



**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BASTING
BOLABASKET RING BERTINGKAT UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI KECAMATAN GUNUNGPATI
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

oleh

Yosa Sudi Yatmono
6102412020

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

ABSTRAK

Yosa Sudi Yatmono. 2019. "Model Pengembangan Permainan "Basting" Bolabasket Ring Bertingkat Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang". Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Aris Mulyono S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: **Model, Permainan Basting.**

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah Model Pengembangan Permainan "Basting" Bolabasket Ring Bertingkat Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk atau model pembelajaran Penjasorkes untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Metode dalam penelitian ini adalah pengembangan berbasis penelitian (*research and development*) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dengan urutan (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. (2) Mengembangkan bentuk produk awal berupa peraturan pembelajaran Permainan "Basting" Bolabasket Ring Bertingkat. (3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba skala kelompok skala kecil, dengan menggunakan kuisisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis. (4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil, revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat untuk peneliti. (5) Uji coba lapangan kecil. (6) Revisi produk akhir yang digunakan berdasarkan hasil uji lapangan. (7) Hasil akhir Model Pengembangan Permainan "Basting" Bolabasket Ring Bertingkat Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner dan observasi yang diperoleh dari evaluasi ahli, uji coba produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase untuk mengungkap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa setelah menggunakan produk.

Hasil penelitian (1) aspek kognitif 85,5% (2) aspek afektif 96,1% (3) aspek psikomotorik 85,8% dengan rata-rata 89,1%. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa keseluruhan model pengembangan permainan "Basting" bolabasket ring bertingkat untuk pembelajaran penjasorkes, dinyatakan efektif karena dapat dilihat dari data-data diatas maka modifikasi model pengembangan permainan "Basting" bolabasket ring bertingkat dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan "Basting" bolabasket ring bertingkat layak digunakan. Dengan hasil pengembangan efektif untuk pembelajaran penjasorkes kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Dapat disarankan bagi guru Penjasorkes Sekolah Dasar dapat memanfaatkan model pengembangan pembelajaran ini dan dapat menambahkan variasi lain dalam pembelajaran penjasorkes.

ABSTRACT

Yosa Sudi Yatmono. 2019. "Game Development Model "Basting" Multilevel Basketball Ring For Learning Physical Education Class VI In Gunungpati Elementary Schools, Semarang City". Thesis. Department of Education Primary School Physical Education Teachers. Faculty of Sport Science. Semarang State University. **Advisor; Aris Mulyono S.Pd., M.Pd.**

Keywords: Model, Basting Game.

According of the problem in this study is "How is the development Model of "Basting" multilevel basketball ring for learning physical education on class VI in Gunungpati Elementary Schools, Semarang City". The aim of study is to produce forms or models of learning for physical education on class VI in Gunungpati Elementary Schools, Semarang City.

Method in this research based on research development (research and development) research methods used to produce certain products and test the effectiveness of these products in sequence (1) Conducting of preliminary research and information gathering, including field observations and literature reviews. (2) Developing of the product in the form of learning regulations "Basting" Multi Level Ring Basketball Game. (3) Evaluate experts with using one physical education expert and two learning experts, as well as small-scale group trial trials, using questionnaires and consultation and evaluation which are then analyzed. (4) The first product revision, product revision based on the results of expert evaluations and small group trials, this revision is used to improve the initial product made for researchers. (5) Trial with small fields (6) Revision of the final product, based on the results of the field test. (7) The final result of the Game Development Model "Basting" "Basting" multilevel basketball ring for learning physical education on class VI in Gunungpati Elementary Schools, Semarang City who resulted from revision of the field test. Data collection is done by giving questionnaires and observations obtained from expert evaluations, product trials, suggestions for product improvement, and the results of filling out questionnaires by students. The data analysis technique used is descriptive percentage to reveal the cognitive, affective, and psychomotor aspects of students after using the product.

The result of this study (1) cognitive aspects 85.5% (2) affective aspects 96.1% (3) psychomotoric aspects 85.8% with an average of 89.1%. Therefore, it can be seen that the whole of game development model "Basting" multilevel basketball ring for learning physical education is effective, because it can be seen from the data above, the modification of the game development model "Basting" multilevel ring basketball can be used in physical education learning.

From these results it can be concluded that the game development model "Basting" multilevel ring basket is suitable for use. This model is effective for learning physical education on class VI in Gunungpati Elementary Schools, Semarang City. It can be recommended for Physical Education teachers can utilize this learning of development model and can be variations in Physical Education learning.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Saya :

Nama : Yosa Sudi Yatmono
NIM : 6102412020
Jurusan/Prodi : PJKR/PGPJSD
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Model Pengembangan Permainan Basting Bolabasket Ring Bertingkat Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, Baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain yang telah diberi penjelasan mengenai sumber sesuai dengan tata cara pengutipan.

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

Semarang, 30 Juli 2019

Yang Menyatakan.



Yosa Sudi Yatmono

NIM. 6102412020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

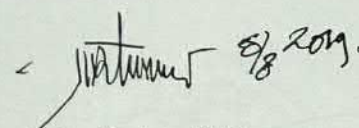
Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Uji Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES pada:

Hari : SELASA.

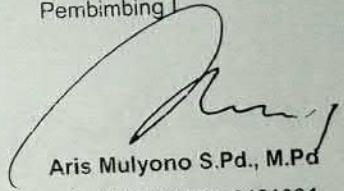
Tanggal : 30 JULI 2019.

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR UNNES


Dr. Mugiyo Hartono M.Pd.
NIP.196109031988031002

Pembimbing I


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

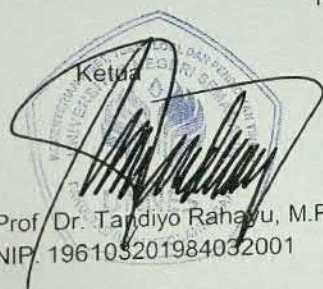
LEMBAR PENGESAHAN

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : KAMIS.

Tanggal : 15 AGUSTUS 2019.

Panitia Ujian

Ketua

Prof. Dr. Tandiy Rahayu, M.Pd.
NIP. 196105201984032001

Sekretaris

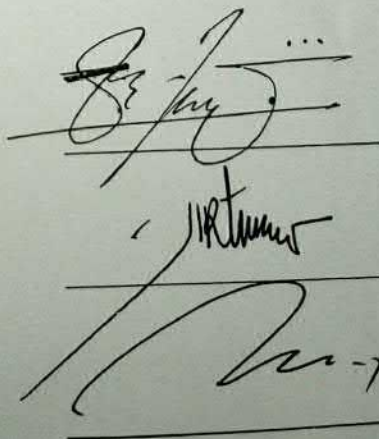
Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197508252008121001

Dewan Penguji

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

2. Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 196109031988031002

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



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Bekerjalah sepenuh hati dan semaksimal mungkin karena hasil tidak akan jauh dari proses. (Penulis)
2. Bersyukur dan sabar adalah kunci dari kebahagiaan. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Yang tercinta kedua orang tua saya
Suyono, S.Pd. dan Saliyah. Terima kasih
atas segala dukungan, doa, cinta,
kesabaran, dan kasih sayang serta
nasehat.
2. Keluarga yang selalu mendoakan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model Pengembangan Permainan Basting Bolabasket Ring Bertingkat Untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang” Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program sarjana, di jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga 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 penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd., selaku Pembimbing yang telah memberikan petunjuk, saran, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen beserta staff Tata Usaha jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bimbingan dan bantuannya.
6. Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang telah memberikan ijin melakukan penelitian.

- 7 Guru Penjasorkes yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
- 8 Siswa-siswi kelas VI sekolah dasar negeri di kecamatan gunungpati kota semarang yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan bersedia menjadi objek penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan ibadah dan mendapatkan pahala yang melimpah dari Allah SWT. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, 30 Juli 2019
Penulis

Yosa Sudi Yatmono

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	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Pentingnya Pengembangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Pendidikan Jasmani	7
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	7
2.1.2 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani	8
2.2 Belajar dan Teori Transfer Hasil Belajar	9
2.2.1 Pengertian Belajar	9
2.2.2 Teori Transfer Hasil Belajar	12
2.3 Mengajar dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani...	18
2.3.1 Pengertian Mengajar	18
2.3.2 Pengertian Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani	20

2.4	Permainan Bolabasket	21
2.4.1	Pengertian Permainan Bolabasket	21
2.4.2	Teknik Dasar Bolabasket	22
2.5	Sarana dan Prasarana	25
2.6	Pengembangan Model Pembelajaran	29
2.6.1	Permainan Basting Bolabasket Ring Bertingkat	29
2.7	Kerangka Berpikir	33
BAB III	METODE PENGEMBANGAN	
3.1	Model Pengembangan	35
3.2	Prosedur Pengembangan	36
3.2.1	Potensi dan Masalah	37
3.2.2	Pengumpulan Data	37
3.2.3	Uji Coba Produk	38
3.2.4	Revisi Produk Pertama	38
3.2.5	Uji Lapangan	38
3.2.6	Revisi Produk Akhir	38
3.2.7	Hasil Akhir	39
3.3	Uji Coba Produk	39
3.3.1	Desain Uji Coba	39
3.3.2	Subjek Uji Coba	39
3.4	Teknik Pengumpulan Data	39
3.5	Instrumen Pengumpulan Data	39
3.6	Teknik Analisis Data	41
BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN	
4.1	Penyajian Data Uji Skala Kecil	43
4.1.1	Draf Produk Awal Model Pengembangan Permainan Basting ..	43
4.1.2	Indikator Permainan Basting	44
4.1.3	Model Permainan Basting	45
4.1.4	Validasi Ahli	51
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba I (Uji Coba Skala Kecil)	53
4.2.1	Validasi Ahli	55

4.2.2	Denyut Nadi Siswa Uji Skala Kecil	55
4.3	Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil	56
4.3.1	Draf Produk Awal Model Permainan	57
4.3.2	Indikator Permainan Basting	58
4.3.3	Model Permainan Basting	59
4.4	Hasil Analisis Data Uji Coba II (Uji Skala Besar)	64
4.5	Pembahasan Hasil Akhir Penelitian	66
4.6	Keunggulan dan Kelemahan Produk	68
4.6.1	Keunggulan Produk	68
4.6.2	Kelemahan Produk	69
BAB V	KAJIAN PRODUK DAN SARAN	
5.1	Kajian Produk	70
5.2	Saran	71
	DAFTAR PUSTAKA	73
	LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Faktor, Indikator, dan
3.1 Jumlah Butir Kuesioner40
3.2 Skor Jawaban Kuesioner “Ya” dan “Tidak”	41
3.3 Klasifikasi Presentase	42
4.1 Perbedaan Bermain Basket Sesungguhnya Dengan Model Modifikasi Permainan Basting	47
4.2 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli	52
4.3 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli	52
4.4 Data Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil	54
4.5 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Skala Kecil	55
4.8 Hasil AnalisisData Uji Coba II	64
4.9 Denyut Nadi Sebelum dan Sesudah Beraktivitas Uji Coba Skala Besar...	65
4.10 Hasil Kuesioner Siswa Uji Skala Kecil dan Besar.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	
2.1 Lapangan Bolabasket.....	26
2.2 Bolabasket.....	27
2.3 Papan Ring Bolabasket.....	27
2.4 Keranjang/Ring Bolabasket.....	28
4.1 Lapangan Basting.....	61
4.2 Ring Permainan Basting Bolabasket ing Bertingkat.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- 1 Formulir Topik Skripsi
- 2 Surat Keterangan Dosen Pembimbing
- 3 Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas
- 4 Surat Keterangan UPTD
- 5 Surat Keterangan Penelitian Sekolah
- 6 Lembar Evaluasi Ahli
- 7 Hasil dan Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan disekolah mempunyai peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam rangka sistem pendidikan nasional. (Ega Trisna Rahayu, 2013:2)

Sejarah perkembangannya, olahraga memiliki arti yang berbeda pada setiap masa, kebudayaan, dan bahkan pada setiap orang. Dalam sejarah olimpiade kuno olahraga dijadikan sebagai instrument ritual pemujaan dewa zeus di kaki pegunungan Olympus. Pada awal Olimpiade modern olahraga merupakan media mempromosikan semangat perdamaian dan persahabatan. Kini olahraga tidak lagi menjadi kegiatan ritual ataupun mempromosikan perdamaian, tetapi lebih merupakan agen mencari uang,

nama besar, dan popularitas. Sedangkan dalam tataran individu, bisa jadi olahraga diartikan sebagai pemuasan keinginan manusia akan kesenangan, kegembiraan, dan identitas ketika kebutuhan dasar dan makanan, perumahan, dan kesehatan telah terpenuhi. Coles dan Jones (1997) mendefinisikan olahraga sebagai aktivitas fisik berupa permainan yang berisikan perjuangan melawan unsur-unsur alam, orang lain, ataupun diri sendiri dan memiliki kompleksitas organisasi. Dari definisi tersebut terdapat tiga unsur penting dalam olahraga yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Ketiga unsur tersebut adalah aktivitas fisik, permainan, dan kompleksitas organisasi. Aktivitas fisik dalam konteks olahraga dimaksudkan sebagai aktivitas fisik yang memerlukan kecakapan jasmani dan bukan aktivitas fisik biasa. (Dr. Ali Maksum, 2000:126)

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengenali permasalahan-permasalahan yang dihadapi, khususnya dapat dilakukan dengan cara mengobservasi kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dilanjutkan dengan studi pustaka.

Hasil pengamatan diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran bola besar khususnya bolabasket memiliki kendala atau hambatan, yaitu:

1. Fasilitas berupa sarana dan prasarana yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa, hal ini diketahui dari bola yang digunakan standar ukuran orang dewasa serta kondisi lapangan yang hanya lapangan paving yang tidak rata karena sebagian telah rusak.
2. Penggunaan bolabasket standar mengakibatkan beberapa siswa merasa sakit ketika badan terkena bolabasket.
3. Fasilitas bolabasket yang hanya mempunyai 1 bh dengan kondisi jumlah siswa yang cukup banyak.
4. Siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan lebih sering bermain sendiri dan duduk-duduk.
5. Diperlukan modifikasi permainan untuk mengemas olahraga bola basket supaya lebih menarik dan membuat siswa menjadi lebih aktif.

Berdasarkan observasi dan pengamatan kelas besar banyak yang menyukai olahraga sepak bola dan bolavoli dikarenakan mudah dimainkan dimana saja dan murah. Ketika mengajarkan pelajaran bolabasket cenderung tidak suka dikarenakan permainan bolabasket terlalu sulit bagi anak sekolah dasar

untuk memahami peraturannya, dan permainan bolabasket juga termasuk permainan mahal dikarenakan harga bola dan ring tidak bisa dipasang di sembarang lapangan, selain itu dengan perkembangan teknologi sekarang ini seperti gadget dan macam-macam permainan *online* perlu suatu peningkatan model pembelajaran yang lebih menarik dan juga perlu adanya modifikasi permainan supaya siswa lebih bersemangat dan tertarik dengan permainan bolabasket.

Berdasarkan potensi dan masalah tersebut diatas untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes perlu adanya suatu model permainan dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut dilaksanakan supaya siswa dapat mengikuti pembelajaran tidak merasa terbebani dan merasa bosan terutama pada kelas tinggi serta untuk menjadikan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif tidak terganggu oleh ketersediaan lapangan olahraga dan fasilitas lainnya yang kurang memadai dikarenakan letak sekolah di daerah pedesaan sehingga untuk pelaksanaan pembelajaran penjasorkes terutama pada pembelajaran bolabasket. Dalam hal ini permainan bolabasket memerlukan sarana dan prasarana yang memadai, dan yang paling penting permainan bolabasket dianggap sulit dan membosankan bagi siswa karena dalam permainan ini banyak peraturan yang sulit dan memerlukan kecepatan dan kelincahan sehingga menguras tenaga yang membuat murid malas melakukannya. Dengan melihat kondisi tersebut perlu dibuat model pembelajaran supaya pembelajaran permainan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan efektif.

Sesuai hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan diketahui beberapa hal mengenai pembelajaran bolabasket bahwa sesuai dengan kompetensi dasar pada permainan bolabasket khususnya kelas VI, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kenyataan dilapangan ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran bola besar khususnya olahraga bolabasket yang masih kurang dalam pengajarannya serta dibutuhkan modifikasi permainan yang lebih menarik dan sederhana.

Pembelajaran bola besar khususnya olahraga bolabasket di sekolah masih belum tercapai dengan baik karena banyaknya kendala baik dari sarana maupun prasarana setiap sekolah yang berbeda-beda, ada

yang sudah baik dan juga ada yang masih kurang serta kelemahan dalam pembelajaran bolabasket yang membutuhkan kelincahan dan kekuatan dalam permainan sehingga siswa yang tidak memiliki fisik yang bagus lebih pasif serta akan cepat lelah dan merasa bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan potensi dan masalah diatas maka diperlukan suatu model permainan untuk pembelajaran bola besar khususnya bolabasket dalam pembelajaran penjasorkes.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Model Pengembangan Permainan “Basting” Bolabasket Ring Bertingkat Untuk Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes?

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk menghasilkan Model Pengembangan Permainan “Basting” Bolabasket Ring Bertingkat Untuk Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.

Produk yang diharapkan dapat dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan “Basting” Bolabasket Ring Bertingkat dengan cara memodifikasi beberapa aturan, sarana dan prasarana baik dari ring, bola, maupun lapangan yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang diharapkan mampu mengembangkan beberapa aspek mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada hasil penelitian secara efektif dan efisien. Serta dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa dan kesulitan pembelajaran bolabasket di sekolah dapat teratasi menggunakan modifikasi permainan basting.

1.4. Pentingnya Pengembangan

A. Bagi Peneliti

1. Sebagai pengalaman dan pelajaran dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.
2. Sebagai modal dalam penyusunan skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, pendidikan guru pendidikan jasmani sekolah dasar.

B. Bagi Peneliti Lanjutan

1. Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.
2. Sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan dalam pembelajaran penjasorkes siswa sekolah dasar kelas atas.

C. Bagi Guru Penjasorkes

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes pada umumnya dan permainan bolabasket khususnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Pendidikan Jasmani

2.1.1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam rangka sistem pendidikan nasional. (Ega Trisna Rahayu, 2013:7)

Berikut ini adalah beberapa definisi para ahli tentang pengertian dari pendidikan jasmani: Nixon and Cozens (1963: 51) Mengemukakan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respons otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dan respons tersebut. (Ega Trisna Rahayu, 2013:2)

Dauer dan Pangrazi (1989: 1) Mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap siswa. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif dan afektif. (Ega Trisna Rahayu, 2013:3)

Bucher, (1979) Mengemukakan Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional. (Ega Trisna Rahayu, 2013:3)

2.1.2. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Dalam bukunya Ega Trisna Rahayu (2013: 18) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan. Eksplorasi gerak, ketrampilan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulative, atletik, kasti, sepakbola dan bola basket.
2. Aktifitas pengembangan: meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktifitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktifitas lainnya.
4. Aktifitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam SKJ, dan senam aerobic serta aktifitas lainnya.
5. Aktifitas air meliputi: permainan didalam air, keselamatan air, ketrampilan gerak dalam air, dan renang serta aktivitas lainnya..
6. Pendidikan luar kelas meliputi: piknik, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung.
7. Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan lingkungan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

2.2. Belajar dan Teori Transfer Hasil Belajar

2.2.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya. Selain perumusan diatas ada pula tafsiran lain tentang belajar yang menyatakan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar adalah suatu proses, Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. (Oemar Hamalik, 2001: 27)

Dari pengertian-pengertian berikut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Situasi belajar harus bertujuan dan tujuan-tujuan itu diterima baik oleh masyarakat. Tujuan merupakan salah satu aspek dari situasi belajar.
2. Tujuan dan maksud belajar timbul dari kehidupan anak sendiri.
3. Di dalam mencapai tujuan itu, murid senantiasa akan menemui kesulitan, rintangan, dan situasi-situasi yang tidak menyenangkan.
4. Hasil belajar yang utama ialah pola tingkah laku yang bulat.
5. Proses belajar terutama mengerjakan hal-hal yang sebenarnya. Belajar apa yang diperbuat dan mengerjakan apa yang dipelajari.
6. Kegiatan-kegiatan dan hasil-hasil belajar dipersatukan dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar.
7. Murid memberikan reaksi secara keseluruhan.
8. Murid mereaksi suatu aspek dari lingkungan yang bermakna baginya.
9. Murid diarahkan dan dibantu oleh orang-orang yang berada dalam lingkungan itu.
10. Murid-murid dibawa/diarahkan ke tujuan-tujuan lain, baik yang berhubungan maupun yang tidak berhubungan dengan tujuan utama dalam situasi belajar. (Oemar Hamalik, 2001: 27)

Selain penjelasan tentang belajar diatas William Burton menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuar mereaksi, dan melampaui.
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individu di kalangan murid-murid
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (adaptable) jadi tidak sederhana dan statis.

2.2.2. Teori Transfer Hasil Belajar

Teori transfer hasil belajar yaitu hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi di luar sekolah. Dengan kata lain, murid dapat mentransferkan hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya di dalam masyarakat. (Oemar Hamalik, 2001: 33)

Berikut beberapa teori tentang transfer hasil belajar:

1. Teori Disiplin Formal (*The Formal Discipline Theory*)

Teori ini menyatakan, bahwa ingatan, sikap, pertimbangan, imajinasi, dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademis. Demikian pula halnya dengan daya pikir kritis, ingatan, pengamatan, dan sebagainya dapat dikembangkan melalui latihan-latihan akademis tadi.

2. Teori Unsur-Unsur yang Identik (*The Identical Elements Theory*)

Transfer terjadi apabila di antara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-unsur yang bersamaan (*identical*). Latihan di dalam satu situasi mempengaruhi perbuatan tingkah laku dalam situasi yang lainnya.

3. Teori Generalisasi (*The Generalization Theory*)

Teori ini merupakan revisi terhadap teori unsur-unsur yang identik. Tetapi generalisasi menekankan kepada kompleksitas dari apa yang dipelajari. Internalisasi dari pada pengertian-pengertian, keterampilan,

sikap-sikap, dan apresiasi dapat mempengaruhi kelakuan seseorang. Transfer terjadi apabila siswa menguasai pengertian-pengertian umum atau kesimpulan-kesimpulan umum, lebih dari pada unsur-unsur yang identik. (Oemar Hamalik, 2001: 33)

Selain itu dalam bukunya Muhammad Rahman, Sofan Amri: 2013, juga ada beberapa faktor-faktor yang berpengaruh terhadap sistem pembelajaran antara lain:

1. Faktor Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa adanya guru bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi jika tanpa adanya guru, strategi tersebut tidak dapat diimplikasikan karena guru merupakan suatu pekerjaan professional, sehingga jabatan ini memerlukan suatu keahlian khusus yang menuntut seorang guru menguasai betul seluk beluk pendidikan dan pengajaran serta ilmu-ilmu lainnya, dengan harapan akan dapat melaksanakan tugas-tugasnya dengan baik secara otomatis akan mampu menghasilkan output yang baik pula.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan model/teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian, efektifitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karena itu keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas/kemampuan guru.

Menurut Dunkin (1974), ada sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari fakta guru, yaitu:

- 1) *Teacher Formative Experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup seorang guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk ke dalam aspek ini di antaranya meliputi tempat asal kelahiran, suku, latar belakang budaya dan adat istiadat.
- 2) *Teacher Training Experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan professional, tingkat pendidikan, pengalaman jabatan dan lain-lain.

- 3) *Teacher Properties*, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sifat guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan/intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran. (Muhammad Rahman, Sofan Amri. 2013:4)

2. Faktor Siswa

Bernadila (1983) memberikan kriteria tentang seseorang dapat disebut sebagai siswa (kesiswaan) manakala telah lulus ujian seleksi, maupun latar belakang kultural/akademis yang kuat, wawasan yang luas dan cukup mendalam, integritas kepribadian yang dewasa, dan memiliki sifat-sifat ilmuwan: objektif, kritis, analitis, integratif, dan komprehensif dengan daya logika yang tinggi untuk jenjang sarjana. Kriteria tersebut tentu akan jelas berbeda dengan kriteria bagi anak yang baru mau masuk SMP maupun SMA.

Siswa ada organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tentu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Seperti halnya siswa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran antara lain aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experience* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*Pupil Properties*).

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran, tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal dan lain-lain. Sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar pengetahuan dan sikap. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi

tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran dan lain-lain. Sebaliknya siswa yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran, termasuk menyelesaikan tugas dan lain sebagainya.

Sikap dan penampilan siswa di dalam kelas juga bisa mempengaruhi proses pembelajaran, adakalanya ditemukan siswa yang sangat aktif (*hyperaktif*) dan ada juga siswa yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar. Semua itu akan mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab, bagaimanapun faktor siswa dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran. (Muhammad Rahman, Sofan Amri. 2013:5)

3. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, serta alat-alat dan media pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan prasarana adalah fasilitas yang tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan/pengajaran, seperti halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran biologis, halaman sekolah sekaligus lapangan olahraga.

Terdapat beberapa keuntungan bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana dan prasarana, yaitu:

1. Kelengkapan sarana dan prasarana dapat menumbuhkan gairah dan motivasi guru mengajar. Mengajar dapat dilihat dari 2 dimensi, yaitu sebagai proses penyampaian materi dan sebagai proses pengaturan lingkungan. Lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jika belajar dipandang sebagai proses penyampaian materi, maka dibutuhkan sarana pembelajaran alat dan bahan yang dapat menyalurkan pesan secara efektif dan efisien, sedangkan manakala mengajar dipandang sebagai proses mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar, maka dibutuhkan sarana yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

2. Kelengkapan sarana dan prasarana dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Siswa yang bertipe auditif akan lebih mudah belajar melalui pendengaran, sedangkan tipe siswa yang visual akan lebih mudah belajar melalui penglihatan. (Muhammad Rahman, Sofan Amri. 2013:6)

4. Faktor Lingkungan

- 1) Faktor organisasi kelas, yang didalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Organisasi kelas yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena cenderung:
 - a. Sumber daya kelompok akan terhambat luas, sesuai dengan jumlah siswa, sehingga waktu yang tersedia akan semakin sempit.
 - b. Kelompok belajar akan kurang mampu memanfaatkan dan menggunakan semua sumber daya yang ada. Misalnya, dalam penggunaan waktu diskusi. Jumlah siswa yang terlalu banyak akan memakan waktu yang banyak pula, sehingga sumbangan pemikiran akan sulit didapatkan dari setiap siswa.
 - c. Kepuasan belajar setiap siswa akan cenderung menurun. Hal ini disebabkan kelompok belajar yang terlalu banyak akan mendapatkan pelayanan yang terbatas dari setiap guru.
 - d. Perbedaan individu antara anggota akan semakin terlihat sehingga akan semakin sulit mencapai kesepakatan.
 - e. Anggota kelompok yang terlalu banyak berkecenderungan akan semakin banyak siswa yang terpaksa menunggu untuk sama-sama maju mempelajari materi baru.
 - f. Anggota kelompok yang terlalu banyak akan cenderung semakin banyaknya siswa yang enggan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok.

- 2) Faktor iklim sosial-psikologis. Maksudnya keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Iklim sosial ini dapat terjadi secara internal/eksternal. Secara internal yang ditunjukkan oleh kerja sama antar guru, saling menghargai dan saling membantu, maka mungkin iklim belajar menjadi sejuk dan tenang. Sehingga akan berdampak partisipasi belajar siswa. Sebaliknya manakala hubungan tidak harmonis dalam belajar akan mempengaruhi psikologis siswa dalam belajar. (Muhammad Rahman, Sofan Amri. 2013:7)

2.3. Mengajar dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

2.3.1. Pengertian Mengajar

Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, antara dua kegiatan itu saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Berikut ini merupakan pembahasan pengertian mengajar yang pertama yaitu Mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah. Kriteria ini sejalan dengan pendapat dari teori pendidikan yang bersikap pada mata pelajaran yang disebut formal atau tradisional. (Oemar Hamalik, 2001: 44)

Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah. Perumusan ini bersifat lebih umum jika dibandingkan dengan perumusan yang pertama, namun antara keduanya terdapat dalam pikiran yang seirama. (Oemar Hamalik, 2001: 47)

Mengajar adalah usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa. Perumusan ini dianggap lebih maju daripada rumusan terdahulu, sebab menitikberatkan pada unsur siswa, lingkungan dan proses belajar. (Oemar Hamalik, 2001: 48)

Mengajar atau mendidik itu adalah memberikan bimbingan belajar kepada murid. Pemberian bimbingan menjadi kegiatan mengajar yang utama. Siswa sendiri yang melakukan kegiatan belajar seperti mendengarkan ceramah, membaca buku, melihat demonstrasi, menyaksikan pertandingan, mengarang, mengikuti ekskursi, dan sebagainya, dan peranan guru mengarahkan, mempersiapkan, mengontrol, dan

memimpin sang anak agar kegiatan belajarnya berhasil. Guru membantu murid agar mampu mengatasi kesulitan-kesulitannya sendiri, perannya adalah selaku *counselor*. (Oemar Hamalik, 2001: 50)

Mengajar adalah kegiatan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga Negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat. Perumusan ini banyak didukung oleh para ahli yang menganut pandangan bahwa pendidikan itu berorientasi kepada tuntutan masyarakat. (Oemar Hamalik, 2001: 50)

Mengajar adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari. Pandangan ini didukung oleh para ahli yang berorientasi pada kehidupan masyarakat. Pandangan mana menyatakan bahwa sekolah dan masyarakat adalah suatu integrasi. (Oemar Hamalik, 2001: 52)

2.3.2. Pengertian Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Strategi pembelajaran merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran di dalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik (Ega Trisna Rahayu, 2013:58). Adapun beberapa pengertian tentang strategi pembelajaran menurut para ahli adalah:

Hamzah B Uno (2008:45) Menjelaskan bahwa Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Dick dan Carey (2005:7) Strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu setmateri termasuk aktifitas sebelum pembelajaran, dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya.

Menurut Suparman (1997:157) Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pembelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Selain itu Gerlach dan Ely (1990) menjelaskan Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Sedangkan

menurut Kenp (1995) Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

2.4. Permainan Bolabasket

2.4.1. Pengertian Permainan Bolabasket

Bolabasket ditemukan pada Desember 1891 oleh Dr. James Naismith, seorang anggota sekolah pelatihan YMCA di Springfield, Massachusetts (sekarang dikenal dengan:Springfield College). Naishmith merancang bolabasket sebagai jawaban atas tugas yang diberikan oleh Dr. Luthfer Gulick, Direktur Departemen Pendidikan Fisik, yang menugaskan untuk membentuk suatu permainan seperti sepakbola atau lacrosse yang dapat dimainkan dalam ruangan selama musim dingin. Bolabasket segera terkenal dan tersebar cepat keseluruh negeri dan dunia oleh perjalanan para lulusan Sekolah Pelatihan YMCA. (Hall Wissel, 2000:1)

Permainan Bolabasket dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (skor) dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing* (operan) dengan tangan atau dengan mendriblenya (*batting, pushing, atau tapping*) beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan. Teknik dasar mencakup *footwork* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan) dan menangkap, *dribble, rebound*, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan.

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 (versatile in-side & outside player)*, pemain 4 sebagai *power forward (strong rebounding forward)*, dan pemain 5 sebagai pemain tengah (*inside scorer rebounder & shot blocker*). (Hall Wissel, 2000:2)

Pertandingan profesional terdiri dari 4 paruh perempatan waktu (*quarter*), masing-masing selama 12 menit. Pertandingan pada universitas terdiri dari 4 paruh perempatan waktu dengan 8 menit tiap paruh. Periode perpanjangan waktu pertandingan (*overtime periods*) digunakan pada waktu hasilnya seri. Lama

pertandingan pada anak muda biasanya disesuaikan dengan umur pemain. Jam pengukur waktu dihentikan antara perempatan atau paruh waktu selama istirahat, ketika bola keluar, dan ketika lemparan bebas dilakukan. (Hall Wissel, 2000:3)

Bolabasket berbentuk bulat bundar (*sphere-cal*) dan berwarna orange. Keliling bolabasket untuk laki-laki adalah maksimum 30 inci dan minimum 29,5 inci, sedangkan untuk wanita maksimum 29 inci dan minimum 28,5 inci. Papan ring (*backboard*) berbentuk persegi panjang dengan permukaan datar, berukuran *horizontal* 6 kaki dan *vertical* 3,5 kaki atau 4 kaki. Suatu kotak persegi panjang berukuran 24 inci *horizontal* dan 18 inci *vertical* diletakkan di belakang ring dengan garis bawahnya sejajar dengan ring. Tiap keranjang berdiameter 18 inci dan dengan sisi permukaan 10 kaki di atas lantai dan sisi dalam terdekat berjarak 6 kaki dari papan ring. (Hall Wissel, 2000:3)

2.4.2. Teknik Dasar Bolabasket

Teknik dasar bolabasket dimulai dari penguasaan bola. Pertama yaitu cara memegang bolabasket, kemudian raba, pantulkan, lemparkan, dan mainkan sehingga anda dapat mengenal karakteristik bola seperti keras bola, lentingan bola, dan kasarnya permukaan bola. Memegang bola dengan benar adalah modal utama dalam bermain bolabasket. Jika cara memegang ini tidak baik, maka gerakan selanjutnya akan kurang baik juga. Bola dipegang menggunakan dua tangan dengan jari-jari dibuka tetapi tidak dipaksakan, telapak tangan tidak mengenai bola. Dengan memegang bola secara benar, maka anda akan lebih mudah untuk melanjutkan gerakan berupa mengoper, menggiring, ataupun menembakkan bola ke ring basket. (Nuril Ahmadi, 2007:13)

A. Teknik Dasar Mengoper Bola (*Passing*)

Passing berarti mengoper bola. Operan merupakan teknik dasar pertama, dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian tembakan. Teknik dasar mengoper (*passing*) dalam bolabasket adalah sebagai berikut.

1. Mengoper Bola Setinggi Dada (*Chess Pass*)

Mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada merupakan operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bolabasket. (Nuril Ahmadi, 2007:13)

2. Mengoper Bola dari Atas Kepala (*Overhead Pass*)

Lemparan ini biasanya dilakukan oleh pemain-pemain yang berbadan tinggi sehingga melampaui daya raih lawan. (Nuril Ahmadi, 2007:14)

3. Mengoper Bola Pantulan (*Bounce Pass*)

Operan pantulan dengan dua tangan dilakukan dalam posisi bola di depan dada, operan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. (Nuril Ahmadi, 2007:15)

B. Teknik Dasar Menerima Bola

Teknik supaya dapat menerima bola dengan baik pemain harus menguasai teknik dasar menerima bola dengan baik seperti posisi berdiri, kedua lengan dijulurkan kedepan, berat badan bertumpu pada kaki depan dan posisi bola dipegang di depan badan. (Nuril Ahmadi, 2007:16)

C. Teknik Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipentulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. (Nuril Ahmadi, 2007:17)

D. Teknik Dasar Menembak (*Shooting*)

Menembak atau *shooting* adalah usaha memasukkan bola ke keranjang, dapat dilakukan dengan satu tangan yaitu sikap badan pada waktu akan menembakkan bola berdiri tegak sementara lutut ditebuk salah satu tangan membantu memegang bola kemudian pandangan kekeranjang dan bola ditembakkan, Menembak dua tangan yaitu posisi badan tegak seperti menembak satu tangan kemudian kedua lutut ditebuk bola dipegang dengan kedua belah tangan ditembakkan kekeranjang dengan bantuan dorongan, lengan, badan dan lutut diluruskan secara serempak, dan *lay-up* adalah

tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, hingga bola itu seolah-olah diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah. (Nuril Ahmadi, 2007:18)

E. Teknik Latihan Olah Kaki (*Footwork*)

Gerak kaki yang baik dapat difungsikan dengan menghadang atau mencegah operan atau menggiring bola. (Nuril Ahmadi, 2007:21)

F. Teknik Latihan Pivot

Teknik pivot dalam permainan bolabasket adalah menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lainnya tetap di tempat sebagai poros. Tujuan berputar adalah mengadakan gerak tipu atau menghindari lawan yang berusaha merebut bola. (Nuril Ahmadi, 2007:21)

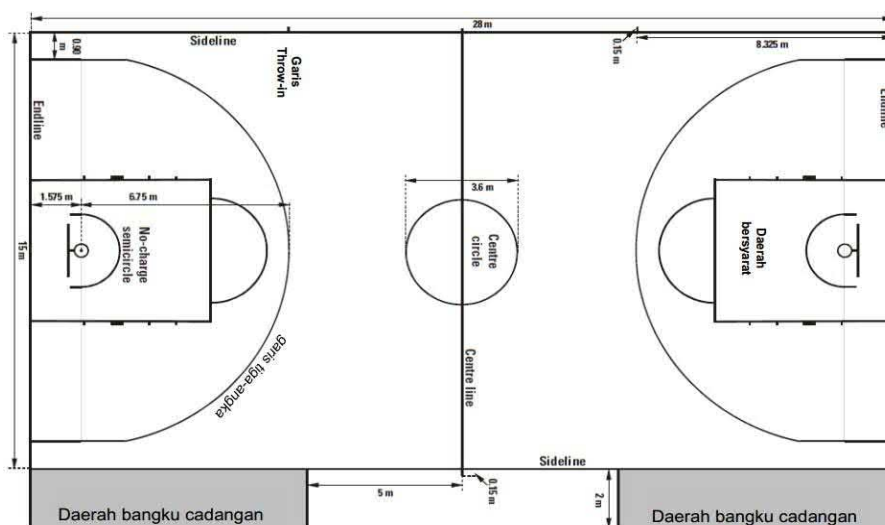
2.5. Sarana dan Prasarana

1. Lapangan Bolabasket

Lapangan pertandingan berbentuk persegi panjang dengan permukaan bebas hambatan dengan dimensi 50 kaki x 94 kaki (biasanya 84 untuk SMU). Nama-nama khusus diberikan pada beberapa bagian tertentu dari lapangan. Garis batas pada tiap sisi dan garis bagian akhir dari lapangan disebut *sideline*, *readline*, dan *baseline*. *Frontcourt* dari suatu tim adalah separuh lapangan dari garis batas akhir belakang dan sisi terdekat dari division atau garis tengah lapangan (*midcourt line*) termasuk ring basket kubu tim itu, sedangkan *backcourt* mencakup setengah lapangan lainnya dimana terdapat ring basket tim lawan. Tim anda harus membawa bola melewati garis tengah dalam waktu 10 detik, dan merupakan pelanggaran membawanya kembali setelah melewati garis tersebut. (Hall Wissel, 2000:3)

Ada tiga tanda lingkaran di lapangan, lingkaran lemparan bebas (*free throw circle*) pada bagian belakang tiap lapangan dan lingkaran tengah (*centercircle*). Garis lemparan bebas (*free throw line*) sepanjang 15 kaki dari papan ring (*back board*) memisahkan tiap *free throw circle*. Garis dari sisi

belakang dari *free throw line* ke base line disebut sebagai *lane lines* dan sepanjang *free throw line* dan tanda *base line* adalah daerah yang disebut sebagai *free throw lane* atau *key*. Para pemain harus menyerang tidak boleh berdiam lebih lama dari 3 detik berurutan kecuali sedang menembakkan bola. 3 *point line* bagi kalangan universitas dan SMU ditandai pada 19 kaki, 9 inci (NBA: 23 kaki, 9 inci) dari tengah ring basket. Tanda-tanda tambahan pada tiap sisi dari *lane lines* disebut *block dan hash marks*.



Gambar 2.1. Lapangan Bolabasket. (Hall Wissel, 2000:3)

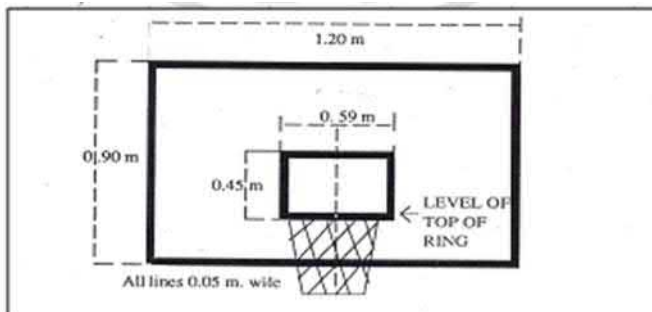
2. Bola Basket, Ring dan Papan Ring (*Back Board*)

Bola basket berbentuk bulat bundar (*spherical*) dan berwarna orange. Keliling bolabasket untuk laki-laki adalah maksimum 30 inci dan minimum 29,5 inci, sedangkan untuk wanita maksimum adalah 29 inci dan minimum adalah 28,5 inci.



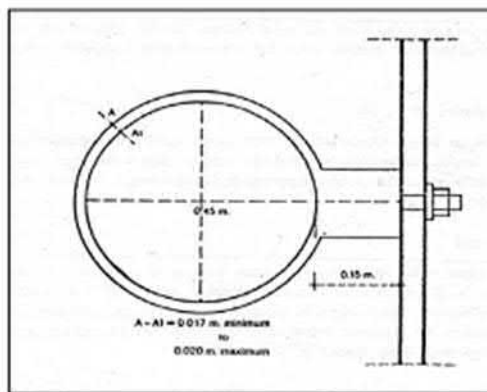
Gambar 2.2. Bola Basket. (Hall Wissel, 2000:3)

Papan ring (*backboard*) berbentuk persegi panjang dengan permukaan datar, berukuran *horizontal* 6 kaki dan *vertical* 3,5 kaki atau 4 kaki. Suatu kotak persegi panjang berukuran 24 inci *horizontal* dan 18 inci *vertical* di letakkan dibelakang ring dengan garis bawahnya sejajar dengan ring.



Gambar 2.3. Papan Ring Bola Basket. (Hall Wissel, 2000:3)

Tiap keranjang berdiameter 18 inci dan dengan sisi permukaan 10 kaki diatas lantai dan sisi dalam terdekat berjarak 6 kaki dari papan ring.



Gambar 2.4. Keranjang/Ring Bolabasket. (Hall Wissel, 2000:3)

3. Alat-Alat Teknik

Alat-alat ini digunakan untuk memperlancar dalam pertandingan bolabasket. Keberadaannya sangat penting karena sebagai petunjuk dalam peraturan permainan. Alat-alat teknik tersebut di antaranya sebagai berikut: Jam pertandingan (*Game watch*) dan *stop watch*, Daftar biji (*score sheet*), Papan pencatat biji (*score board*), Alat petunjuk kesalahan.

2.6. Pengembangan Model Pembelajaran

2.6.1. Permainan “Basting” Bolabasket Ring Bertingkat

Permainan “Basting” atau kepanjangan bolabasket ring bertingkat, permainan bolabasket ring bertingkat yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket. Setiap tim dimana masing-masing tim terdiri dari 4 orang pemain. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan Basting ini hampir sama dengan peraturan permainan bolabasket yang sebenarnya, namun ada beberapa peraturan yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Permulaan permainan Basting (*jump ball*) dilakukan seperti pertandingan bola basket pada umumnya. Masing-masing tim berusaha memasukkan bola ke ring bertingkat lawannya. Pada permainan basting ini terdapat 2 buah ring yang telah di modifikasi untuk permainan, kemudian setiap tim berusaha untuk saling menyerang dan membuat *point* dengan saling memasukkan bola ke ring bertingkat lawan.

Permainan Basting adalah suatu permainan pengembangan dari permainan bolabasket. Permainan Basting ini dalam permainannya hampir sama dengan permainan bolabasket biasa, pada permainan Basting alat – alat yang digunakan diantaranya lapangan atau ruang terbuka yang telah dibentuk dengan ukuran tertentu untuk permainan basting, untuk ukuran lapangan dengan panjang lapangan 15 meter, lebar lapangan 8 meter, untuk ring bertingkat yang telah di modifikasi, Tinggi ring 1 sampai 2 meter yaitu ring pertama 1,5 meter, ring kedua 1,75 meter, dan ring ketiga 2 meter dari permukaan lantai. untuk bola menggunakan bola tangan supaya dapat memantul pada saat *dribbling* serta

memudahkan anak dalam bermain basting karena bolanya tidak terlalu berat dan besar, dalam permainan basting dapat dilaksanakan dengan dipimpin seorang wasit.

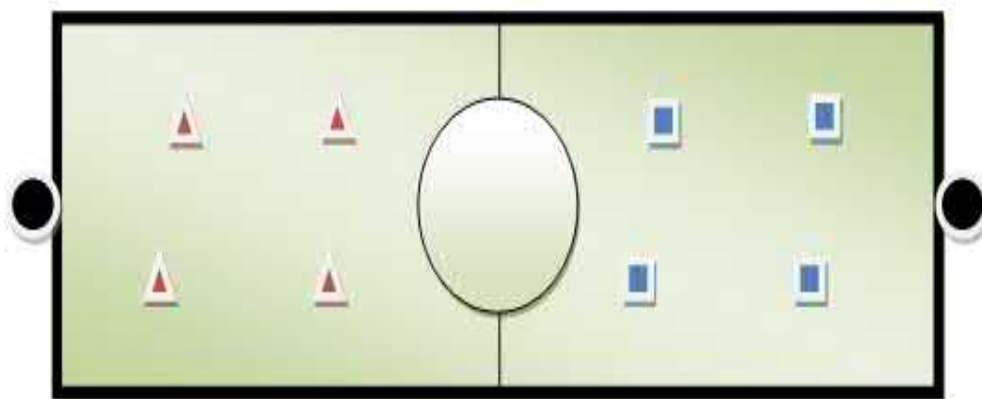
Tabel 2.1. Perbedaan Bermain Basket Sesungguhnya Dengan Model Modifikasi Permainan Basting (Bolabasket Ring Bertingkat).

Bolabasket Normal	Pengembangan Model Permainan Basting (Bolabasket Ring Bertingkat)	Keterangan
Ukuran lapangan: 28 m x 15 m	Ukuran lapangan: Panjang: 15 m Lebar: 8 m	Luas lapangan: Menyesuaikan dengan jumlah pemain
Jumlah pemain: 7 orang tiap tim	Jumlah pemain: 4 orang tiap tim	Jumlah pemain disesuaikan dengan luas lapangan
Memakai 2 ring	Memakai 2 ring bertingkat yang telah di modifikasi	Dibuat bertingkat tetapi ukuran dan tinggi berbeda
Ada lemparan vertikal saat mulai permainan (jump ball)	Menentukan dengan jump ball	Agar mudah untuk memulai permainan dan menentukan tim mana yang membawa bola
Waktu pertandingan: 4 x 10 menit	Waktu pertandingan: 2 x 8 menit	Pemain dalam permainan lebih aktif
Semua pemain berhak bermain secara bergantian	Pemain yang baru mencetak angka bergantian dengan temannya	Bertujuan supaya semua orang dapat bermain dan bekerjasama dengan baik
Dribbling gerakan bola sama kaki harus bersamaan atau bola terlebih dahulu kemudian kaki	Bola boleh dibawa maksimal 4 langkah sambil di dribble dan setelah 4 langkah harus diumpan keteman atau di shooting	Dengan karakteristik anak sekolah dasar jika ada travelling maka akan membatasi gerak mereka


Pada dasarnya permainan basting dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan permainan bolabasket pada umumnya, perbedaannya terdapat pada ring yang di modifikasi bertingkat, selain itu permainan basting juga dapat dijadikan permainan anak untuk meningkatkan aktivitas dan kesegaran jasmani.


- ❖ Ukuran lapangan untuk 8 pemain

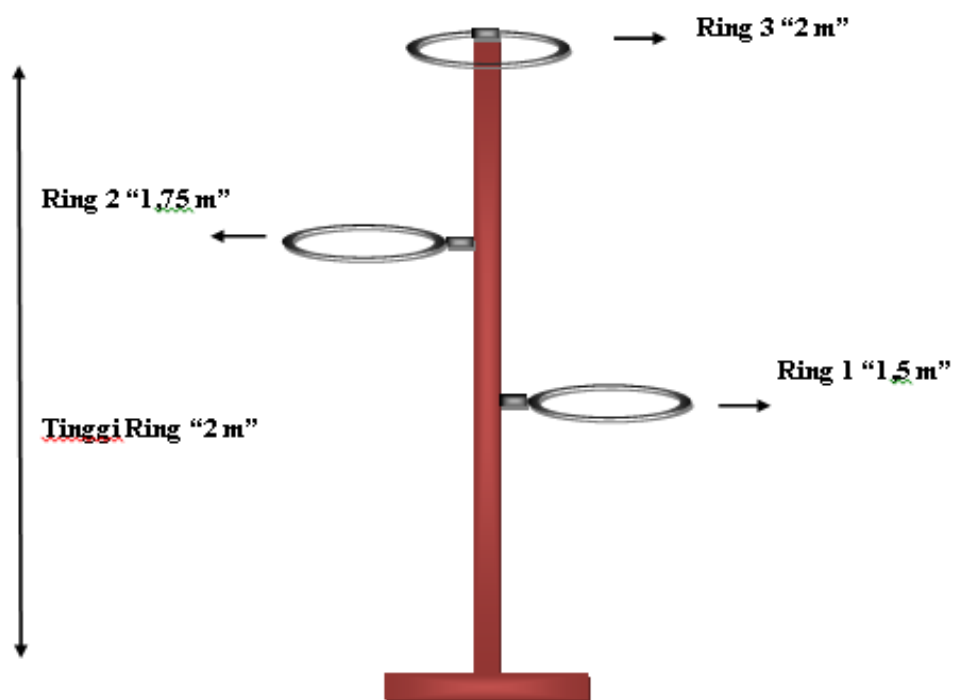
- ❖ Setiap tim terdiri dari 4 pemain
- ❖ Ukuran lapangan 15 m x 8 m



Gambar 2.1. Lapangan "Basting" Bola Basket Ring Bertingkat

Keterangan: Tim 1: 

Tim 2: 



Gambar 2.2. Ring Permainan "Basting" Bola Basket Ring Bertingkat.

Peraturan Permainan "Basting" Bolabasket Ring Bertingkat

1. Awal Permainan (*Jump ball*)

Jump ball adalah cara untuk memulai permainan, *Jump ball* terdapat pada awal babak pada permainan bolabasket yang belum di modifikasi. Namun pada permainan basting permainan awal ditentukan dengan *jump ball* juga agar siswa lebih mengenal bolabasket dan memudahkan dalam memulai permainan, karena tim yang mendapatkan bola terlebih dahulu yang mempunyai kesempatan untuk menyerang.

2. Tim penyerang tidak di batasi waktu

Waktu menyerang siswa tidak mempunyai batasan waktu, hal ini bertujuan agar siswa lebih aktif dan dapat bermain secara maksimal, karena apabila di beri batasan waktu siswa akan kesulitan dan lebih

terburu-buru untuk melakukan shooting ke ring bertingkat, sehingga gerak mereka kurang maksimal. Dalam permainan bolabasket yang sesungguhnya waktu yang di berikan untuk menyerang total adalah 24 detik.

3. Peraturan *Dribbling*

Dribbling dilakukan ketika siswa sedang membawa bola untuk menyerang, bola boleh dibawa maksimal 4 langkah, apabila terjadi pelanggaran ketika melakukan *dribbling* atau membawa bola lebih dari 4 langkah maka bola di berikan kepada lawan. Dalam permainan basting tidak ada *travelling*, karena untuk memudahkan siswa melakukan *dribble* dan para pemain tidak banyak melakukan *fault* sehingga permainan yang dilakukan berjalan dengan lancar.

4. Cara mendapatkan point

Cara untuk mendapatkan point dengan melakukan shooting ke ring bertingkat, shooting dapat dilakukan dari sisi manapun, dalam permainan basting terdapat ring bertingkat dan setiap tingkatan memiliki *point* yang berbeda, mulai dari yang terendah *point* 1, kemudian berikutnya *point* 2, dan selanjutnya *point* 3 apabila bola berhasil masuk kedalam ring maka tim tersebut mendapatkan *point*.

2.7. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya belajar merupakan proses pendewasaan. Dengan belajar manusia dapat menimba ilmu pengetahuan, sosial, agama dsb. Tentu saja semua itu melalui proses pembelajaran, salah satu cara yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan melakukan inovasi mengenai apa yang akan diajarkan selain itu dalam kompetensi penjas perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjas yang dikembangkan sesuai dengan kondisi saat ini yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dalam mengikuti pembelajaran penjas tidak merasa bosan dan terbebani. Karena dilihat dari kegiatan penjas yang sudah ada terutama di sekolah dasar yang letaknya jauh dari kota dalam memberi materi bola besar, guru

lebih sering memberi materi tentang sepak bola dan bola voli tanpa memberi variasi lain seperti bolabasket. Hal semacam ini dikhawatirkan tidak menambah pengetahuan para peserta didik atau siswa tentang model permainan bolabasket. Karena sebagian besar anak-anak setelah lulus dari sekolah dasar dan tentunya akan melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah lanjutan. Permainan bolabasket ini akan menjadi bekal mereka nantinya ketika mereka melanjutkan ke sekolah lanjutan atau sekolah menengah. Namun apabila dilihat dari karakter siswa-siswi sekolah dasar, Permainan bolabasket yang dimainkan dengan aturan yang sedemikian baku dan ukuran lapangan, bola basket, serta tinggi dan lebar ring atau keranjang, tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu keberadaan sarana dan prasarana di sekolah dasar yang tidak tersedianya lapangan basket juga menjadi kendala dalam memberi materi tentang olahraga permainan bolabasket. Sehingga perlu adanya modifikasi olahraga permainan atau pengembangan model permainan dalam pembelajaran penjas khususnya bolabasket agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

5.1. Kajian Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan “Basting” bolabasket ring bertingkat yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba lapangan (N=36).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tentang model pengembangan permainan “Basting” bolabasket ring bertingkat pada pembelajaran penjasorkes siswa kelas VI di SD Negeri Sadeng 02, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang tahun 2017 disimpulkan layak digunakan atau efektif digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran penjasorkes.

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan “Basting” bolabasket ring bertingkat di SD Negeri Sadeng 02, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Pengembangan model pembelajaran ini telah divaliditas oleh ahli penjasorkes dan ahli pembelajaran penjasorkes melalui dua uji coba, yaitu uji coba skala kecil dengan jumlah 10 siswa dan uji coba skala besar dengan jumlah 36 siswa.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk model pengembangan permainan “Basting” bolabasket ring bertingkat sudah dapat dipraktikan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat rata-rata 85 % dan evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata persentase 90 %. Rata-rata dari penilaian mereka adalah 87,5 %. Berdasarkan kriteria

penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan Basting ini telah memenuhi kriteria yang baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VI SD Negeri Sadeng 02, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang.

Produk model pengembangan permainan “Basting” bolabasket ring bertingkat dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa, jika dilihat dari pengukuran denyut nadi, terdapat peningkatan denyut nadi sebelum melakukan aktivitas dengan denyut nadi setelah melakukan aktivitas. Berdasarkan peningkatan tersebut maka permainan Basting dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa kelas VI SD Negeri Sadeng 02, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang.

Adapun hasil revisi produk yang dikembangkan untuk uji coba lapangan adalah: dari ahli Penjas, garis batas serang di lebarkan lagi dari diameter 1,5 m menjadi 2 m, Kemudian garis batas lapangan dibedakan dengan warna supaya lebih menarik dan jumlah pemain dalam 1 tim bisa ditambahkan lagi menjadi 10 siswa. Sedangkan dari ahli pembelajaran, secara umum sudah baik tetapi peraturan lebih diperjelas lagi serta peran wasit dalam pertandingan sangat penting karena dalam permainan siswa saling berhadapan langsung.

5.2 Saran

Model permainan basting sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes bola basket kelas VI Sekolah Dasar karena setelah peneliti melakukan pembelajaran permainan “Basting” bola basket ring bertingkat ini terbukti bahwa denyut nadi siswa meningkat dari sebelum melakukan pembelajaran sampai sesudah pembelajaran dan siswa dapat bergerak aktif dalam pembelajaran.

Bagi guru penjasorkes diharapkan bisa mengembangkan model permainan ini lagi agar permainan ini dapat lebih menarik lagi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dan yang perlu diperhatikan adalah penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa yang bermain.

Bagi siswa sekolah dasar diharap model pengembangan permainan Basting ini dapat menjadi alternatif siswa untuk menjadi acuan semangat dalam pembelajaran penjasorkes dan selalu aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim.2008.Olahraga Bolabasket.Semarang:CV Aneka Ilmu.
- Ega Trisna Rahayu.2013.Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani.Bandung:Alfabeta.
- Hal Wissel.2006.Bolabasket.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Yoyo Bahagia. 2000. Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar Menengah.
- Mohammad Ali.2013.Penelitian Kependidikan.Bandung:CV Angkasa.
- Mohammad Rahman & Sofan Amri.2013.Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran.Jakarta:Prestasi Pustakaraya.
- Imam Adi Permono.2013.Model Pengembangan Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Leksono Kabupaten Wonosobo Tahun 2012.Skripsi.UNNES.
- Rofi hansyah.2013.Pengembangan Target Ring Sebaai Alat Pembelajaran Chest Pas Dalam Permainan Bola Basket di SMA N 1 Bantul.Skripsi.UNY
- Puput Ismayanti.2015.Model Pengembangan Permainan Basket Sodor Dalam Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Muneng Kecamatan Candiroto Kabupaten Temanggung Tahun 2015.Skripsi.UNNES.
- Khavid Zanuvar.2012.Pengembangan Model Permainan Bola Basket Lapangan Rumput Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas VI SD N Jatibarang Kidul 01 Kabupaten Brebes Tahun 2012. Skripsi.UNNES.
- Awalia Prikawati.2015. Pengembangan Model Pembelajaran Bolabasket melalui Permainan Puzzle Ring pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Gebog Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi.UNNES
- Nuril Ahmadi.2007.Permainan Bolabasket.Surakarta:Era Intermedia.
- Oemar Hamalik.2001.Proses Belajar Mengajar.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Sugiyono.2009.Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung:Alfabeta.