



Pengembangan Model Permainan Basgedor Untuk Pembelajaran Passing Dan Shooting Bola Basket Pada Siswa Kelas VII SMP

Laela Munawaroh¹✉, Andry Akhiruyanto², Mugiyo Hartono³, Dwi Gansar Santi Wijayanti⁴

¹²³⁴Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 20 Juni 2024

Accepted : Juli 2024

Published : Desember 2024

Keywords

Basketball Learning ; development ; basgedor Game.

Abstrak

Latar belakang dalam penelitian ini adalah kurang berkembangnya proses pembelajaran bola basket di sekolah. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan model permainan Basgedor dalam pembelajaran bola basket. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang mengacu dari Brog & Gall yaitu: (1) Analisa kebutuhan. (2) Perencanaan pengembangan produk awal (3) Pembuatan produk awal, (4) Uji coba kelompok kecil, (5) Revisi produk awal (6) Uji coba kelompok besar, (7) Produk akhir. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data evaluasi penjas dan ahli pembelajaran yaitu 89,23% (baik), dan hasil rata-rata keseluruhan respon siswa pada uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 88,83% (baik). Hasil uji coba kelompok besar diperoleh data evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran yaitu 95% (sangat baik), dan hasil rata-rata keseluruhan respon siswa pada uji coba kelompok besar didapat persentase sebesar 95% (sangat baik). Berdasarkan hasil pengembangan model pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan : (1) Model permainan Basgedor yang telah dihasilkan dalam penelitian ini layak dan dapat digunakan bagi siswa sekolah menengah pertama kelas VII. (2) Model permainan Basgedor dapat menjadi alternatif model pembelajaran penjasokes yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah menengah pertama.

Abstract

The background in this study is the lack of development of the basketball learning process in schools. The purpose of this research is to produce a Basgedor game model in basketball learning. The research method used is development research that refers to Brog & Gall, namely: (1) Needs analysis. (2) Initial product development planning (3) Initial product manufacturing, (4) Small group trial, (5) Initial product revision (6) Large group trial, (7) Final product. Based on the results of the small group trial, the evaluation data obtained from the PE and learning experts were 89.23% (good), and the overall average results of student responses in the small group trial obtained a percentage of 88.83% (good). The results of the large group trial obtained evaluation data from PE experts and learning experts, namely 95% (very good), and the overall average results of student responses in the large group trial obtained a percentage of 95% (very good). Based on the results of the development of the learning model, it can be concluded: (1) The Basgedor game model that has been produced in this study is feasible and can be used for grade VII junior high school students. (2) The Basgedor game model can be an effective and fun alternative model of learning PE for junior high school students.

How To Cite:

Munawaroh, L., Akhiruyanto, A., Hartono, M., & Wijayanti, D., G., S., (2024). Pengembangan Model Permainan Basgedor Untuk Pembelajaran Passing Dan Shooting Bola Basket Pada Siswa Kelas VII SMP. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5 (2), 496-505

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kekuatan jasmani, keterampilan motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, motivasi, kestabilan emosi, perilaku moral, kebiasaan hidup sehat, dan kesadaran lingkungan melalui kegiatan jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Luh et al., 2020).

Pendidikan Jasmani mempunyai beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa, seperti aspek perkembangan fisik yang berkaitan dengan kegiatan yang melibatkan penggunaan tubuh siswa, aspek perkembangan motorik, dan aspek perkembangan mental yang berhubungan dengan kemampuan kognitif (Ginanjar, 2018). Penjas sebagai salah satu mata pelajaran yang menitik beratkan pada ranah psikomotorik, namun tidak mengabaikan ranah kognitif dan afektif, sehingga pendidikan jasmani sangat dibutuhkan di Sekolah Menengah Pertama (Sudarmono, 2015).

Menurut (Sudarsinah, 2021) tujuan dari pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mempelajari dan mengeksplorasi berbagai kegiatan fisik guna meningkatkan potensi yang ada didalam dirinya berupa kecerdasan berfikir, emosional, sosial, serta moral. Menumbuhkan kegemaran dalam berolahraga, tidak hanya olahraga sebagai ajang rekreasi untuk memberikan kesehatan fisik serta kebahagian secara serta bagaimana cara meningkatkan efektivitas pengajaran dan dampak dari kondisi kualitas pendidikan jasmani yang masih belum maksimal disekolah (Akhiruyanto et al., 2022).

Melihat kebiasaan anak-anak SD, SMP, dan SMA yang cenderung masih senang bermain, sehingga menjadi salah satu penyebab rendahnya proses pembelajaran di sekolah. Kurang diterapkannya model permainan dalam pembelajaran yang mengakibatkan banyak siswa yang cepat merasa bosan dan tidak termotivasi saat pembelajaran penjas berlangsung (Eka Putri et al., 2022). Menurut (Aliriad et al., 2020) Perguruan tinggi di Indonesia telah mengembangkan kurikulum dan silabus yang inovatif dan menyelenggarakan berbagai program dan kegiatan olahraga, meskipun ada beberapa kendala yang menghalangi pengembangan pendidikan jasmani di negara ini. Faktor-faktor ini termasuk kekurangan dana dan fasilitas, kekurangan guru yang berkualitas, dan kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan jasmani. Oleh karena itu melalui permainan yang menarik, siswa akan mengikuti pembelajaran jasmani dengan gembira, termotivasi, dan lebih aktif bergerak. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru tentang media pembelajaran, khususnya video pembelajaran interaktif. Selain itu, secara lebih spesifik, guru lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran sehingga menjadi media interaktif yang dapat digunakan selama proses pembelajaran (Adi S et al., 2024).

Berdasarkan observasi di SMP N 1 Pati, SMP N 1 Tlogowungu, dan SMP N 8 Pati, ditemukan beberapa permasalahan umum dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Materi permainan bola basket yang digunakan sudah cukup baik namun masih terlalu standar, membuat siswa mudah bosan dan kurang termotivasi. Pendekatan pembelajaran kurang inovatif dan kreatif, kemampuan siswa dalam operan dan menembak

bola rendah, serta tingkat kebugaran fisik siswa juga tergolong rendah. Selain itu, keaktifan fisik siswa dalam bermain belum optimal karena variasi permainan terbatas, dan keterbatasan fasilitas mengakibatkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan pengembangan model permainan Basgedor (basket gobak sodor). Pada pengembangan model permainan basgedor terdapat unsur-unsur yang ada pada permainan bola basket yang sesungguhnya, peneliti mengembangkan dan membuat model permainan bola basket dengan gobak sodor dengan cara memodifikasi baik peraturan, dan cara bermain. Peraturan dalam permainan basgedor dibuat sangat menarik dan sederhana, disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Pada nyatanya fenomena permainan tradisional sudah jarang dimainkan di era milenial, bahkan hampir dilupakan oleh pelajar (Saputro & Juntara, 2022). Dari segi edukasi, permainan tradisional sendiri mempunyai banyak nilai seperti nilai sosial yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan permainan modern. Permainan tradisional tidak sekedar untuk mengasah kemampuan berpikir saja namun dapat digunakan sebagai bentuk latihan keseimbangan dan koordinasi gerak tubuh dengan cepat (Erdiana, 2016).

Dalam permainan ini, gerak yang dikembangkan yaitu passing, dan shooting. Sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang variatif dan inovatif. Suasana saat kegiatan belajar mengajar berlangsung akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus bermanfaat bagi pengembangan dan pertumbuhan siswa. (1) kekuatan, (2) daya tahan, (3) kekuatan ledak, (4) kecepatan, (5) kelenturan otot kaki, (6)

keseimbangan tubuh, (7) koordinasi, (8) kelincahan, (9) akurasi, dan (10) reaksi adalah komponen kondisi fisik (Ataqwa, 2020).

Pengembangan model permainan yang bervariasi dapat digunakan untuk memudahkan penguasaan teknik dasar, meningkatkan kemampuan teknik dasar bola basket siswa, dan mengurangi rasa bosan pada saat bermain bola basket. Diketahui bahwa banyak guru pendidikan jasmani yang penggunaan bahan ajarnya terbatas dan pengajarannya tidak terlalu bervariasi (Surahni, 2017). Oleh karena itu, model permainan dalam pembelajaran yang dikembangkan sedemikian rupa diharapkan dapat membantu guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan tugasnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang biasa dikenal dengan penelitian *research and development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru dan menguji keefektifan produk Basgedor untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (Okpatrioka, 2023). Sedangkan menurut (Hanafi, 2017) salah satu bentuk dari kegiatan penelitian adalah pengembangan, dimana tujuan utama dari penelitian pengembangan ini untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan yang sudah ada. Penelitian pengembangan umumnya dilakukan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu produk baru. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan disebut dengan penelitian *research and development* (R&D).

Menurut (Ricky Kurniawan et al., 2020) penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang memiliki tiga proses dalam melaksanakannya, yang pertama yaitu melakukan

analisis kebutuhan terkait produk yang akan dibuat sesuai dengan identifikasi masalah yang terjadi dilapangan, kemudian yang kedua yaitu dengan melakukan tahapan pengembangan dan validasi produk guna memastikan kelayakan produk sebelum diuji, dan yang ketiga adalah pengujian produk untuk memastikan kelayakan produk sebelum digunakan.

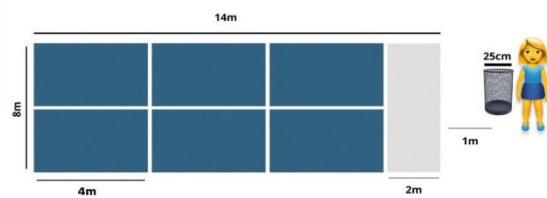
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan berdasarkan teori Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2021:228), dengan delapan tahapan sebagai berikut: penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan pengembangan produk, pengembangan produk awal (*product development draft*), uji coba kelompok kecil, revisi produk awal, uji coba kelompok besar, revisi atau penyempurnaan produk akhir (final production revision), dan uji keefektifan produk (skala terbatas) pada siswa kelas VII SMPN 1 Tlogowungu.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Tlogowungu, terdiri dari uji coba kelompok kecil dengan 10 siswa putra dan 10 siswa putri, serta uji coba kelompok besar dengan tambahan 10 siswa putra dan 10 siswa putri lagi melalui *random sampling*. Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Tlogowungu dengan uji coba skala kecil pada 16 April 2024 dan uji coba skala besar pada 30 April 2024. Desain uji coba meliputi dua tahap untuk mengetahui efektivitas produk. Sebelum diuji coba, produk dievaluasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran menggunakan kuesioner. Rancangan produk berupa model pembelajaran bola basket dengan gobak sodor. Teknik pengumpulan data meliputi teknik nontes dan tes, mengumpulkan data kualitatif dari kuesioner siswa dan data kuantitatif dari wawancara serta kuesioner ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Profil Permainan Basgedor (Basket Gobak Sodor)

Profil permainan basgedor yang diminati oleh siswa dalam pembelajaran bola basket mencakup kondisi siswa pada pembelajaran passing dan shooting, kondisi lapangan, serta kriteria teknik dasar. Siswa lebih menyukai permainan basgedor yang melibatkan cara bermain, peraturan permainan, dan desain lapangan dengan fasilitas yang memadai. Berdasarkan tabel angket, mayoritas siswa mengetahui dan menonton permainan bola basket, memahami teknik dasar, dan mempraktikkannya kurang dari 5 kali. Mereka percaya bahwa permainan ini cocok untuk anak-anak dan orang dewasa. Modifikasi permainan diharapkan membuat siswa lebih aktif. Guru menginginkan profil permainan yang mudah dipahami, menggabungkan permainan tradisional, mempermudah penguasaan keterampilan gerak, membuat siswa senang, dan membantu mencapai tujuan belajar.



Gambar 1. Lapangan Basgedor



Gambar 2. Bola Basket Size 6



Gambar 3. Keranjang Mini dengan Diameter 25 cm



Gambar 4. Tali Rafia



Gambar 5. Lakban

2) Penilaian Ahli Penjas Dan Ahli Pembelajaran Terhadap Prototipe Permainan Basgedor

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bagaimana penilaian ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap prototipe permainan Basgedor untuk pembelajaran bola basket pada kemampuan passing dan shooting siswa kelas VII SMP. Berdasarkan hasil uji kelompok kecil di SMPN 1 Tlogowungu bahwa permainan Basgedor melibatkan penilaian dari dua ahli, yaitu ahli pendidikan jasmani, Anggit Wicaksono, S.Pd., M.Pd, dan ahli pembelajaran, Yulianto, S.Pd. Penilaian ini mencakup empat aspek utama: kualitas model permainan untuk pembelajaran bola basket, kesesuaian produk dengan standar kompetisi dan modul ajar, kelayakan produk untuk diajarkan kepada siswa kelas VII, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran bola basket melalui permainan Basgedor. Penilaian

oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa aspek psikomotor mendapat persentase 92%, aspek kognitif 85,71%, dan aspek afektif 90%, dengan rata-rata keseluruhan 89,23%. Data ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa dan analisis respon mereka.

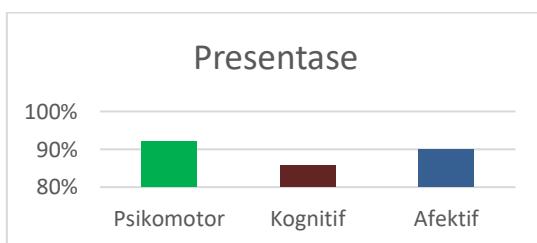
Uji coba produk kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 16 April 2024 di SMPN 1 Tlogowungu dengan melibatkan 20 siswa kelas VII, terdiri dari 10 siswa putra dan 10 siswa putri. Tujuan utama dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai kekurangan dan kelebihan produk awal sebelum digunakan dalam uji coba kelompok besar. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan kualitas model permainan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta respon siswa melalui kuesioner. Uji coba ini bertujuan mematangkan produk dan memastikan bahwa produk layak digunakan dalam pembelajaran bola basket di sekolah.

Berdasarkan hasil kuesioner, siswa menunjukkan respon positif terhadap model permainan Basgedor. Dalam aspek psikomotor, 100% siswa menyatakan bahwa permainan Basgedor tidak sulit untuk dimainkan, dan 90% siswa merasa mampu memainkan permainan tersebut dengan baik. Selain itu, 75% siswa menyatakan dapat melakukan permainan bola basket yang biasa dilakukan di sekolah, dan 80% siswa merasa mudah melakukan teknik dasar dribbling, passing, dan shooting dalam permainan Basgedor. Respon siswa juga menunjukkan bahwa 90% merasa bugar setelah bermain, dan 85% siswa merasa mampu bermain dengan lapangan dan jumlah pemain yang dimodifikasi.

Dalam aspek kognitif, 100% siswa mengetahui cara bermain permainan Basgedor dan merasa bahwa permainan ini diajarkan oleh guru

untuk mendorong mereka aktif bergerak. Sebanyak 100% siswa setuju bahwa Basgedor memerlukan kerja sama tim dan mematuhi peraturan permainan, serta merasa bahwa permainan ini dapat membuat tubuh menjadi sehat dan kuat. Dalam aspek afektif, 100% siswa menyatakan suka bermain Basgedor dan merasa bahwa permainan ini menarik serta menyenangkan. Mereka juga menunjukkan sikap sportif dengan menghargai kemampuan teman satu tim dan mengakui keunggulan tim lawan.

Secara keseluruhan, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa permainan Basgedor mendapat respon yang sangat baik dari siswa, dengan persentase jawaban positif sebesar 88,83%. Penilaian ahli juga menunjukkan bahwa model permainan ini berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, permainan Basgedor dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bola basket yang efektif dan menyenangkan bagi siswa kelas VII di SMPN 1 Tlogowungu. Uji coba ini memberikan masukan berharga untuk penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam uji coba kelompok besar.



Gambar 6. Diagram Presentase Model Permainan Basgedor Uji Coba Kelompok Kecil

Secara umum, ada beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran untuk produk basgedor yang diujicobakan kepada siswa dalam uji coba kelompok kecil. Berdasarkan saran dari Anggit Wicaksono, S.Pd., M.Pd., dan Yulianto, S.Pd., beberapa revisi

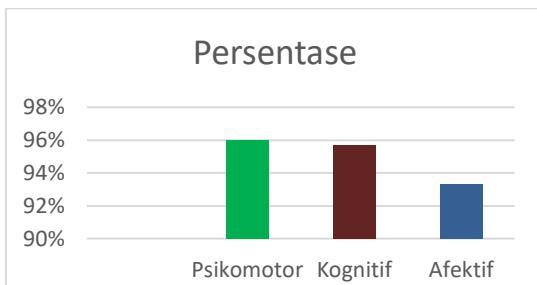
diperlukan untuk meningkatkan kualitas permainan. Proses revisi yang diusulkan oleh ahli penjas mencakup pengurangan waktu bermain dari 15 menit menjadi 10 menit per babak, pengurangan jumlah wasit dari dua menjadi satu, memperbesar ukuran lapangan agar siswa lebih leluasa bergerak, dan penggunaan keranjang yang tidak tergantung pada ring.

Ahli penjas juga memberikan komentar umum yang menekankan pentingnya penjelasan detail kepada siswa dengan bahasa yang mudah dipahami dan perubahan peraturan permainan agar lebih mudah dicermati oleh siswa. Ahli pembelajaran, Yulianto, S.Pd., juga memberikan saran revisi, seperti mengganti tiang yang kurang efektif dengan siswa yang memegang keranjang di area menembak, penggunaan tali rafia berwarna terang untuk garis lapangan, dan pengurangan durasi permainan agar pergantian pemain lebih cepat.

Komentar dan saran umum dari ahli pembelajaran juga menekankan pentingnya peraturan permainan yang jelas, penyampaian materi yang lebih detail kepada siswa, dan perbaikan dalam perhitungan poin. Kedua ahli sepakat bahwa revisi ini akan membuat permainan Basgedor lebih efektif dan menyenangkan untuk siswa, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka dalam pembelajaran bola basket.

Berdasarkan data uji coba kelompok besar dan penilaian ahli penjas serta ahli pembelajaran, kualitas model permainan Basgedor dinilai sangat baik. Penilaian ini meliputi aspek psikomotor, kognitif, dan afektif dengan rata-rata presentase yang sangat tinggi. Aspek psikomotor memperoleh 96%, aspek kognitif 95,71%, dan aspek afektif 93,33%, dengan rata-rata keseluruhan penilaian

ahli sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa model permainan Basgedor efektif dalam melatih berbagai kemampuan siswa.



Gambar 7. Diagram Presentase Model Permainan Basgedor Uji Coba Kelompok Besar

Peneliti juga menguatkan hasil uji coba ini dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa. Dari 40 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tlogowungu, didapatkan respon yang sangat positif. Siswa menilai permainan Basgedor mudah dimainkan dan memahami teknik dasar seperti dribbling, passing, dan shooting dengan baik. Mayoritas siswa merasa bahwa permainan ini membuat mereka lebih bugar dan aktif bergerak. Mereka juga menyatakan bahwa Basgedor membantu dalam pembelajaran bola basket dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Secara kognitif, siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap aturan permainan dan pentingnya kerja sama tim. Mereka mengakui bahwa permainan ini memerlukan pemanasan terlebih dahulu dan mendorong mereka untuk aktif bergerak serta mematuhi peraturan. Selain itu, aspek afektif juga mendapatkan penilaian yang sangat baik. Siswa menikmati permainan, menunjukkan keseriusan, menghargai kemampuan teman, dan bekerja sama dengan baik dalam tim. Mereka juga bersedia bermain Basgedor lagi di masa depan (Tameon et al., 2018).

Berdasarkan data kuesioner respon siswa, presentase jawaban sesuai dengan aspek yang

dinilai mencapai 95%, yang dikategorikan sangat baik. Ini menunjukkan bahwa permainan Basgedor tidak hanya diterima dengan baik oleh para ahli, tetapi juga oleh para siswa yang terlibat dalam uji coba. Keseluruhan hasil menunjukkan bahwa Basgedor adalah model permainan yang efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran bola basket untuk siswa SMP.

Penilaian kualitas model pengembangan permainan Basgedor secara keseluruhan berada dalam kategori sangat baik dengan presentase 95%. Respon siswa juga menunjukkan hasil yang sama, dengan penilaian dalam kategori sangat baik sebesar 95%. Oleh karena itu, permainan Basgedor direkomendasikan untuk digunakan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tlogowungu sebagai bagian dari pembelajaran bola basket yang menyenangkan dan efektif.

3) Keefektifan Terbatas Permainan Basgedor Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Tlogowungu Kab Pati

Tahap uji coba terbatas yang juga dikenal sebagai uji coba lapangan awal dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 1 Tlogowungu Kabupaten Pati dengan jumlah 40 siswa. Dalam uji coba ini, model permainan Basgedor diuji untuk mengetahui efektivitasnya dalam pembelajaran bola basket. Hasil uji coba kecil menunjukkan rata-rata nilai 74,25, sementara uji coba kelompok besar menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai 88, yang mencerminkan peningkatan kemampuan siswa dalam teknik dasar passing dan shooting.

Pada uji coba kelompok besar, semua siswa kelas VII menunjukkan peningkatan yang baik dalam teknik dasar passing dan shooting melalui permainan Basgedor. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai tinggi, meskipun beberapa siswa yang mendapatkan nilai 75 masih

mengalami kesulitan dalam mempraktikkan gerakan dengan sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Basgedor efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa, meskipun beberapa siswa membutuhkan latihan lebih lanjut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan Basgedor layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran bola basket bagi siswa kelas VII SMP. Evaluasi dari para ahli dan respon siswa dalam uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil, aspek kognitif mencapai 85,71%, afektif 90%, dan psikomotor 92%, dengan rata-rata keseluruhan 89,23%. Sedangkan pada uji coba kelompok besar, aspek kognitif mencapai 95,71%, afektif 93,33%, dan psikomotor 96%, dengan rata-rata keseluruhan 95%.

Respon siswa terhadap permainan Basgedor sangat positif. Pada uji coba kelompok kecil, persentase rata-rata respon siswa adalah 88,83%, sementara pada uji coba kelompok besar meningkat menjadi 95%. Siswa menyukai permainan ini karena dianggap mudah dimainkan, menarik, dan sesuai dengan perkembangan mereka. Respon positif ini menunjukkan bahwa permainan Basgedor diterima dengan baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran bola basket di sekolah.

Meskipun model permainan Basgedor memiliki beberapa keunggulan seperti menarik perhatian siswa, mudahnya saran dan prasarana, serta menjadi alternatif bagi guru dalam pembelajaran bola basket, terdapat juga beberapa kelemahan. Salah satu kelemahannya adalah penguasaan bola yang kurang stabil yang menyebabkan permainan harus dihentikan sesaat. Keterbatasan penelitian ini termasuk waktu pelaksanaan yang terbatas, namun hasilnya tetap

menunjukkan bahwa Basgedor merupakan model permainan yang efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran bola basket bagi siswa kelas VII.

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan pengembangan ini adalah model permainan Basgedor yang berdasarkan hasil uji coba produk kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tlogowungu.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka disimpulkan bahwa, produk model permainan Basgedor diuji cobakan terlebih dahulu dengan mencoba pada kelompok kecil sebelum diuji cobakan secara menyeluruh pada kelompok besar. Setelah dinilai oleh para ahli dan mendapatkan respon positif dari siswa, produk permainan Basgedor dianggap telah memenuhi standar atau kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu, sebagai alternatif pembelajaran untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tlogowungu, produk ini dianggap sudah sesuai dan layak digunakan dan setelah produk model permainan Basgedor diuji cobakan terlebih dahulu pada kelompok kecil kemudian diuji cobakan pada kelompok besar. Berdasarkan penilaian dari para ahli dan respon yang diberikan oleh siswa maka produk permainan Basgedor ini telah memenuhi standar dengan sangat baik.

Berdasarkan standar yang telah ditetapkan, aspek ini dianggap memenuhi syarat, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Basgedor layak digunakan sebagai modifikasi permainan bola besar untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tlogowungu. Permainan Basgedor dianggap berhasil berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kesimpulan ini

didasarkan hasil uji respon siswa, yang menunjukkan penilaian yang sangat baik pada semua tahap penelitian, termasuk aturan permainan, penerapan sikap dalam permainan, dan respon siswa terhadap permainan Basgedor. Oleh karena itu, produk permainan ini layak dijadikan sebagai alternatif permainan bola besar bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tlogowungu Kabupaten Pati.

SARAN

Model pengembangan permainan Basgedor, yang merupakan hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam menyampaikan materi produk pembelajaran permainan bola besar kepada siswa kelas VII SMP.

Beberapa saran yang dapat disimpulkan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk permainan Basgedor sebagai berikut :

- 1) Permainan Basgedor dapat menjadi referensi bagi guru-guru dalam mengembangkan produk-produk lain dalam konteks materi pembelajaran penjasokes.
- 2) Bagi peserta didik, meskipun disaat menerapkan permainan ini terjadi beberapa kendala dalam bermain permainan Basgedor, terutama bagi yang baru memulai, diharapkan hal ini tidak mengurangi motivasi mereka dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Adi S, Tommy Soenyoto, Agus Darmawan, Hermawan Pamot Raharjo, Wahyu Arbanisa, Immanuel Berli Septian, Melinda Nur Aini, & Ngatinah. (2024). Educational Interactive Video Content as a Media Contemporary Learning for Physical Education Teachers. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1601–1609.

- <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.3014>
- Akhiruyanto, A., Hidayah, T., Amali, Z., Yudhistira, D., & Siwi, A. B. (2022). Evaluation on the Physical Condition of Football Extracurricular Participants before and during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(2), 303–308. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100221>
- Aliriad, H., Adi, S., Apriyanto, R., & Da, M. (2020). Peran Globalisasi Pendidikan Tinggi dalam Pengembangan Pendidikan Jasmani yang Berkualitas di Indonesia. *Prosiding*, 385–390. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/2153>
- Ataqwa, I. (2020). Indonesian Journal for. *Journal.Unnes*, 1(1), 188–196.
- Eka Putri, I., Rilastiyo Budi, D., Deri Listiandi, A., Hidayat, R., & Joko Nurcahyo, P. (2022). Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama pada masa dan setelah Covid-19 Physical Education learning at the Junior High School during and after Covid-19. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan Pembelajaran*, 11(1), 22–30. <http://dx.doi.org/10.36706/altius.v11i1.17871>
- Erdiana, L. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Sikap Kooperatif Anak TK Kelompok B di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9–17.
- Ginanjar, A. (2018). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Pendidikan Jasmani Olahraga*, 3(1), 122–128. <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/index>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Luh, N., Darani, W., Astra, I. K. B., Wijaya, M. A., Pendidikan, J., Kesehatan, J., Olahraga, F., Pendidikan, U., Tengah, K., Singaraja, U., & Tlp, J. U. S. (2020). JURNAL PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN Volume 8 No 1 , Edisi 2020 PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS PASSING BOLA BASKET JURNAL PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN. *Hthgh*, 8(1), 13–21.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan*

- Budaya, 1(1), 86–100.
- Ricky Kurniawan, A. P., Junaidi, S., Setya Subiyono, H., & S, S. H. (2020). Health and Recreations Jour-nal of Physical Education, Sport, Health and Recreation. *Journal of Physical Education, Sport*, 9(1), 58–62. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Saputro, Y. A., & Juntara, P. E. (2022). Jurnal Pengabdian Olahraga di Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Olahraga Di Masyarakat*, 3(2), 108–114.
- Sudarmono, M. (2015). Pengembangan Permainan Team Sports Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 32/Th.II/2, 147–154.
- Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Surahni. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral. *The 6th University Research Colloquium 2017*, 1(1), 39–46.
- Tameon, S. M., Tinggi, S., Kristen, A., & Kupang, N. (2018). *Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak*. 1(1), 26–39.