



PENGEMBANGAN OLAHRAGA REKREASI BASKET AIR BAGI SISWA SMPN 11 SEMARANG DI KOLAM RENANG JATIDIRI

Danang Afri Utomo^{1✉}, Sugiarto², Nanang Indardi³

Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2020

Disetujui Februari 2020

Dipublikasikan Maret 2020

Kata Kunci:

Pengembangan, olahraga rekreasi, basket air

Keywords:

Development, sports recreation, water basket

Abstrak

Permainan bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Seiring berjalannya waktu permainan bola basket dapat dimodifikasi, salah satunya yaitu permainan bola basket air yang merupakan sebuah modifikasi permainan yang bertujuan untuk meningkatkan minat, variasi permainan, serta mendorong siswa agar tidak merasa bosan melakukan permainan bola basket umumnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan modifikasi basket air pada siswa, agar siswa dapat mengembangkan aspek psikomotor, afektif, dan kognitif dalam peningkatan aktivitas jasmani melalui pendekatan permainan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif-kuantitatif dengan desain deskriptif. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner, angket, dan catatan lapangan. Hasil dari penelitian ini analisis data lembar evaluasi uji coba satu aspek psikomotor dengan rata-rata sebanyak 57,48% (cukup baik). Data lembar evaluasi uji coba II dengan rata-rata sebanyak 81,79% (baik). Simpulan, para siswa diharapkan menambah pengetahuan dan pemahaman dengan membaca buku, majalah dan lainnya tentang permainan basket air aspek psikomotor yang dalam penelitian ini masih dalam kriteria cukup baik sehingga perlu peningkatan pemahaman.

Abstract

The game of basketball is one of the sports that is played by two teams consisting of five players each. Over the course of time basketball games can be modified one of them is a water basketball game which is a game modification that aims to increase interest, game variation, and encourage students to not feel bored doing basketball games generally. The purpose of this research is to produce water basket modification in students so that students can develop psychomotor, affective, and cognitive aspects in increasing physical activity through game approach. This research is a qualitative-quantitative research with descriptive design. The instruments used are questionnaires, questionnaires, and field notes. The result of this research is an analysis of evaluation data of one aspect of psychomotor with average as much as 57,48% (good enough). II trial evaluation sheet data with an average of 81.79% (good). The conclusion, the students are expected to increase their knowledge and understanding by reading books, magazines and others about the psychomotor aspect basketball game which in this research is still in good enough criteria so that the need to increase the understanding.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 1, IKOR FIK UNNES

Kampus Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Indonesia, 50229

E-mail: afriedanang@ymail.com

ISSN 2252-6528

PENDAHULUAN

Ilmu olahraga menerapkan prinsip-prinsip dan teknik ilmiah dalam rangka memperbaiki kinerja olahraga. Ilmu olahraga tidak hanya mencakup bidang biologi fisik namun juga berfokus pada persyaratan gizi manusia serta metode analisis kinerja atlet. Selama beberapa tahun terakhir, berkat Olimpiade London, industri olahraga telah berkembang pesat dan telah terjadi peningkatan dramatis dalam permintaan untuk tenaga ahli yang memahami olahraga dan prinsip performa seorang atlet. Dilihat dari segi psikologi banyak orang di lapangan yang merasa jenuh dengan adanya beberapa kesibukan dan masalah, sehingga mereka membutuhkan istirahat dari bekerja, tidur dengan nyaman, bersantai sehabis latihan, keseimbangan antara pengeluaran dan pendapatan, mempunyai teman bekerja yang baik, kebutuhan untuk hidup bebas, dan merasa aman dari resiko buruk.

Melihat beberapa pernyataan psikologi atlet, maka rekreasi disimpulkan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan sebagai pengisi waktu luang untuk satu atau beberapa tujuan, diantaranya untuk kesenangan, kepuasan, penyegaran sikap dan mental yang dapat memulihkan kekuatan baik fisik maupun mental. Anak-anak dapat diajari bagaimana berolahraga dalam berbagai kegiatan sehingga kemampuan individu dapat dibangun dan ditingkatkan melalui rekreasi. Anak-anak perlu belajar berelasi dengan orang lain di arena bermain sebagaimana di dalam kelas atau rumah. Kreativitas dapat ditingkatkan dan dibangun, dan cara-cara baru untuk melakukannya dapat diperkenalkan. Salah satu manfaat penting dari rekreasi adalah dalam pembentukan karakter/sifat. Telah dikatakan

bahwa “anak-anak belajar melalui bermain”. Melalui suatu program rekreasi yang telah disusun dan direncanakan dengan baik, anak-anak dapat belajar untuk menikmati penggunaan waktu sebaik-baiknya. Tantangan pada pengajaran yang efektif dengan menggunakan latar alami amat tidak terbatas bagi para pemimpin dan para guru.

Permainan bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Pertandingan dikontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang *commissioner*, jika hadir (PERBASI, 2010: 1). Teknik-teknik permainan bola basket menurut Imam Sodikun (1992:48) adalah 1) Teknik melempar dan menangkap, 2) Teknik menggiring bola, 3) Teknik menembak, 4) Teknik gerakan berporos, 5) Teknik *lay up shoot*, dan 6) merayah. Modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan, serta penilaian)”. Modifikasi dari olahraga basket itu sendiri berupa permainan basket air yang mana olahraga ini tergolong olahraga rekreasi dan basket. Basket air merupakan sebuah modifikasi permainan yang bertujuan untuk meningkatkan minat, variasi permainan, serta mendorong siswa agar tidak merasa bosan melakukan permainan bola basket umumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan seorang atlet olahraga perlu diusahakan sejak dini agar diperoleh atlet olahraga yang benar-benar

matang, menguasai teknik, taktik, dan mental yang prima sehingga dapat mencapai puncak prestasi.

METODE

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan pengetahuan seorang atlet olahraga perlu diusahakan sejak dini agar diperoleh atlet olahraga yang benar-benar matang, menguasai teknik, taktik, dan mental yang prima sehingga dapat mencapai puncak prestasi, maka jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif-kuantitatif. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah model pengembangan *research and development*. Pemilihan model pengembangan ini karena adanya kesesuaian dengan pengembangan yang dilakukan peneliti dengan model pengembangan *research and development*.

Langkah-langkah model *research and development* yaitu : Riset dan pengumpulan informasi termasuk kajian pustaka dan observasi lapangan, perencanaan termasuk definisi keahlian mulai menentukan objek-objek masalah dalam satu lingkup masalah dan skala kecil yang mungkin terjadi, mengembangkan produk awal (olahraga rekreasi basket air) meliputi persiapan materi, buku pedoman, dan alat evaluasi, persiapan area pengujian diadakan 1 sekolah dengan menggunakan 5-20 subjek yang diteliti wawancara, observasi kemudian data untuk dianalisis kemudian revisi produk utama, revisi produk seperti yang telah dihasilkan oleh hasil tes lapangan dalam hal ini di kolam renang. Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang

dilakukan sebelumnya. Selanjutnya tes lapangan utama diadakan yang diikuti oleh siswa SMP dengan 10-20 subjek sebelum dan sesudah tes dikumpulkan, hasilnya dievaluasi dengan memperhatikan objek penelitian yang dibandingkan dengan data kontrol kelompok yang tepat. Revisi produk operasional, revisi produk yang telah disarankan oleh hasil tes lapangan utama. Tes lapangan operasional diadakan 10-20 siswa atau subjek yang diteliti, wawancara, observasi, selanjutnya kuesioner dikumpulkan dan dianalisis kemudian revisi produk final seperti yang disarankan oleh hasil tes lapangan operasional di uji coba dengan bertanggung jawab kepada distribusi untuk menyediakan kualitas kontrol.

Populasi penelitian ini adalah siswa SMPN 16 Semarang dan SMPN 11 Semarang yang sebelumnya peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan ekstrakurikuler utamanya basket dan renang, serta melakukan wawancara dengan guru olahraga. Sehingga dari hasil observasi serta wawancara tersebut dapat diketahui perlu atau tidaknya modifikasi dari olahraga basket dan renang yaitu olahraga rekreasi berupa basket air. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2014:81). Sampel peneliti ini adalah siswa SMPN 16 Semarang sebanyak 20 orang, dan SMPN 11 Semarang sebanyak 20 orang.

Sarana dan prasarana dalam penelitian basket air menggunakan bola basket mini yang bahannya dari spons, ring, dan kolam renang.

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Uji coba produk pengembangan melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil (6-12 subyek), dan uji lapangan skala besar (menggunakan 3 sekolah dengan 10-24 subjek). Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang berupa saran dan kritik dari narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan konstruktif untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data hasil kuesioner yang diisi oleh subjek sebelum dan setelah penggunaan produk sebagai bahan revisi.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk berupa angket, kuesioner dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik deskriptif berbentuk persentase. Pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Suharsimi Arikunto (2006) yang dikutip oleh Syarifuddin (2009:112) sebagai berikut:

$$NP = \frac{\sum X}{\sum Maks} \times 100\%$$

NP : Nilai Persentase

$\sum X$: Skor x hitung

$\sum Maks$: Skor maksimal ideal

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan dari data yang dihitung. Pengelompokan/klasifikasi kategori disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Persentase

No	Persentase	Klasifikasi	Makna
1	0 – 20%	Tidak Baik	Dibuang
2	20,1 – 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
3	40,1 – 70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
4	70,1 – 90%	Baik	Digunakan
5	90,1 – 100%	Sangat Baik	Digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian adalah

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Penilaian Semua Aspek Uji Coba 1 (Skala Kecil) Pengembangan Olahraga Rekreasi Basket Air pada Siswa SMP 16 Semarang.

No	Aspek Yang Dinilai	Persentase %
1	Kognitif	44%
2	Afektif	76,6%
3	Psikomotor	51,85%
	Rata-Rata	57,48%

Hasil uji coba 1 analisis rata-rata penilaian dari aspek kognitif yang mendapatkan hasil yang paling rendah dengan hasil analisis rata-rata sebanyak 44% masuk dalam klasifikasi cukup baik. Sedangkan penilaian aspek afektif mendapatkan hasil yang paling tinggi dengan hasil analisis data rata-rata 76,6% masuk dalam klasifikasi baik, dan yang terakhir penilaian aspek psikomotor hasil analisis rata-rata sebanyak 51,85 % masuk dalam klasifikasi cukup baik. Kesimpulannya, dari hasil keseluruhan penilaian aspek didapat hasil analisis data rata-rata sebanyak 57,48% presentase hasil rata-rata penilaian keseluruhan aspek masuk dalam klasifikasi cukup baik. Sehingga dapat dinyatakan ujicoba 1 (satu) kelompok kecil permainan basket air yang dilakukan di kolam Renang Jatidiri Semarang pada siswa SMP maka masuk dalam kategori digunakan dengan bersyarat, sehingga perlu dilakukan ujicoba 2 (dua) kelompok besar.

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Penilaian Semua Aspek Uji Coba II (Skala Besar) Pengembangan Olahraga Rekreasi Basket Air pada Siswa SMP 11 Semarang.

No	Aspek Yang Dinilai	Presentase %
1	Kognitif	83,5%
2	Afektif	90 %
3	Psikomotor	71,87 %
Rata-Rata		81,79 %

Hasil analisis uji coba 2, poin 1 mencakup sampai mana pengetahuan permainan basket air, hasil analisis data didapat presentase 80% klasifikasi presentasi masuk dalam klasifikasi baik. Poin 2 mencakup teknik/gerak dasar basket air mendapatkan penilaian dengan presentase 85% masuk dalam klasifikasi baik. Poin 3 mencakup tentang mengetahui semua peraturan dalam basket air mendapatkan presentase 65% masuk dalam klasifikasi cukup baik. Poin 4 mencakup mengetahui teknik memasukkan bola pada basket air mendapatkan presentasi 80% masuk dalam klasifikasi baik. Poin 5 mencakup mengetahui alat yang digunakan pada basket air mendapat presentase 75% masuk dalam klasifikasi baik. Poin 6 mencakup mengetahui point yang didapat pada basket air mendapat presentase 90% masuk dalam klasifikasi baik. Poin 7 mencakup tahu jumlah peserta/pemain dalam basket air mendapatkan presentase 95% masuk dalam klasifikasi sangat baik. Poin 8 mencakup memahami teknik operan pada basket air mendapat presentase 80% masuk dalam klasifikasi baik. Poin 9 mencakup larangan-larangan pada basket air mendapat presentase 95% masuk dalam klasifikasi sangat baik. Poin 10 mencakup mengetahui cara-cara *passing* pada basket air mendapat presentase 90% masuk dalam klasifikasi baik.

Penilaian afektif siswa yang dipaparkan poin kejujuran hasil rata-rata analisis datanya sebanyak 90% masuk dalam klasifikasi baik. Selanjutnya penilaian poin tanggung jawab hasil rata-rata analisis datanya sebanyak 85% masuk dalam klasifikasi baik. Dan yang terakhir penilaian poin kerja sama hasil rata-rata analisis datanya sebanyak 95% masuk dalam klasifikasi sangat baik. Kesimpulannya dari keseluruhan penilaian aspek afektif siswa didapatkan hasil analisis data rata-rata sebanyak 90% masuk dalam klasifikasi baik dan layak digunakan. Analisis penilaian menembak rata-rata sebanyak 77,5% masuk dalam klasifikasi baik. Sedangkan hasil analisis mengoper sebanyak 66,25% masuk dalam klasifikasi baik. Kesimpulannya hasil keseluruhan analisis data penilaian aspek psikomotor rata-rata sebanyak 71,87% masuk dalam klasifikasi baik dan layak dilakukan.

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan permainan basket air analisis data lembar evaluasi ujicoba satu dengan rata-rata sebanyak 57,48% (cukup baik). Data lembar evaluasi ujicoba II dengan rata-rata sebanyak 81,79% (baik). Walaupun perbandingannya sedikit akan tetapi dapat menunjukkan adanya peningkatan kualitas dari uji coba 1 sampai dengan ujicoba 2. Berdasarkan data tersebut maka produk permainan basket air ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran Penjasorkes khususnya permainan basket air di SMPN 16 dan SMPN 11 Semarang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SMPN 16 dan SMPN 11

Semarang yang telah memberikan izin melakukan penelitian di sekolah tersebut. Serta semua siswa-siswi yang membantu pada penelitian. Terimakasih pula kepada teman-teman yang telah meluangkan waktu dan tenaganya selama proses penelitian, sehingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai yang dijadwalkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atik,Ahmad,dkk.2012.Jurnal. *Pengaruh Modifikasi Media Pembelajaran Bola Basket Terhadap Motivasi Belajar Chest Pass*. Pontianak: FKIP Untan
- Kurdi. 2016. *Peranan Olahraga Rekreasi dalam Membentuk Karakter dan Kepribadian*. Available at <http://kurdisport.wordpress.com> (accesed 22/03/16)
- Permono, Imam Adi. 2012. Skripsi. *Model Pengembangan Permainan Bola Basket dengan Tiga Ring dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas VIII smpn 1 Leksono Kabupaten Wonosobo tahun 2012*. Semarang: FIK, Universitas Negeri Semarang
- Prof. Dr. Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rohim,abdul. 2008. *Olahraga Bola Basket*.Semarang: CV Aneka Ilmu
- Sodikun Imam, 1992. *Olahraga Pilihan Bolabasket*. Jakarta:Kementerian Pendidikan Nasional