



**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *PASSING*  
BOLABASKET DENGAN MODIFIKASI  
PERMAINAN TRADISIONAL  
GOBAK SODOR**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Tegal Tahun  
2016)

**SKRIPSI**

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

Oleh  
Tri Nurul Iftiana  
6301412008

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## ABSTRAK

**Tri Nurul Iftiana. 2016. Pengembangan Pembelajaran *Passing* Dalam Permainan Bola Basket Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor** (Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Tegal Tahun 2016). Jurusan PKLO Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (1) Priyanto, S, Pd. M. Pd, (2) ArifSetiawan, S. Pd, M. Pd.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah model permainan tradisional gobak sodor akan mendapatkan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar *passing* siswa dalam pembelajaran bola basket. Sedangkan tujuan penelitian adalah menggunakan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan hasil belajar *passing* siswa dalam pembelajaran bolabasket dan menjadikan salah satu alternative dalam pembelajaran bolabasket.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengarah pada pengembangan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Tegal Tahun 2016 sebanyak 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan siswa kelas VIII SMP N 1 Kota Tegal sebanyak 60 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* yaitu 60 siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah pembejaran bola basket yang meliputi: *passing*, dan modifikasi permainan tradisional gobak sodor.

### Pembahasan

Kesimpulan hasil penelitian, disarankan agar siswa tidak lupa pada budaya sendiri dan guru penjas lebih memvariasi program pembelajarannya agar siswa tidak bosan dengan materi yang diberikan dalam program pembelajaran.

**Kata kunci: Pembelajaran *Passing*, Bola Basket**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Tri Nurul Iftiana

NIM : 6301412008

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Pengembangan Pembelajaran *Passing* Dalam Permainan Bola Basket Dengan Modifikasi Permainan Gobak Sodor. (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Tegal Tahun 2016)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan di dalam skripsi ini yang 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 dengan ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, Agustus 2016

Yang menyatakan,



Tri Nurul Iftiana

NIM 6301412008

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


**PERSETUJUAN**

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang penelitian uji skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :  
Tanggal : 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

  
Priyanto, S.Pd., M. Pd.  
NIP. 19710131 199903 1 002

Pembimbing II

  
Arif Setiawan, S. Pd., M. Pd.  
NIP. 19780525 200501 1 002

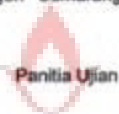
Menyetujui,

Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan

  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
  
Spandjarko, M. Pd.  
NIP. 19720815497021001

PENGESAHAN


Skripsi atas nama Tri Nurul Iftiana NIM 6301412008 Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga dengan Judul Pengembangan Pembelajaran Passing Bola Basket Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Tegal Tahun 2016) telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada Hari Rabu, tanggal 09 November 2016



Ketua

Sekretaris

  
Prof. Dr. Yandyo Rahayu, M.Pd

  
Drs. Rubianto Hadi, M.Pd

NIP. 196103201984032001

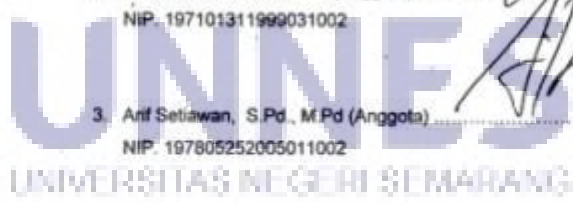
NIP. 196302061988031001

Dewan Penguji

1. Drs. Margono, M.Kes (Ketua) .....  
NIP. 196012101986011001

2. Priyanto, S.Pd., M.Pd (Anggota) .....  
NIP. 197101311999031002

3. Anif Setiawan, S.Pd., M.Pd (Anggota) .....  
NIP. 197805252005011002



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Hasbiy Allahu Wani'mal Wakil "Cukuplah Allah bagiku (sebagai Penjagaku dan Pelindungku) dan Dia-lah sebaik-baiknya Dzat tempat berserah diri (QS. 3:173)

Persembahan :

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ibu Mujjanah dan bapak Sutarman, serta kakak saya Eka N Fauziyah, S.Pd, Dwi Fitriyani, S.Pd, Praka Mar. Gondo Kusumo, Praka Mar. M. Abu Tholib, terimakasih atas dukungan, dan do'anya yang tanpa lelah selalu mengiringi disetiap langkah saya.
2. Kekasih saya Pratu Mar. Ahmad Faizal yang tidak pernah lelah mendukung dan mendengarkan keluh kesah selama skripsi.
3. Bapak, Ibu guru dan dosen yang sudah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya.
4. Serta teman-teman PKLO angkatan 2012 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Pembelajaran *Passing* Dalam Permainan Bola Basket Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Kota Tegal Tahun 2016)”, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Sehubungan dengan penulisan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian
3. Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi
4. Pembimbing I Bapak Priyanto, S.Pd, M. Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam proses penyusunan skripsi
5. Pembimbing II Bapak Arif Setiawan, S. Pd, M. Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam proses penyusunan skripsi
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang khususnya Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak dan Ibu *staff* Karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah

memberikan layanan serta informasi kepada penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

8. Guru-guru SMP N 1 Kota Tegalyang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian dan membantu selama proses penelitian
9. Siswa-siswikelas VIII SMP N 1 Kota Tegalyang telah membantu proses penelitian dan menjadi sample penelitian.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu

Semoga Allah SWT memberikan bimbingan atau bantuan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Agustus 2016  
Penulis,

Tri Nurul Iftiana



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	4
1.4 Manfaat Pengembangan.....	4
1.5 Spesifikasi Produk .....	5
1.6 Pentingnya Pengembangan.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR</b>	
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Permainan BolaBasket .....	7
2.1.2 Teknik Dasar BolaBasket.....	10
2.1.3 Teknik Dasar <i>Passing</i> .....	11
2.1.4 Pengertian Bermain.....	15
2.1.5 Fungsi Permainan dalam Pendidikan .....	16
2.1.6 Pengertian Gerak.....	17
2.1.7 Konsep Gerak.....	18
2.1.8 Belajar Gerak.....	18
2.1.9 Definisi Pendidikan Jasmani.....	19
2.1.10 Pembelajaran.....	20
2.1.11 Pengembangan Pembelajaran.....	22
2.1.12 Pengertian Permainan Tradisional.....	22
2.2 Kerangka Berfikir .....	24

### BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan.....	26
3.2	Prosedur Penelitian .....	27
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	28
3.2.2	Pembuatan Produk Awal Model Pembelajaran .....	29
3.2.3	Uji Coba Produk .....	29
3.2.4	Revisi Produk Pertama.....	30
3.2.5	Uji Coba Kelompok Besar .....	30
3.2.6	Revisi Produk Akhir .....	30
3.2.7	Hasil Akhir .....	30
3.3	Uji Coba Produk.....	30
3.3.1	Desain Uji Coba .....	31
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	33
3.4	Jenis Data.....	33
3.5	Instrumen Pengumpulan Data .....	34
3.5.1	Lembar Evaluasi.....	34
3.5.2	Kuesioner.....	35
3.5.3	Tes Penilaian Kemampuan <i>Passing</i> .....	36
3.6	Teknik Analisis Data .....	37

### BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba I.....	39
4.1.1	Deskripsi Produk Awal .....	40
4.1.2	Draf Produk Uji Coba I.....	41
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba I .....	45
4.2.1	Analisis Hasil Data Evaluasi Ahli .....	46
4.2.3	Kuesioner Siswa Uji Coba I .....	52
4.3	Revisi Produk.....	53
4.3.1	Revisi Produk Awal.....	54
4.4	Penyajian Data Uji Coba II.....	56
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba II.....	57
4.5.1	Analisis Hasil Uji Coba II .....	57
4.5.2	Kuesioner Siswa Uji Coba II .....	58
4.5.3	Hasil Uji Coba Test <i>Passing</i> .....	66
4.6	Prototipe Produk .....	67
4.6.1	Permainan <i>Passing</i> Bolabasket .....	67
4.6.2	Peraturan Permainan <i>Passing</i> Bolabasket .....	68

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kajian Prototipe Produk.....	71
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	76



**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
1. Skor Jawaban kuesioner siswa .....	34
2. Klasifikasi Presentase .....	37
3. Data Hasil Kuesioner ahli Uji Coba I.....	45
4. Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba I .....	51
5. Data Hasil Kuesioner dan Evaluasi Ahli Uji Coba II.....	56
6. Hasil Kuesioner siswa Uji Coba II.....	57
7. Hasil Uji Coba Tes Passing .....	66



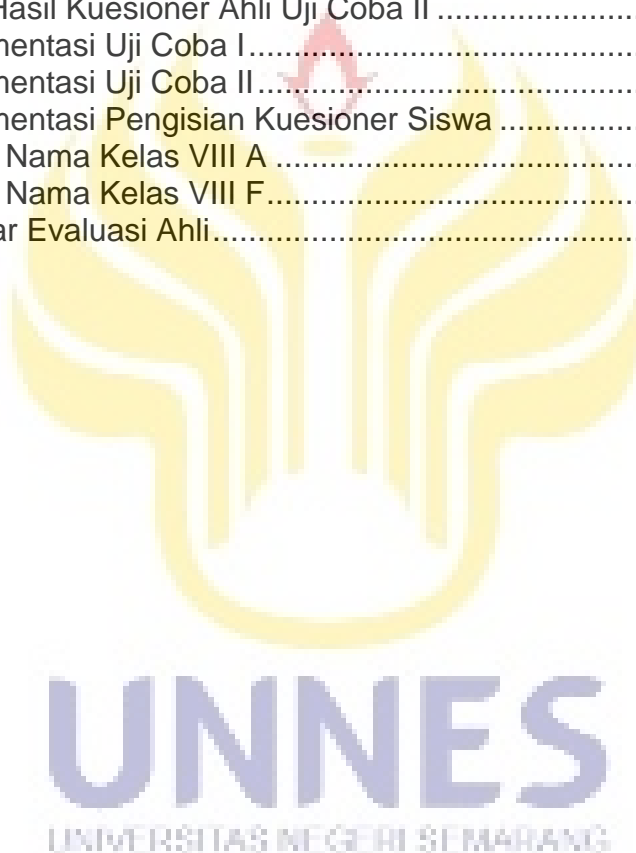
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Lapangan Bolabasket.....	8
2. Papan Pantul Bolabasket .....	9
3. Keranjang/ <i>Ring</i> Bolabasket .....	10
4. <i>Passing Chest Pass</i> .....	13
5. <i>Passing Bounce Pass</i> .....	14
6. <i>Passing Overhead Pass</i> .....	15
7. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research And Development</i> 27	
8. Prosedur Pengembangan Pembelajaran <i>Passing</i> .....	27



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Pembimbing.....	77
2. Surat Izin Penelitian.....	78
3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	79
4. Hasil Pre Test dan Post Test.....	80
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	84
6. Kuesioner Penelitian Siswa .....	96
7. Data Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba I .....	103
8. Data Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba II .....	105
9. Dokumentasi Uji Coba I.....	107
10. Dokumentasi Uji Coba II.....	108
11. Dokumentasi Pengisian Kuesioner Siswa .....	109
12. Daftar Nama Kelas VIII A .....	110
13. Daftar Nama Kelas VIII F.....	112
14. Lembar Evaluasi Ahli.....	114



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung cukup panjang dan terorganisasi dalam lingkungan sekolah maupun diluar sekolah menurut pola-pola tertentu yang dianggap baik. Pada umumnya para pendidik berpendapat bahwa tugas lembaga pendidikan adalah mendorong pertumbuhan seseorang kearah tujuan yang diharapkan oleh individu dan masyarakat sekitarnya ( Adang Suherman dan Agus Mahendra, 2001 : 8 ).

Pendidikan memiliki peranan yang penting untuk membina manusia karena hanya melalui pemenuhan pendidikan diperoleh manusia-manusia baru yang berorientasi pada pembangunan. Garis-garis Besar Haluan Negara Tahun 2001/4 menggambarkan, bahwa negara perlu meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang diselenggarakan baik oleh masyarakat maupun pemerintah untuk mendapatkan sistem pendidikan yang efektif dan efisien dalam menghadapi perkembangan kualitas sumber daya manusia sendiri secara terarah, terpadu, dan menyeluruh melalui upaya proaktif dan reaktif oleh komponen bangsa agar generasi muda dapat berkembang secara optimal disertai dengan dukungan dan perlindungan sesuai dengan potensinya.

Kecenderungan siswa melakukan suatu teknik gerakan secara individu dari pada bekerjasama dengan rekan atau temannya , hal ini akibat kebiasaan dari anak dimana mereka terbiasa bermain dengan alat permainan yang bersifat individual dan modern, contohnya seperti komputer, play stasion, HP, dan masih banyak lagi.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang salah satunya kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang sederhana, guru kurang akan model-model pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa sehingga tercipta pembelajaran buat siswa.

Menurut observasi wawancara yang saya lakukan pada Hari Sabtu, 19 Maret 2016 dengan guru olahraga kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Tegal pak Zamroni, S.Pd. ada beberapa kendala dalam pembelajaran. Sarana dan prasarana sudah memadai, SMP Negeri 1 kota Tegal sudah mempunyai lapangan basket sendiri dan bola basket yang memadai, namun kendala yg masih ada adalah pada tingkat daya serap siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurang efektifan siswa dalam pembelajaran, sikap individual yang lebih memilih bermain *gadget* sendiri, kurangnya kekompakan bersama teman sekelas. Karena SMP 1 siswa siswinya dalam bidang olahraga gerak motoriknya masih sangat variatif ada yang bagus, sangat menonjol, dan ada yang gerak motorinya jelek. Itu semua dipengaruhi oleh latar belakang keluarga mungkin (ujar beliau). Dan juga untuk kendala dalam pembelajaran *passing* adalah siswa sering kali malas untuk bergerak secara sempurna atau malas untuk melakukan gerakan *passing* yang benar. Kendala berikutnya yg ada untuk pembelajaran yaitu karena tidak tersedianya ruang indor, oleh karena itu kendala cuaca yang sangat panas pada siang hari menyebabkan siswa yang mendapat jam pelajaran ketiga, keempat, kelima karena cuacanya sudah sangat panas sangat berpengaruh pada pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran yg beliau ambil adalah metode permainan yang mengarah pada cabang olahraga tersebut.



Model-model pembelajaran bolabasket sekarang ini banyak sekali ragamnya, tentu kita harus pandai-pandai memilihnya agar, tujuan dari pembelajaran yang diberikan dapat mencapai hasil yang maksimal, sementara itu masih banyak guru yang hanya menggunakan model pembelajaran bolabasket itu-itu saja, yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Model pembelajaran yang bervariasi akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta hasil belajar dapat memberi makna yang berguna bagi siswa itu sendiri, selain dari pada itu dapat memotivasi bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme dalam hal pembelajaran. Bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran yang lain. Model pembelajaran yang terbaik adalah yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan, materi ajar, alat/media, waktu yang tersedia, situasi dan kondisi. Selama ini guru penjaskes dalam mengajar permainan bolabasket menggunakan metode ceramah, penugasan, dan demonstrasi.

Berdasarkan teori belajar, melalui pendekatan lingkungan pembelajaran menjadi bermakna. Sikap verbalisme siswa terhadap penguasaan konsep dapat diminimalkan dan pemahaman siswa akan membekas dalam ingatannya.

Teknologi juga membuat perubahan dalam bidang permainan. Permainan-permainan tradisional kini mulai ditinggalkan. Anak-anak sekarang lebih menggemari permainan yang berbau teknologi. Pembelajaran teknik dasar bolabasket dengan permainan tradisional gobak sodor sangat efektif diterapkan di Sekolah Menengah Pertama karena pada saat inilah anak sedang maraknya terkena pengaruh permainan modern dari luar seperti Play station, HP, game online, dan masih banyak lagi. Sehingga membuat anak lupa akan budaya

permainan bangsa sendiri seperti Gobak Sodor, engklek, betengan, dan masih banyak lagi.

Dari masalah yang ada diatas maka penulis akan memilih judul di dalam penelitiannya yaitu : “Pengembangan Pembelajaran *Passing* Bolabasket dengan Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor (Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Tegal Tahun 2016)”

## 1.2 Perumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang akan diteliti, dianalisis dan diusahakan untuk pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang akan dikaji adalah :

- 1) Apakah model permainan tradisional gobak sodor akan mendapatkan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar *passingsiswa* dalam pembelajaran bolabasket?
- 2) Apakah model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bolabasket di sekolah?

## 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian ini yang akan dicapai adalah menggunakan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan hasil belajar *passing* siswa dalam pembelajaran bolabasket dan menjadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bolabasket.

## 1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

#### 1.4.1 Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran khususnya permainan *passing* bolabasket.
- 2) Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidan studi pendidikan kepelatihan olahraga.
- 3) Lebih paham jika dalam pembelajaran pendidikan jasmani itu dibutuhkan suatu pengembangan dalam pembelajaran.

#### 1.4.2 Bagi Guru Penjas

- 1) Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan atau referensi dalam mengajar bidang studi penjasorkes pada umumnya dan pembelajaran *passing* bolabasket pada khususnya.
- 3) sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan inovasi dan variasi dalam mengajar dengan cara memodifikasi pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh, serta siswa lebih aktif dalam bergerak.

#### 1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berusaha membuat desain model pembelajaran *passing* pada permainan bolabasket yang dikemas dalam bentuk VCD. Penelitian ini dapat mengembangkan prinsip – prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. Serta meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran *passing* pada permainan

bolabasket

Produk yang dihasilkan diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam permainan bola basket yang berhubungan dengan proses proses pembelajaran di sekolah. Manfaat produk antara lain : (1) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran bolabasket, (2) Menumbuhkan sifat kerja sama tim yang baik.

### 1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran *passing* pada menggunakan permainan tradisional gobak sodor bola basket ini dilakukan secara bertahap, pembelajaran *passing* yang dikembangkan memiliki tingkat kesulitan yang bertahap dan variasi pembelajaran yang digunakan membuat siswa jadi lebih antusias, oleh karena itu model pembelajaran *passing* menggunakan permainan tradisional ini yang dikembangkan cocok dan berguna bagi siswa SMP N 1 Kota Tegal.

Serta hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai referensi tambahan yang bisa memperkaya model pembelajaran bolabasket khususnya "*passing*" yang bervariasi dan inovasi.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

#### 2.1 Landasan Teori

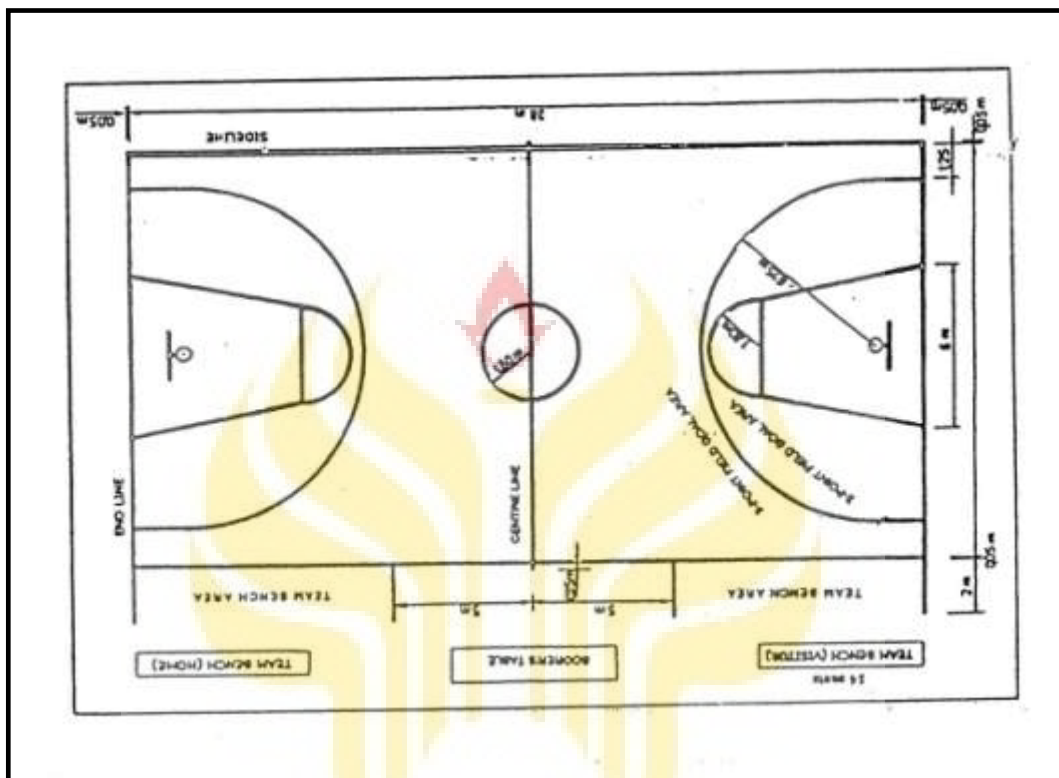
##### 2.1.1 Permainan Bolabasket

Bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar. Dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket (keranjang) lawan. Permainan dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 (pemain) setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin. Lapangan terdiri dari tanah, atau lantai semen, atau lantai papan, dibatasi oleh garis yang berbentuk empat persegi panjang berukuran 28 x 15 m (Imam Sodikun, 1992:8).

Bola basket adalah permainan yang cepat, dinamis, menarik dan mengagumkan. Perubahan angka yang terjadi setiap menitnya membuat permainan ini menarik. Berkat keistimewaan ini, bola basket menjadi salah satu permainan terpopuler di dunia dan menjadi permainan di era modern (Perbasi, 2006:17)

Bola basket dimainkan oleh 2 (dua) tim yang masing-masing terdiri dari 5 (lima) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka (Perbasi, 2010:1). Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang

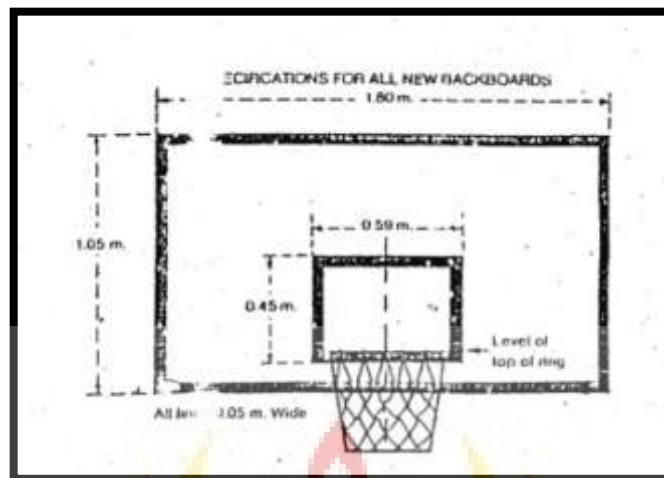
diukur dari sisi dalam garis batas. (Perbasi, 2010:1). Berikut gambar lapangan bola basket :



Gambar 2.1 Lapangan Bola Basket  
Sumber: Perbasi. 2010. p.35

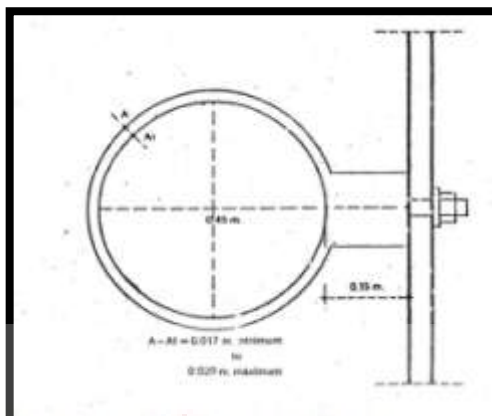
Kedua papan pantul terbuat dari kayu atau bahan yang tembus pandang (transparan) dengan tebal 3 cm sesuai dengan kekerasan kayu, lebarnya 1,80 m dan tingginya 1,20 m. Permukaannya rata dan bila tidak tembus pandang harus berwarna putih permukaan ini ditandai dengan : di belakang *ring* dibuat petak persegi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

Berikut adalah gambar 2.2 papan pantul tersebut :



Keranjang yang di serang suatu tim adalah keranjang lawan dan keranjang yang dipertahankan oleh suatu tim adalah keranjang sendiri (Perbasi, 2010:1). Keranjang atau basket terdiri dari *ring* atau simpai dan jala. Simpai terbuat dari lingkaran hasil keras, garis tengahnya 45 cm. dan berwarna jingga. Garis tengah besi simpai tersebut 20 mm dengan sedikit tambahan lengkungan besi kecil dibawah simpai tempat memasang jala. Simpai harus dipasang kokoh pada papan pantul dan terletak mendatar diatas, lantai dan jarak tepi bawah simpai dengan lantai setinggi 3,05 m. Jarak terdekat dari bagian dalam tepi simpai 15 cm dari permukaan papan pantul. Jala terbuat dari tambang putih teranyam dan tergantung sedemikian rupa sehingga dapat menahan bola masuk keranjang/basket, kemudian terus jatuh ke bawah. Panjang jala adalah 40 cm (Imam Sodikun, 1992:83).

Berikut ini adalah gambar dan ukuran *ring* dalam permainan bola basket :



Gambar 2.3. Keranjang/*Ring* Bola Basket  
 Sumber: Imam Sodikun. 1992. p.82

Dalam permainan bola basket, bola yang digunakan adalah bola yang betul-betul bundar terbuat dari kulit, karet atau bahan sintesis. Kelilingnya antara 75-78 cm dengan berat antara 600-650 gram. Bola dipompa secukupnya sehingga kalau dijatuhkan dari ketinggian 1,80 m, pantulannya antara 1,20-1,40 meter (Imam Sodikun, 1992:84). Bola ukuran 7 (keliling 749-780 mm dan berat 567-650 gram) untuk putra dan bola ukuran 6 (keliling 724-737 mm dan berat 510-567 gram) untuk putri (Ahmadi Nuril, 2007:9).

Pemain dalam bola basket dibolehkan pada posisi apapun, posisi yang paling umum pada tim dengan 5 pemain adalah pemain 1 *point guard (best ball handler)*, pemain 2 sebagai *shooting guard (best outsiders)*, pemain 3 sebagai *forward (versatile inside dan outside player)*, pemain 4 sebagai *power forward (strong rebounding forward)*, dan pemain 5 sebagai pemain tengah *center (inside score, rebounder dan shoot blocker)* (Wissel Hall, 2000:2).

### 2.1.2 Teknik Dasar Bolabasket

Pada permainan bola basket, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien ini perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar



mencakup *footwork* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan) dan menangkap, *dribble*, *rebound*, dan bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola dan bertahan (Wissel Hall, 2000:2). Sedangkan Danny Kosasih (2008:2), teknik dasar meliputi :*body control* (mengontrol badan), *moving without the ball* (pergerakan tanpa bola), *ball handling* (penguasaan bola), *passing and catching* (mengoper atau melempar dan menangkap), *dribbling* (menggiring bola), *rebound* (usaha mengambil bola sesaat setelah *shooting* tidak masuk) dan *shooting* (menembak).

Istilah melempar mengandung pengertian mengoper bola dan menangkap berarti menerima bola. Oleh karena itu kegiatan ini dapat berlangsung silih berganti, maka selalu dilakukan berteman biasanya disebut juga Operan. Apabila seseorang memegang bola maka ia harus melemparkan bola, sedang bila ia dalam posisi tidak memegang bola, ia bersiap pertama, sebab dengan cara inilah pemain dapat melakukan gerakan mendekati *ring* (basket) dan seterusnya melakukan tembakan (Imam sodikun, 1992:48).

### 2.1.3 Teknik Dasar *Passing*

*Passing* merupakan teknik dasar utama dalam permainan bola basket. Dengan melakukan *passing* pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket kemudian melakukan gerakan menembak (*shooting*) untuk mendapatkan point. Operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras. Yang penting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. Operan juga dapat dilakukan secara lunak. Jenis peran tersebut berantung pada situasi keseluruhan, yaitu kedudukan teman, situasi teman, waktu, dan taktik yang digunakan Nuril Ahmadi (2007:13).

Menurut Ahmadi (2007:18) passing adalah suatu gerakan memberikan bola ke teman atau satu tim agar dapat menambah angka atau hanya mengacuhkan tim lawan agar pertahanan bisa dikacaukan.

Operan yang taktis tepat pada waktunya dan akurat menciptakan peluang skor bagi tim. Agar bola berada dalam jangkauan tembakan, bola harus dipindahhkan dengan operan (*passing*) dan *dribble*. Operan lebih cepat memindahkan bola daripada *dribble*. Perpindahan bola menyebabkan lawan tidak sempat bertahan (Wissel Hall, 2000:71)

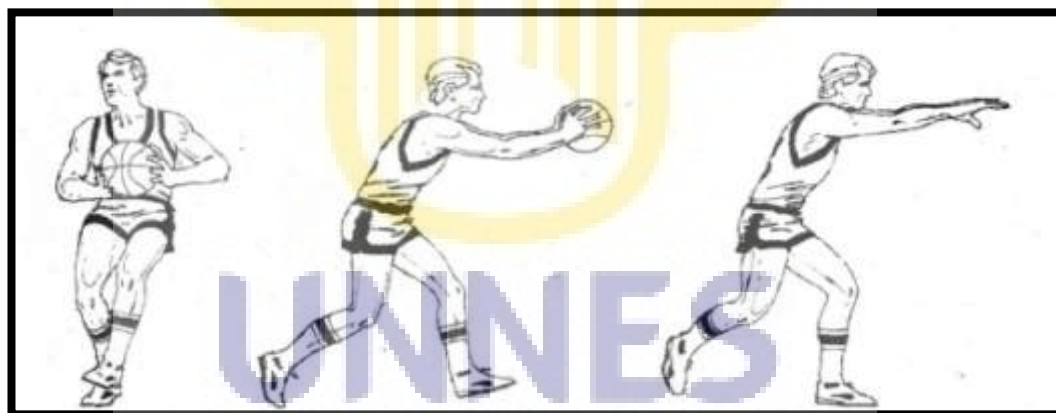
Sebuah tim yang mampu mengontrol bola dengan operan dan tangkapan yang baik punya kesempatan luas mencetak skor. Mengetahui kapan dan dimana harus megoper tidak hanya memberikan kesempatan untuk mencetak skor tapi juga mencegah kehilangan bola musuh yang seringkali memudahkan lawan mendapat skor. Mengoper ada tiga teknik, meliputi : 1) Operan dada (*Chest Pass*), 2) Operan pantul (*bounce pass*), 3) Operan atas (*overhead pass*) (Wissel Hall, 2000:71).

#### 2.1.3.1 Teknik Dasar Passing *Chest Pass* (operan dada)

Operan dada dengan menggunakan dua tangan mungkin merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bola basket. Umpan dada bisa diandalkan atau dilakukan untuk memindahkan bola dari seorang pemain ke rekan satu timnya, biasanya di daerah perimeter. Untuk melakukan operan dada, posisikan dirimu kira-kira 3 meter dari sasaran, misal dengan seorang teman atau dinding di gedung olahraga. Lakukan dengan memegang bola di daerah dada dan lemparkan bola hingga lepas dari telapak jari-jarimu. Gerak jari dan ibu jari ini akan membuat bola sedikit melintir saat melayang ke arah sasaran (Oliver Jon, 2007:36).

Cara melakukan *passing chest pass* menurut Nuril Ahmadi (2007:14) :1) Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang bola basket, 2) Sikut dibengkokkan ke samping sehingga bola dekat dengan dada, 3) Sikap kaki dapat dilakukan sejajar atau kuda-kuda dengan jarak seleba bahu, 4) Lutut ditekuk, badan condong ke depan, dan jaga keseimbangan,5) Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan levutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar, 6) Bagi yang baru belajar, gerakan pelurusan dapat dibantu dengan melangkahkan salah satu kaki ke depan, 7) Arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima, 8) Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.

Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 2.4 berikut :



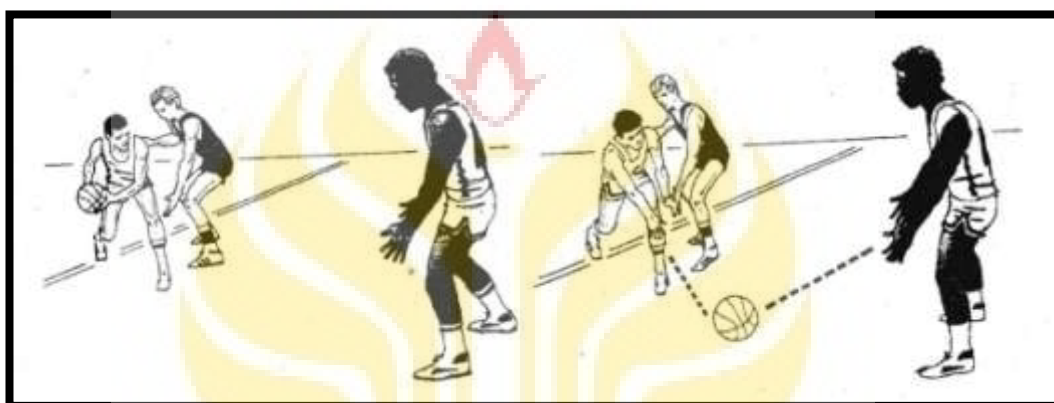
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar 2.4 *Passing Chest pass*  
Sumber : Ahmadi Nuril. 2007. P 14

#### 2.1.3.2 Teknik Dasar *Passing Bounce Pass* (operan pantulan)

Operan pantul efektif digunakan jika kamu perlu mengumpankan bola rendah ke seorang rekan melewati seorang pemain bertahan. Untuk melakukan umpan pantul, gunakanlah teknik mengumpan seperti pada umpan dada. Pantulkanlah bola ke lantai lapangan, setelah bola menyentuh lantai lapangan,

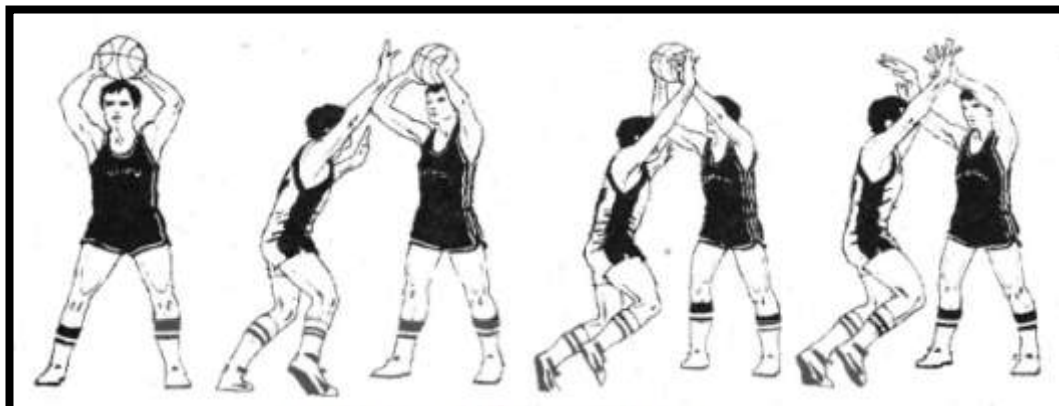
bola akan memantul ke tangan rekanmu, biasanya dengan ketinggian sekitar pinggang. Pastikan untuk melakukan gerak lanjut lemparan dengan mengarahkan enganmu ke arahh sasaran di lantai lapangan setelah melepaskan bola. Jika perlu, melangkahah maju ke arah sasaranmu dengan salah satu kaki ketika mengumpam bola (Jon Oliver, 2007:37). Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 2.5 berikut:



Gambar 2.5 *PassingBounce Pass*  
Sumber : Ahmadi Nuril. 2007. P 16

### 2.1.3.3 Teknik dasar *Passing Overhead Pass* (operan atas)

*Overhead pass* (operan atas) adalah operan yang dilemparkan dengan posisi bola diatas kepala dengan menggunakan kedua tangan. Menurut Oliver, Jon (2007:38) operan *overhead pass* efektif digunakan ketika kamu harus mengumpamkan bola ke seorang rekan melewati kepala pemain bertahan. Untuk melakukan operan atas kepala, letakkan kedua tanganmu di kedua sisi bola. Posisikan bola dibelakang kepalamu (Oliver, Jon 2007:38). Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 2.6 berikut:



Gambar 2.6 *PassingOverhead Pass*  
Sumber : Ahmadi Nuril. 2007. P 15

#### 2.1.4 Pengertian Bermain

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

#### 2.1.5 Fungsi Permainan dalam Pendidikan

Didalam dunia pendidikan permainan mempunyai nilai-nilai positif yang ditinjau dari berbagai aspek. Tinjauan nilai tersebut meliputi : 1) Nilai mental, 2) Nilai fisik, 3) Nilai sosial.

#### 2.1.5.1 Nilai Mental

Nilai mental merupakan nilai-nilai yang menyangkut kejiwaan masing-masing individu. Sebuah permainan berkelompok melibatkan pertemuan berbagai individu yang berbeda-beda. Setiap individu akan mengukur dan membandingkan tingkat kepandaianya, ketangkasnya, tanggung jawabnya dan kerjasamanya. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri pada masing-masing individu. Rasa percaya diri yang timbul selanjutnya akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak bai dalam permainan ataupun dalam masyarakat (Soemitro, 1992:45).

Melihat betapa pentingnya permainan dalam menumbuhkan dan mengembangkan nilai mental pada diri individu, maka seorang guru pendidikan jasmani sewaktu menyajikan permainan harus mengusahakan agar setiap anak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan potensinya. (Soemitro, 1992:45).

#### 2.1.5.2 Nilai Fisik

Nilai fisik berkaitan dengan pertumbuhan dan pengembangan jasmani individu. Nilai-nilai fisik ini banyak terkandung daam sebuah permainan. Ketika anak bermain hampir seluruh anggota badannya bergerak. Gerakan-gerakan dalam sebuah permainan akan berpengaruh terhadap sebuah peredaran darah dan pernapasan. Peredaran daah akan dipercepat yang berarti kerja jantung akan menjadi kuat dan frekuensinya akan menjadi cepat. Disamping itu pernapasan menjadi lebih dalam dan cepat. Hal ini mengakibatkan paru-paru yang berhubungan dengan udara menjadi semakin luas sehingga memungkinkan pengambilan oksigen yang lebih banyak (Soemitro, 1992:45).

### 2.1.5.3 Nilai Sosial

Nilai sosial berkaitan dengan suatu cara individu dalam bergaul atau berhubungan dalam masyarakat. Dalam sebuah permainan, seorang individu akan berhadapan dengan berbagai individu lain yang berbeda-beda. Ketika seorang anak bermain, mereka belajar mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan dirinya dan orang lain. Keunggulan lawan dan kekurangan diri sendiri diakui mereka secara sadar ketika maupun setelah bermain (Soemitro:1992:4 5).

### 2.1.6 Pengertian Gerak

Menurut Ma'mun dan Yudha Saputra (2000:20), kemampuan gerak dasar merupakan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga, meliputi :1) kemampuan lokomotor,2) kemampuan non lokomotor, 3) kemampuan manipulatif.

#### 2.1.6.1 kemampuan lokomotor

Kemampuan lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Gerak lokomotor, seperti: loncat, lompat, dan lari.

#### 2.1.6.2 kemampuan non lokomotor

Kemampuan nonlokomotor adalah aktifitas atau gerakan yang dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contoh mendorong, menarik, dll.

#### 2.1.6.3 kemampuan manipulatif

Kemampuan manipulatif adalah ketrampilan motorik yang melibatkan objek diluar tubuh, oleh tubuh, atau bagian tubuh. Seperti, : melempar, menangkap, menendang.

### 2.1.7 Konsep Gerak

Konsep gerak dalam pendidikan jasmani dapat berupa sebuah label atau nama suatu kelompok respon gerak, seperti menangkap, melempar, atau perpindahan tempat (lokomotor), yang benar-benar hanya sebuah nama dari keterampilan gerak yang bisa digunakan dalam berbagai situasi. Misalnya, melempar, menunjuk pada pola gerak tertentu bisa ditemui pada *softball*, kasti, basket, atletik, dan sebagainya. Untuk mengenal label atau nama ini harus dipenuhi agar gerak itu layak disebut sesuatu (Samsudin, 2008:26-27).

### 2.1.8. Belajar Gerak

Menurut Ma'mun (2000:3), belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak. Keterampilan gerak sangat berkaitan 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, 2) Tahapan Gerak (motorik), 3) Tahapan Otomatisasi.

#### 2.1.8.1 Tahapan Verbal Kognitif

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

#### 2.1.8.2 Tahapan Gerak (motorik)

Pada tahap 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 konsentrasi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

#### 2.1.8.3 Tahapan Otomatisasi

Pada tahap ini, setelah peserta didik banyak melakukan banyak latihan, secara berangsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motorik 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.

Dari pengertian tersebut dapat diartikan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk melakukan tugas-tugas jalan, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien.

#### 2.1.9 Definisi Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain 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).

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpsat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan, dengan perkembangan anak, isis, dan urusan materi serta

cara penyampaian harus disesuaikan, dengan perkembangan anak, dan isi urutan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani (Samsudin, 2008:1).

Pada dasarnya program pendidikan jasmani memiliki kepentingan yang relative sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama: psikomotor, afektif, dan kognitif. Namun demikian, ada satu kekhasan dan keunikan dalam program penjas yang tidak dimiliki oleh program pendidikan lain yaitu dalam hal pengembangan psikomotor, yang biasanya diaktkn dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian ketrampilan geraknya (Samsudin, 2008:21).

## **2.1.10 Pembelajaran**

### **2.1.10.1 Pengertian pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan peserta didik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap (Moh. Uzer Usman (2008:62)

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Ciri-ciri

pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut: 1) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis. 2) pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar. 3) pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa. 4) belajar dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik. 5) pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa. 6) pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis (Max Darsono dkk, 2001:24)

#### 2.1.10.2 Fungsi Kegiatan Pembelajaran

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2002) yang mengidentifikasi 4 fungsi dari pembelajaran, yaitu :

- 1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajarnya secara lebih mandiri
- 2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
- 3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- 4) Memudahkan guru mengadakan penilaian. ([dataserverku.blogspot.com](http://dataserverku.blogspot.com), 09.45 WIB)

#### 2.1.10.3 Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. ([dataserverku.blogspot.com](http://dataserverku.blogspot.com) 2012/02, 10:00 WIB).

### **2.1.11 Pengembangan Pembelajaran**

Pengembangan adalah sesuatu kegiatan yang menghasilkan suatu alat atau cara merevisi sesuatu yang telah ada menjadi baik. Selama kegiatan itu dilaksanakan dengan maksud mengadakan penyempurnaan yang akhirnya alat atau cara tersebut dipandang cukup bagus untuk digunakan seterusnya maka berakhirilah kegiatan pengembangan. Sedangkan pengertian dari pembelajaran tersebut adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang baik. Jadi pengembangan pembelajaran yaitu suatu cara untuk memperbaiki atau menyempurnakan kegiatan pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih baik dan efektif.

### **2.1.12 Pengertian Permainan Tradisional**

Padahal dalam permainan tradisional banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya (kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri dan sebagainya). Secara tidak langsung anak-anak pun beraktivitas fisik yang terkadang di luar batas kemampuannya. Permainan tradisional tidak membutuhkan biaya dan dapat dinikmati semua kalangan. Di sekolah permainan tradisional dapat diperkenalkan melalui pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, organik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, social, dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Bagi anak-anak kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain. Perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungannya. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak merasa senang, tidak senang, marah, menang dan kalah. Perkembangan sosial bisa dilihat dari hubungannya dengan teman sebaya, menolong dan memperhatikan kepentingan orang lain.

#### 2.1.12.1 Pengertian Gobak Sodor

Permainan Gobak Sodor terkenal di wilayah Pulau Jawa. Banyak yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari daerah Yogyakarta. Nama Gobak Sodor berasal dari kata gobak dan sodor. Kata gobak artinya bergerak dengan bebas. Sedangkan sodor artinya tombak. Dahulu para prajurit mempunyai permainan yang bernama sodoran sebagai latihan keterampilan dalam berperang. Sodor ialah tombak dengan panjang kira-kira 2 meter, tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya ([gurukelas6sd.blogspot.com](http://gurukelas6sd.blogspot.com) 7:37 WIB).

Ada juga yang mengartikan gobak sodor sebagai merupakan permainan maju mundur melalui pintu-pintu. Dalam bahasa Belanda istilah gobak Sodor mungkin artinya sama dengan kata dalam Bahasa Inggris "*Go Back Through the Door*", sebagian menyebutnya Galasin, bisa saja adaptasi bahasa dari bahasa Belanda yang kalau di Bahasa Inggriskan menjadi "*Go Last In*", sayangnya kata-kata tersebut hanya rekaan rekayasa kutak-katik kata saja jadi jangan ditanya kebenarannya. Remaja sekarang mungkin tidak familiar dengan jenis permainan ini, karena selain tidak ada pialanya permainan ini perlu beberapa orang yang mengikutinya ([gurukelas6sd.blogspot.com](http://gurukelas6sd.blogspot.com) 7:37 WIB).

Gobak sodor adalah permainan yang menuntut ketangkasan menyentuh badan lawan atau menghindar dari kejaran lawan. Garis-garis penjagaan dibuat dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap. Gobak sodor terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang sampai lima orang. Kelompok pertama sebagai penyerang dan kelompok kedua sebagai penjaga. Permainan galah asin atau gobak sodor (kadang disebut galasin) ini biasa dilakukan di lapangan. Arena bermain merupakan kotak persegi panjang dan diberi garis di dalamnya (<https://id.m.wikipedia.org> 7:44 WIB).

## 2.2 Kerangka Berfikir

Pengembangan pembelajaran *passing* bola basket merupakan permainan *passing* menggunakan modifikasi permainan tradisional gobak sodor yang dilakukan dengan cara melempar bola ke teman yang ada dalam kotak tersebut yang dijaga oleh lawan bisa memakai *passing chest pass*, *bounce pass*, atau *overhead pass*. Sampai bola melewati lawan terakhir dibelakang, setiap siswa sesudah *passing* dia harus lari melewati lawan sampai garis akhir dan jangan sampai tersentuh oleh lawannya. Jadi dalam pembelajaran ini sedikit demi sedikit akan memperbaiki akurasi *passing* dan kerjasama tim. Keterampilan dan kesadaran terhadap gerak yang dilakukan oleh siswa secara bertahap dan berkelanjutan akan makin membaik akurasinya dan adaptasinya. Perkembangan sosial anak memiliki peran sebagai stimulant dalam proses “memperbaiki gerak”, khususnya bentuk bentuk keterampilan dasar yang diperlukan dalam permainan bolabasket. Selama tahapan spesifik banyak bentuk – bentuk keterampilan dasar bolabasket yang sudah dikuasai dengan baik oleh siswa dan akan terus membaik. siswa juga dapat melakukan gerak gerak dasar dalam berbagai variasi

untuk mengurangi kejenuhan saat pembelajaran.

Pada kenyataanya dalam proses pembelajaran juga dibutuhkan model pembelajaran yang baik, bervariasi dan menarik yang dapat menunjang peningkatan kemampuan setiap siswa. Dari pelaksanaan pembelajaran sebelumnya dijumpai siswa yang kurang aktif bergerak, tidak senang, dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pengembangan pembelajaran *passing* bolabasket dengan modifikasi permainan tradisional ini merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Karena pembelajaran *passing* ini dapat mengembangkan aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang efektif dan efisien. Serta meningkatkan daya tarik siswa dalam model pembelajaran *passing* pada permainan bolabasket. Keuntungan lain dari latihan ini adalah siswa dapat meningkatkan akurasi tepat, cepat, dan tepat. Hal tersebut juga dapat lebih cepat untuk meningkatkan kemampuan *passing* siswa, sehingga guru dapat diuntungkan terhadap lamanya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran dasar *passing*.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kajian Prototipe Produk

Bolabasket adalah salah satu olahraga yang sedang populer dan banyak digemari dari segala macam usia khususnya pelajar dan mahasiswa. Selain itu, banyak klub bolabasket yang berdiri baik profesional maupun pemula. Bolabasket mendapat perhatian yang besar dikalangan masyarakat. Orang menjadi lebih tertarik lagi untuk mengetahui dan mendalami tentang olahraga bolabasket, karena melalui kegiatan bolabasket ini para remaja memperoleh banyak manfaat, khususnya dalam hal pertumbuhan fisik, mental, dan sosial yang baik.

Salah satu peningkatan kemampuan bermain bolabasket dapat dilakukan dengan cara menambah metode pembelajaran penjas yang bervariasi. Model pembelajaran yang terbaik adalah yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan, materi ajar, alat/media, waktu yang tersedia, situasi dan kondisi. Selama ini guru penjaskes dalam mengajar permainan bolabasket menggunakan metode ceramah, penugasan, dan demonstrasi. Kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi sarana siswa untuk menyalurkan hobi dan bakatnya.

Pengembangan model pembelajaran *passing* dengan modifikasi permainan tradisional gobak sodor dapat menambah aktifitas siswa dan membuat siswa tidak melupakan budaya sendiri. Peneliti kemudian mengembangkan pembelajaran *passing* yang dinamakan pembelajaran *passing*



dengan modifikasi permainan gobak sodor. Dengan adanya variasi pembelajaran *passing* ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif bergerak dalam pembelajaran, siswa tidak bosan dengan metode pembelajaran yang diberikan, dan dapat melatih *passing* siswa dengan baik dan benar.

Pengembangan ini juga dikemas dalam VCD supaya dapat dengan mudah dilihat dan dipelajari kapanpun kita inginkan. VCD juga sebelumnya telah ditinjau oleh ahli media sehingga layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran. Variasi pembelajaran *passing* ini juga melalui tahapan-tahapan tertentu yang meliputi tinjauan ahli pembelajaran penjas, uji coba kelompok kecil (30 sampel) dan uji coba kelompok besar (60 sampel). Tahapan-tahapan tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa model pembelajaran *passing* benar-benar layak digunakan sebagai variasi pembelajaran *passing* bolabasket.

Terdapat beberapa revisi yang diberikan ahli pembelajaran penjas terhadap produk sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil, antara lain:

1. Ketepatan ukuran lapangan. Dalam model sebelumnya ukuran petak terlalu sempit sehingga menyulitkan pergerakan siswa. Oleh karena itu dalam revisi produk, peneliti memperluas ukuran petak dalam permainan agar siswa dapat bebas bergerak.
2. Membuat setiap garis petak hanya diisi oleh satu orang siswa jaga berdasarkan saran ahli.
3. Membedakan antara pemain lawan dan kawan.

Beberapa revisi yang diberikan para ahli bidang bolabasket terhadap produk yang dikembangkan peneliti setelah uji coba kelompok kecil, antara lain:

1. Siswa kurang memahami aturan yang dijelaskan oleh peneliti.
2. Siswa bingung tentang posisinya dalam permainan

Uji kelompok besar telah menunjukkan hasil yang baik sehingga tidak dilakukan revisi produk.

## 5.2 Saran

1. Permainan *passing* bolabasket sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternative penyampaian materi pembelajaran permainan bolabasket untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sebaiknya penggunaan permainan ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani
2. Permainan *passing* bola basket ini dapat memudahkan siswa bermain bola basket karena sesuai dengan karakteristik siswa
3. Bagi guru penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama (SMP) diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bola basket yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Pengantar Azaz-Azaz Dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi*. Jakarta : Depdikbud
- Adang Suherman dan Agus Mahendra. 2001. *Menuju Perkembangan. Menyeluruh Menyiasati Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Depdiknas
- Ahmadi, Nuril. (2007). *Permainan bola basket*. Surakarta: Era Intermedia
- Among Ma'mun dan Yudha Saputra, 2000. *Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas
- Danny Kosasih. 2008. *Fundamental Basketball First Step To Win*. Semarang : Karang Turi Media
- Hamzah B Uno. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Ipang Setiawan dan Heri Triyanto. 2014. "Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD". *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Vol. 4 No. 1, pp. 39-45
- Moh. Uzer Usman. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga Depdikbud
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2002. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Oliver, Jon. (2007). *Dasar-dasar bola basket*. USA: Human Kinetis [Pengertian-pengertian.infoblspot.co.id/2015/09/pengertian-PAIKEM Pembelajaran-Aktif.html](http://pengertian-pengertian.infoblspot.co.id/2015/09/pengertian-PAIKEM Pembelajaran-Aktif.html)
- PB. PERBASI. 2010. *Peraturan Permainan Bola Basket*. Jakarta : Perbasi
- Suintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Pend. Jasmani*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Jakarta : Litera Prenada Media Grup

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Wissel, Hall. 2000. *Bola Basket Dilengkapi Dengan Pogram Kemahiran Tekhnik dan Taktik*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

