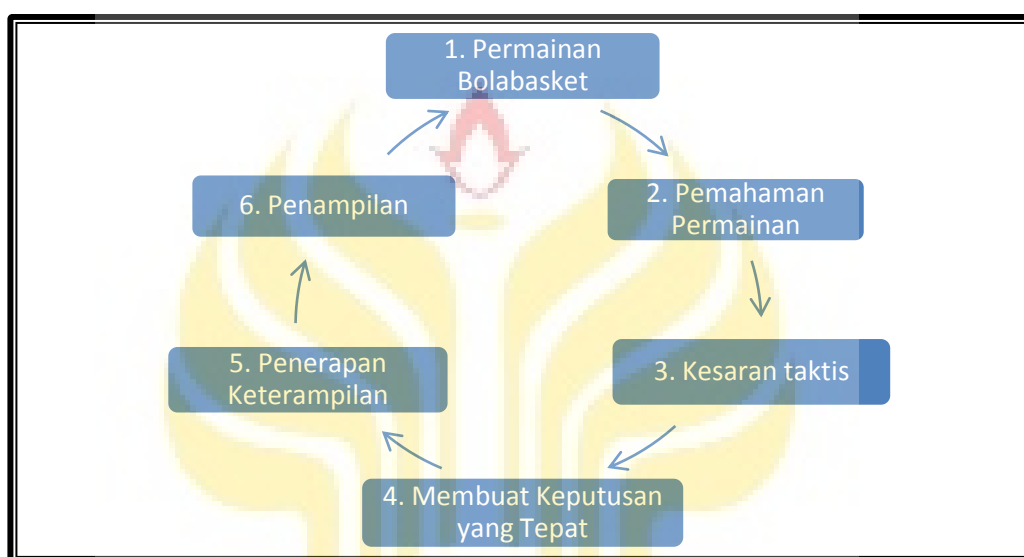
2.1.1.5 Tahapan Dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket

Olahraga bolabasket memiliki karakteristik-karakteristik tertentu yang sebaiknya dipahami para guru Penjas. Tujuannya, agar para guru lebih menjiwai esensi dari permainan bolabasket. Sehingga diharapkan di dalam implementasi pengajarannya, akan dapat memberikan arah dan pemahaman yang lebih baik pada siswa tentang permainan bolabasket. Setiap cabang olahraga memiliki keterkaitan khas dengan struktur sosial secara keseluruhan, dan dengan fungsi sosial yang berbeda-beda dari setiap cabang (Danu Hoedaya, 2004:6-7).

Permainan bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya *universal*, *rekreatif* serta *persektif* dan *etnis*. Ini tercermin pada semua orang baik mulai dari anak-anak, dewasa bahkan sampai berusia lanjut baik laki-laki maupun perempuan sudah bisa dan mengenal permainan bolabasket dengan peraturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat usia kemampuan fisik. Nilai *rekreatifnya*, tercermin dari terpenuhinya kebutuhan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan fisik, apakah sebagai suatu kelayakan *kataris* atau sekedar sebagai pelepas gejala emosi kejiwaannya. Nilai yang diperoleh dari *perspektif*

dan *etnis* juga sangat nyata. Permainan bolabasket dengan mudah dapat dimodifikasi sesuai dengan tuntutan situasi di dalam interaksi sosial (Danu Hoedaya, 2004:10).

Tahapan pembelajaran bolabasket tertera pada Gambar 2.1 dengan penjelasan sebagai berikut:



1. Pertama-tama, siswa harus memahami bentuk permainan bolabasket itu sendiri. Kemudian guru menjelaskan permainan bolabasket yang mendasar dan bahwa permainan ini membutuhkan kerja sama dan saling pengertian yang baik dari semua pemain, untuk itu diperlukan keterampilan berbagai teknik dasar seperti mengoper bola, menggiring bola, menembakkan bola ke keranjang yang ketinggian 3,05 meter dari permukaan lantai. Selain itu, dibutuhkan pula kecermatan guru dalam menentukan beberapa hal seperti: 1) ukuran dan bentuk lapangan permainan yang digunakan, 2) jumlah pemain setiap regu, serta 3) perlengkapan permainan yang sering kali perlu dimodifikasi sesuai dengan tingkat kemampuan dan pemahaman siswa.
2. Secara bertahap, siswa akan mengerti serta menghargai aturan-aturan pokok permainan bolabasket.

3. Dengan modifikasi alat serta perlengkapan permainan siswa akan menyadari kesasaran taktis yang diharapkan, misalnya bahwa ketinggian *ring* basket dan lapangan permainan yang diperkecil akan mempengaruhi kemudahan atau kesulitan dalam memasukan bola dan irama permainan.
4. Siswa diperkenalkan pada taktik permainan melalui pengenalan bertahap mengenai prinsip gerak, yang dilandasi pemahaman tentang ruang dan waktu. Melalui penerapan permainan sederhana (modifikasi) siswa secara bertahap akan diajak untuk memahami situasi-situasi permainan yang lebih kompleks.
5. Setelah siswa mampu memahami dan siap untuk menerapkan berbagai keterampilan yang diajarkan ke dalam bentuk permainan, barulah diberikan intruksi lebih jauh baik secara teknis maupun secara taktis. Sekali lagi, hal ini selalu harus disesuaikan dengan tingkat penampilan siswa.
6. Terakhir baru menampilkan keterampilan yang telah diajarkan dalam bentuk permainan baik secara teknis maupun secara taktis. Tetapi, bagaimanapun guru harus mengantisipasi bahwa pada umumnya siswa SLTP masih banyak memerlukan bantuan guru dalam hal mempertimbangkan apakah gerakan atau penampilannya sudah benar atau masih salah dan untuk mengambil keputusan yang tepat tentang bagaimana caranya untuk meningkatkan penampilan.

Secara umum, tujuan utama dalam mengajarkan suatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan penampilan bermain siswa yang akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya. Pada dasarnya tugas guru Penjas dalam mengajar bolabasket adalah agar siswa dapat bermain bolabasket dengan menggunakan keterampilan yang telah dimilikinya yang diajarkan dengan konsep dari yang mudah ke yang sulit atau sebaliknya (Danu Hoedaya, 2004:14).

2.1.2 Pengertian Gerak

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

2.1.2.1 Belajar Gerak

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

Ada tiga tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yaitu :

1) Tahapan verbal kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2) Tahapan gerak (*motor*)

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta

didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

3) Tahapan otomatisasi

Pada tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini *motor*, program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan siswa tersebut (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:57).

2.1.2.2 Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Remaja (*Adolesensi*)

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

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

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

2.1.2.3 Perkembangan Motorik Anak Remaja (*Adolesensi*)

Perubahan-perubahan dalam penampilan motorik pada masa *adolesensi* cenderung mengikuti perubahan-perubahan dalam ukuran badan, kekuatan, dan fungsi *fisiologis*. Perbedaan-perbedaan dalam penampilan keterampilan *motorik* dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat. Anak laki-laki menunjukkan

peningkatan yang terus berlangsung, sedangkan anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Peningkatan koordinasi pada anak laki-laki terus berlangsung sejalan dengan bertambahnya umur kronologis, sedangkan anak perempuan sudah tidak lagi berkembang lagi setelah umur 14 tahun.

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

Apabila pada masa *adolesensi* anak-anak kurang memiliki kemampuan atau keterampilan *motorik* dasar, maka perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Harus diadakan penilaian untuk mengidentifikasi anak-anak yang mengalami kesulitan.
- 2) Setelah diidentifikasi anak-anak ditentukan seterusnya mereka dikelompokkan sesuai dengan kemampuan sesuai dengan kemampuan *motorik* yang dimiliki.
- 3) Jangan melakukan evaluasi terhadap kuantitas penampilan mereka, tetapi lebih baik diarahkan untuk membantu mereka meningkatkan kualitas penampilannya.
- 4) Membantu mereka untuk mengerti dan menyadari terhadap pembentukan dengan cara-cara yang salah akan lebih baik dari pada melanjutkan yang sudah benar.

2.1.2.4 Aktivitas Fisik Yang Diperlukan Remaja (*Adolesensi*)

Adolesensi merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan untuk menyempurnakan gerakan, dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara halus. Setiap orang dapat untuk menilai kemampuannya dan memilih untuk latihan, olahraga, dan kegiatan fisik lainnya yang berguna sepanjang hidupnya (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991:165).

Masa adolesensi membutuhkan aktivitas yang dapat meningkatkan pengalaman dalam berbagai kegiatan, terutama yang sesuai untuk usia dewasa. Sedangkan bentuk yang digemari, meliputi olahraga beregu, kegiatan yang menguji keterampilan tingkat tinggi, permainan perorangan maupun ganda dan pengembangan program latihan.

2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran. Dalam pembelajaran yang menempatkan peranan guru sebagai pusat dari proses antara lain guru berperan sebagai sumber informasi, pengelolaan kelas dan menjadi yang harus diteladani. Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan berdampak pada minat maupun motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

2.1.3.1 Model-Model Pembelajaran

1) Model Interaksi Sosial

Model ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya. Dengan demikian, diharapkan siswa mampu mengembangkan dirinya dan pikirannya untuk disumbangkan kepada lingkungan sosialnya.

2) Model Informasi

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

3) Model Personal

Model ini bertujuan untuk kepribadian siswa. Fokus utamanya adalah pada proses yang memberikan peluang pada setiap siswa untuk mengelola dan mengembangkan jati dirinya.

4) Model Perilaku

Model ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang terukur. Fokus utamanya mengenai perubahan tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban (Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2000:35-39).

Dari penjelasan dan macam-macam model diatas, disimpulkan bahwa sebagai seorang guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

2.1.4 Karakteristik Permainan Bolabasket

Permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri 5 pemain. Tujuan masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka (dalam buku peraturan resmi bolabasket, 2012:1).

Sedangkan menurut (Wissel Hal, 2000:3) permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim dengan 5 pemain setiap tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*skor*) dengan memasukan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing* (operan) dengan tangan atau dengan *mendribblenya* (*batting, pushing, atau tapping*) beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan kedua tangan secara bersamaan dan diakhiri dengan *shooting* (menembak) bola ke *ring*.

Walaupun para pemain diperbolehkan pada posisi apa pun, posisi yang paling umum pada tim dengan 5 pemain adalah pemain 1 sebagai *point guard* (*best ball handler*), pemain 2 sebagai *shooting guard* (*best outside shooter*), pemain 3 sebagai *small forward* (*versalite inside & outside player*), pemain 4 sebagai *power forward* (*srtong rebounding forward*), dan 5 sebagai pemain tengah (*inside score, reounder & shot blocker*).

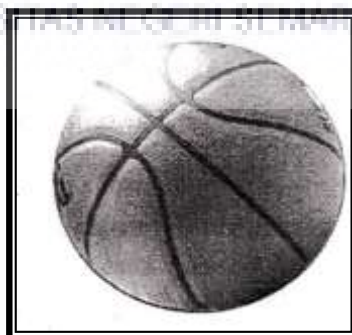
Sejarah singkat, bolabasket diciptakan oleh J.A. Naismith tahun 1891. Pertama kali dipertandingkan dalam Olympiade pada tahun 1936 di Berlin. Basket masuk ke Indonesia sesudah perang dunia II masuk dalam acara PON pada tahun 1948 di Solo. PERBASI berdiri pada tahun 1951 dan diterima menjadi anggota FIBA pada tahun 1953 (Sukintaka, 1987:66).

2.1.4.1 Sarana dan Prasarana

Sarana adalah alat-alat yang menunjang terselenggaranya suatu permainan bolabasket, contoh seperti bola, papan pantul, keranjang (*ring*), kostum, sepatu dll. Sedangkan prasarananya adalah sesuatu tempat yang sulit dipindahkan, contoh lapangan bolabasket. Jadi sarana dan prasarana bolabasket adalah fasilitas-fasilitas yang mendukung dan menunjang suatu permainan bolabasket sesuai dengan peraturannya.

2.1.4.1.1 Bola

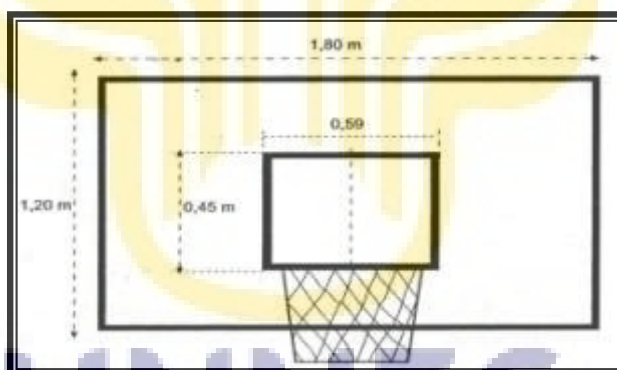
Bola harus terbuat dari karet yang di lapisi kulit atau bahan sintesis lainnya. Keliling bola tidak kurang dari 75 cm dan tidak lebih dari 78 cm, sedangkan beratnya tidak kurang dari 600 gram. Bola tersebut dapat dipergunakan untuk bermain setelah di pompa sedemikian rupa sehingga dipantulkan ke lantai yang keras dari tempat setinggi 1,80 meter diukur dari dasar, bola akan memantul setinggi tidak kurang dari 1,20 meter dan tidak lebih 1,40 meter bila diukur dari puncak bola.



Gambar 2. 1. 1. Bolabasket
(Sumber: Peraturan Resmi PERBASI, 2012:6)

2.1.4.1.2 Papan Pantul

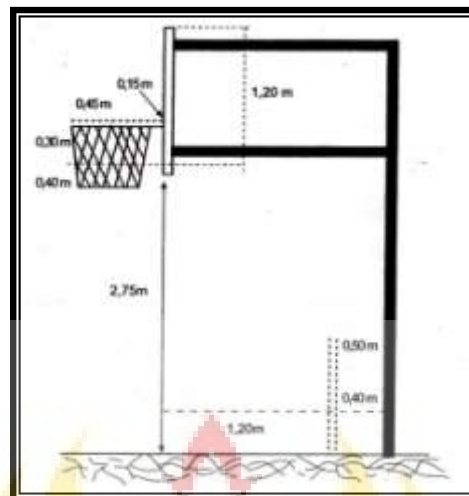
Papan pantul pada lapangan bolabasket terdiri dari dua bagian. Kedua papan pantul harus terbuat dari kayu keras setebal 3 cm atau bahan lain yang cocok dan mempunyai derajat kekakuan (kekerasan) yang sama dengan kayu. Ukuran papan pantul ini adalah 1,80 meter dan lebar 1,20 meter. Permukaan tersebut arus datar dan berwarna putih. Pada papan pantul terdapat empat persegi panjang yang berukuran panjang (horisontal) 0,59 meter dan lebar (vertikal) 0,45 meter. Empat persegi panjang ini dipergunakan untuk arah memantul bola supaya bola masuk ke keranjang basket. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 1. 2. Papan Pantul
(Sumber: Peraturan Resmi PERBASI, 2012:6)

2.1.4.1.3 Keranjang (*Ring* Basket)

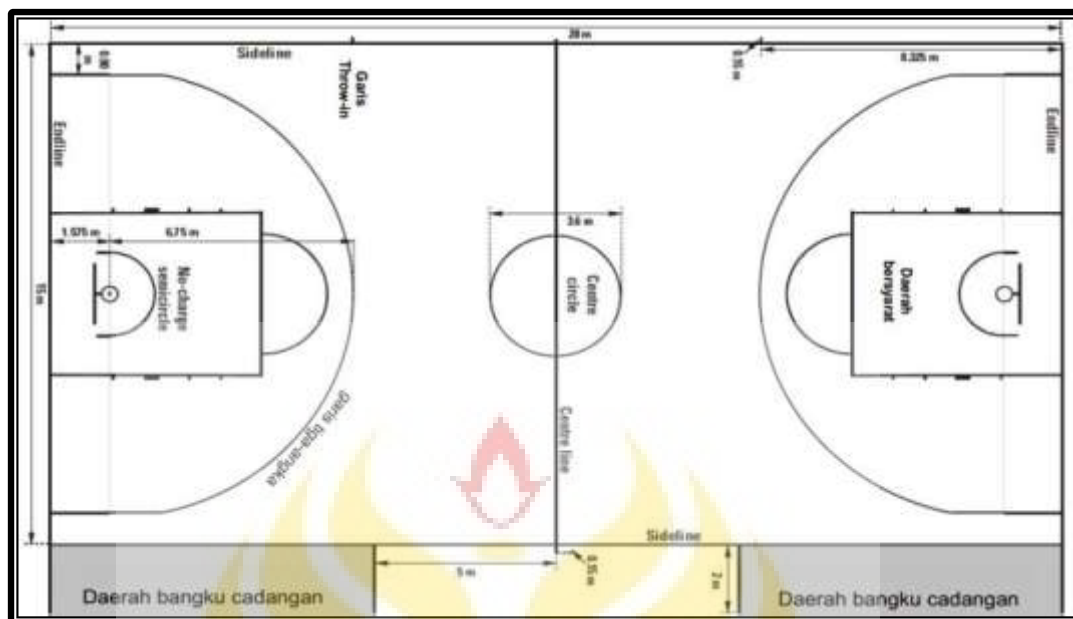
Pada lapangan bolabasket dilengkapi dengan keranjang yang terbuat dari besi yang mempunyai garis tengah 20 cm dan jalanya mempunyai panjang 40 cm, keranjang (*ring*) mempunyai garis tengah 45 cm di letakan 3,05 meter di atas lantai dan sama jauh dari kedua tepi vertikal papan pantul. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 1. 3. Keranjang Bolabasket
(Sumber: Peraturan Resmi PERBASI, 2012:6)

2.1.4.1.4 Lapangan Basket

Menurut peraturan resmi bolabasket 2012 (PERBASI) Lapangan olahraga bolabasket harus pada permukaan yang keras berbentuk persegi panjang serta bebas rintangan. Ukuran panjang lapangan adalah 28 meter dan lebar 15 meter diukur dari sebelah dalam garis batas. Jari-jari lingkaran tengah lapangan bolabasket adalah 1,80 meter yang dibuat di tengah lapangan. Jari-jari diukur dari bagian luar kelilingnya dan garis tengah sejajar dengan garis akhir. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 1 .4. Lapangan Bolabasket
(Sumber: Peraturan Resmi PERBASI, 2012:3)

2.1.4.2 Teknik Dasar Bolabasket

Teknik dasar dalam permainan bolabasket antara lain adalah sebagai berikut:

2.1.4.3 Mongoper Bola (*Passing*)

Menurut Hal Wissel (200:71-73) mengoper adalah suatu teknik dasar yang paling penting dalam permainan tim, dan keahlian seperti itulah yang membuat bolabasket menjadi permainan yang indah. Selain itu pentingnya mengoper adalah pertama, punya kesempatan mengolah bola sehingga terbuka kesempatan tembakan artinya operan yang taktis tepat waktu dan akurat akan menciptakan peluang skor bagi tim. Kedua menjaga bola tetap berada di pihak sendiri sehingga selama permainan dapat dikendalikan tim artinya sebuah tim yang mampu mengontrol bola dengan operan yang baik punya kesempatan yang

luas mencetak skor dan mengendalikan permainan. Mengoper atau melempar bolabasket ada tiga jenis, yaitu:

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 kedua tangan di depan dada, jaga agar siku masuk. Tangan seharusnya sedikit di belakang bola dalam posisi rileks. Lihat arah target, perkuat pergelangan tangan dan terakhir lepaskan bola dari kedua tangan serta melakukan gerakan lanjutan (*follow-through*) jari-jari menunjuk pada target dan tapak tangan menghadap ke bawah.
2. Operan Bawah atau Pantul (*Bounce Pass*) adalah operan yang dilakukan dengan cara memantulkan bola pada lantai pada jarak yang memungkinkan dapat diterima setinggi pinggang. Perkirakan jarak yang dituju dengan tepat yaitu 2/3 atau beberapa langkah kaki di depan target. Setelah melakukan operan kemudian diakhiri dengan gerakan lanjutan (*follow-through*) dengan jari tengah menunjuk dengan telapak tangan menghadap ke bawah.
3. Operan Atas kepala (*Overhead Pass*) adalah operan yang dilakukan dengan cara dengan awalan dari atas kepala dan operan ini dipilih untuk mengoper teman yang berada jauh ketika kita berada dalam penjagaan ketat dari lawan yang dimana lawan lebih pendek. Cara melakukannya yakni, mulailah dengan keadaan seimbang, pegang bola di atas kepala dengan siku ke dalam membentuk sudut 90 derajat, melangkah ke arah target, kumpulkan kekuatan maksimal dengan bertumpu pada kaki, lalu cepat melakukan operan dengan cara ulurkan tangan dan lepaskan bola dari jemari kedua tangan secara

berurutan sampai gerakan *follow-trough* dimana jari mengarah pada target dan telapak tangan ke bawah.

Menurut Jon Oliver (2014:35) menyatakan bahwa passing (mengumpan) yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka. Ketepatan umpan yang hebat tidak boleh diremehkan. Ini bisa memotivasi rekan-rekan tim, menghibur penonton, dan menghasilkan permainan yang tidak individualis. Seorang pengumpan yang terampil mampu melihat seluruh lapangan, mengantisipasi perkembangan dalam pertandingan yang penuh serangan, dan memberikan bola kepada rekan tim saat yang tepat. Menurut Jon Oliver (2014:36-40), ada beberapa macam umpan, antara lain:

1. Chest Pass (Umpan Dada)
2. Bounce Pass (Umpan Pantul)
3. Two-handed Overhead Pass (Umpan atas kepala dengan kedua tangan)
4. Baseball Pass (Umpan Bisbol)
5. Shuffle Pass (Umpan sambil Berlari)
6. Dribble Pass (Umpan sambil Dribble)
7. Wrap-around Pass (Umpan Selubung)
8. Behind the back Pass (Umpan di Belakang Punggung)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *passing* (mengoper) adalah sebuah teknik dasar pada bolabasket yang bertujuan menghasilkan operan untuk dapat dikonversikan menjadi peluang, membongkar pertahanan lawan dan membuat serangan dengan cara melakukan operan ke sesama temannya. Saat mendapat operan kita dapat memilih 2 pilihan antara *shooting* atau *dribble* bahkan *passing* kembali untuk membuka ruang.

Pada umumnya *passing* atau mengoper ada tiga yaitu operan dada (*chest pass*), operan atas kepala (*overhead pass*), dan operan bawah atau pantul (*bounce pass*). Jadi, *passing* ini sesuai dengan K1 dan K2 pada kurikulum 2013 kelas VII adalah teknik dasar yang paling utama dan berpengaruh pada permainan bolabasket.

2.1.4.4 Menggiring Bola (*Dribbling*)

Menurut Hal Wissel (2000:95) *dribble* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan *individual* dan tim. Seperti operan, *dribble* adalah salah satu cara membawa bola. Agar tetap selalu menguasai bola sambil bergerak, kita harus memantulkannya pada lantai. Pada awalnya, bola harus lepas dari tangan sebelum kaki diangkat dari lantai. Sementara *mendribble* kita tidak boleh menyentuh bola secara bersamaan dengan dua tangan atau bola diam dalam genggaman tangan kita. Kemampuan *mendribble* dengan tangan lemah dan tangan kuat adalah kunci untuk meningkatkan permainan kita. Untuk melindungi bola, jagalah agar tubuh kita berada di antara bola dan lawan. Dengan kata lain, jika kita *mendribble* dengan sisi tangan yang lemah, maka lindungi dengan tubuh kita.

Menurut Jon Oliver (2007:49-50) *Mendribel* adalah salah satu teknik dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket. Untuk meningkatkan keterampilan *mendribel* tentu saja dibutuhkan latihan yang konsisten dengan menggunakan dasar-dasar yang tepat agar berkembang menjadi *pendribel* ulung. Kegunaan *mendribel* pada umumnya digunakan untuk mematahkan pertahanan lawan ketika menuju *ring basket*.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *dribbling* (menggiring) merupakan teknik dasar dalam permainan bolabasket yang berguna untuk mengalirkan permainan ke segala arah dengan cara memantulkan bola ke tanah.

2.1.4.5 Menembak (*Shooting*)

Menurut Hal Wissel (2000:43) menembak adalah keahlian yang sangat penting di dalam olahraga basket. Karena pada dasarnya menembak adalah usaha memasukan bola untuk mendapatkan angka atau *point*. Kebanyakan pemain menembak dengan satu tangan sementara tangan yang satu digunakan untuk menstabilkan bola sebelum dilepaskan. Usahakan agar bola tetap berada dekat dan di depan kita. Pergelangan tangan dan siku dari lengan yang digunakan untuk menembak harus hampir ke bawah bola, dengan pergelangan tangan di acungkan kembali dan jari-jari menunjuk ke atas. Tangan yang lain harus mendukung bola dari segala sisi.

Menurut Jon Oliver (2007:31-32) *Shooting* (menembak) adalah salah satu teknik dasar permainan bolabasket yang digunakan memasukan bola ke keranjang untuk mendapatkan poin. Penerapan dasar-dasar menembak yang benar secara konsisten adalah kunci untuk mendapatkan keberhasilan melakukan tembakan selama bermain dalam situasi-situasi pertandingan. Macam-macam menembak yakni tembakan loncat (*jump shot*) dan tembakan bebas (*free throw*).

Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan *shooting* (menembak) merupakan teknik dasar dalam permainan bolabasket dengan cara memasukan atau menembak bola ke *ring* dengan tujuan masuk untuk memperoleh skor atau *point*.

2.1.5 Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorong perubahan ke arah yang lebih baik. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa dari tingkatan yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:1).

Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:31-32) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh siswa. Struktur-struktur tersebut diantaranya: 1) Ukuran lapangan, 2) Bentuk, ukuran dan jumlah peralatan yang digunakan, 3) Jenis skill yang digunakan, 4) Aturan, 5) Jumlah pemain, 6) Organisasi permainan, 7) tujuan permainan.

Berdasarkan penjelasan tentang modifikasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi permasalahan yang terkait dengan pembelajaran permainan dan olahraga yang dilaksanakan dalam Penjas di sekolah.

2.1.5.1 Prinsip-Prinsip Modifikasi

1) Modifikasi Tujuan Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi kedalam tiga komponen, yakni; tujuan perluasan, penghalusan, dan tujuan penerapan (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:2).

2) Modifikasi Materi Pembelajaran

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

3) Modifikasi kondisi Lingkungan Pembelajaran

Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih, jumlah siswa yang terlibat organisasi atau formasi berlatih (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman,2000:7).

4) Modifikasi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi materi maksudnya adalah penyusunan aktivitas belajar yang terfokus pada evaluasi skill yang sudah dipelajari siswa pada berbagai situasi. Aktivitas evaluasi dapat merubah fokus perhatian siswa dari bagaimana

seharusnya suatu skill dilakukan menjadi bagaimana skill itu digunakan atau apa tujuan skill itu. Oleh karena itu, guru harus pandai-pandai menentukan modifikasi evaluasi yang sesuai dengan keperluannya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman.2000:8).

2.1.5.2 Keuntungan Pengembangan dan Modifikasi Olahraga

Menurut (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000:15-16) beberapa keuntungan yang dapat diperoleh melalui pengembangan pemberian permainan dan olahraga secara DAP ini diungkapkan dalam istilah "*Physical Educated Person*" (seseorang yang terdidik fisiknya), beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor dan non lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.
2. Menunjukkan kemampuan pada aneka ragam bentuk aktivitas jasmani.
3. Menunjukkan penguasaan pada beberapa bentuk aktivitas jasmani.
4. Memiliki kemampuan tentang bagaimana caranya mempelajari keterampilan baru.
5. Menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pengembangan keterampilan gerak.
6. Mengetahui aturan, strategi, dan perilaku yang harus dipenuhi pada aktivitas jasmani yang dipilih.
7. Memahami bahwa aktivitas jasmani memberi peluang untuk mendapatkan kesenangan, menyatakan diri pribadi dan berkomunikasi.
8. Menghargai hubungan dengan orang lain yang diperoleh dan partisipasi dalam aktivitas jasmani.

2.1.5.3 Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Olahraga

Meskipun olahraga pada umumnya diterima sebagai alat pendidikan umum, maka banyak pula para pendidik semakin kritis dan mempertanyakan keberadaannya. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000:12-15), menjelaskan beberapa kritik terhadap permainan dan olahraga yang pelaksanaannya tidak dimodifikasi sebagai berikut:

1) Permainan olahraga hanya orang-orang terampil

Kecenderungan olahraga dan permainan cenderung didominasi oleh siswa yang terampil, misalnya dalam permainan gugur. Orang terampil terus bertahan hingga akhir permainan. Sementara itu siswa yang lamban atau lemah keterampilannya sering kali gugur di awal atau di akhir pertandingan.

2) Permainan olahraga hanya untuk *surplus* energi

Guru kelas sering kali “berilah pelajaran olahraga sampai mereka lelah hingga mereka siap mengikuti pelajaran di kelas”. Pertanyaan tersebut bahwa seolah-olah olahraga dan permainan hanya untuk *surplus* energi dan istirahat dari belajar kognitif, setelah itu siswa siap lagi belajar secara kognitif.

3) Permainan dan olahraga hanya kesenangan

Permainan dan olahraga diberikan agar siswa senang dan capek karena terlibat secara aktif. Siswa juga harus mengetahui tujuannya dan belajar meraih tujuan itu dengan terlibat secara aktif dalam permainan dan olahraga.

4) Permainan dan olahraga mengabaikan prinsip pengembangan

Pengajaran permainan dan olahraga sering kali berorientasi pada permainan dan olahraga itu sendiri (*subyek centered*). Pengajaran tersebut sering kali tidak sesuai dengan kemampuan siswa.

5) Permainan olahraga merupakan aktivitas “*teacer-centered*”.

- 6) Permainan dan olahraga sering kali membuat siswa pasif.
- 7) Permainan dan olahraga mengabaikan kemajuan belajar siswa

Pembelajaran dan olahraga sering kali menekankan pada belajar bagaimana bermain sesuai dengan aturannya dan bukan belajar tentang strategi dan yang mempunyai nilai *transfer* terhadap permainan olahraga yang sebenarnya.

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan, terpilih dan direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Rekreasi merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari pendidikan dasar sampai menengah.

Berdasarkan kompetensi Penjasorkes saat ini maka perlu pengembangan model pembelajaran Penjasoreks yang dikembangkan sesuai yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran Penjasorkes tidak merasa bosan dan terbebani. Karena dilihat dari karakter siswa sekolah menengah pertama, permainan bolabasket yang dimainkan dengan aturan permainan standar, ukuran dan tinggi *ring* atau keranjang dengan ukuran yang standar tanpa adanya modifikasi tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah

yang kurang, sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi khususnya olahraga permainan bolabasket agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Modifikasi pembelajaran bolabasket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran bolabasket melalui permainan Bolang diharapkan mampu membuat siswa menjadi aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan bolabasket.

Tabel 2

Model Pengembangan Permainan Bolang

No.	Kondisi faktual pembelajaran bola basket	Kesulitan yang dihadapi	Solusi yang ditawarkan
1.	Lapangan permainan bolabasket yang digunakan menggunakan lapangan standar untuk orang dewasa.	Siswa tidak mampu bermain basket menggunakan lapangan standar yaitu 28 m x 15 m.	Lapangan mempunyai ukuran yang disesuaikan karakteristik siswa 27 m x 9 m.
2.	Bola yang digunakan menggunakan bola standar untuk orang dewasa yaitu bola ukuran 7.	Siswa merasa kesulitan dalam menguasai bola karena bola yang digunakan terlalu	Menggunakan bola ukuran 6 sesuai karakteristik anak SMP.

besar.

- | | | |
|--|---|--|
| 3. Peraturan permainan yang digunakan untuk bermain bolabasket adalah peraturan resmi. | Siswa tidak bisa bermain dengan peraturan resmi karena sulit dipahami dan dipraktikkan di lapangan. | Peraturan permainan yang sederhana, mudah dipahami dan mudah untuk dipraktikkan di lapangan. |
| 4. Tiang <i>ring</i> yang digunakan dalam bermain bolabasket ukuran tinggi standar yaitu 3,05 meter. | Siswa yang memiliki postur relatif pendek menjadi kesulitan dalam memasukan bola ke <i>ring</i> . | Sarana <i>ring</i> basket yang dipakai dengan memanfaatkan ban bekas yang dicat terus ditaruh di bawah. Tetapi harus melewati tiang setinggi 2,30 meter atau tiang yang dipegang oleh kedua teman. |

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Bentuk model pembelajaran bolabasket melalui modifikasi permainan dengan siswa kelas VII SMP Negeri unggulan di Korpen V dan VI Grobogan adalah permainan Bolang. Berdasarkan data dan analisis hasil penelitian serta pembahasan pada skripsi ini, permainan bolang layak digunakan di Sekolah Menengah Pertama di Korpen V dan VI Grobogan. Dengan hasil data melalui uji skala kecil dan uji skala besar yang meliputi hasil kuesioner dan lembar pengamatan baik dari ahli maupun siswa, disimpulkan bahwa sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa kelas VII dapat mempraktikkan permainan bolang dengan baik. Dalam permainan tersebut, siswa dapat memahami permainan, dapat menerapkan sikap positif dalam permainan dan dapat mengeksplotasi gerak secara maksimal. Secara garis besar, faktor yang dapat menjadikan permainan bolang dapat diterima siswa dan masuk dalam kriteria baik adalah :

- 1) Model permainan bolang menarik bagi siswa, kompetitif, menyenangkan dan membuat anak nyaman dalam bermain.
- 2) Siswa memahami peraturan, sarana yang digunakan sangat sederhana dan dapat dimainkan oleh banyak siswa.

Dengan demikian, baik dari uji coba skala kecil dan uji coba lapangan serta pengujian produk akhir, model permainan bolang ini layak digunakan untuk siswa VII SMP Negeri di Korpen V dan VI Grobogan.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

5.2.1 Saran Pemanfaatan

- 1) Model permainan bolang sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan bolabasket untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama atau SMP.
- 2) Bagi guru Penjas, untuk mengatasi masalah ketersediaan lapangan dan *ring* dalam pembelajaran bolabasket maka dalam permainan bolang dapat menggunakan lapangan bola voli yang dimodifikasi dan dapat menggunakan *ring* dari ban motor bekas atau holahop.

5.2.2 Desiminasi

- 1) Peneliti mengharapkan model permainan ini dapat menyebar luas dengan cara mensosialisai di forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran Penjasorekes (MGMP).

5.2.3 Pengembangan Lebih Lanjut

- 1) Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan model-model untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Anung Ma'mun dan M Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket Konsep dan Metode*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas
- H.J.S. Husdarta, 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya
- Mohamad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: CV Angkasa
- Muhamad Rohman, dan Sofyan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya
- Rusli Lutan. 2000. *Penelitian Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sardiman A.M, 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1991. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukintaka, Tamsir Rijadi dan Bambang Suprijo. 1979. *Permainan dan Metodik*. Bandung: Tarate

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia. 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta

Wissel Hal. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar Menengah

