



Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Basket Pada Pembelajaran PJOK Kelas V Sekolah Dasar

Nurul Hidayah^{1✉}, Ipang Setiawan²

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia¹²

Article History

Received : 07 November 2022
Accepted : November 2022
Published : November 2022

Keywords

Development, Basketball,
Learning PJOK Class V
Elementary School

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk pengembangan pembelajaran berupa ceket. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode Research and Development. Teknik pengumpulan data melalui Observasi, Kuesioner dan Angket. Hasil penelitian ini memperoleh hasil Uji coba kelompok kecil sebesar 86% dengan jumlah subjek 28 peserta didik berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka telah memenuhi kriteria baik. Kemudian diperoleh hasil uji coba skala besar 92% dengan jumlah subjek 92 orang. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka telah memenuhi kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli PJOK didapat rata-rata presentase 93%, sedangkan hasil analisis data dari guru PJOK didapat rata-rata 91%. Simpulan dari penelitian ini bahwa Pengembangan model pembelajaran bola basket mencapai kategori baik dengan rata-rata kuesioner peserta didik 89%.

Abstract

The purpose of this research is to produce a learning development product in the form of ceket. This research method uses quantitative and qualitative approaches with Research and Development methods. Data collection techniques through observation, questionnaires and questionnaires. The results of this study obtained the results of a small group trial of 86% with the number of subjects 28 students based on the established criteria, so they have met the good criteria. Then obtained the results of a large-scale trial of 92% with the number of subjects 92 people. Based on the established criteria, it has met the very good criteria. Based on the results of data analysis and evaluation of PJOK experts, an average percentage of 93% was obtained, while the results of data analysis from PJOK teachers obtained an average of 91%. The conclusion of this study is that the development of the basketball learning model reached a good category with an average student questionnaire of 89%.

How To Cite:

Hidayahi, N., & Setiawan, I., (2022). Profil Sarana Dan Prasarana Cabang Olah Raga Renang di PLOP Jawa Tengah Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Basket Pada Pembelajaran PJOK Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3 (2), 635-641

✉ Corresponding author :
E-mail: nrlhdy@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan-kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran. Hal ini di perkuat oleh (Yusuf, 1982) dalam bukunya yang menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan tidak lengkap tanpa pendidikan jasmani (penjasorkes) hal ini karena gerak sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar mengenal lingkuannya dan dirinya sendiri. Pendidikan jasmani dilaksanakan untuk memperoleh pengetahuan ketrampilan, kesehatan dan kebugaran. Hal ini dapat di pertegas oleh (Purnomo *et al.*, 2018) yang menyatakan bahwa "Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pembentukan watak".

Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) di sekolah dasar salah satunya adalah memberikan ketrampilan gerak agar dapat meningkatkan ketrampilan gerak yang sudah dimiliki. Tujuan lainnya yaitu agar peserta didik merasa senang dan antusias ikut serta dalam berbagai bentuk aktivitas jasmani. Keterampilan bermain merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan potensi diri. Menurut (Ma'mun A. *et al.*, 2015) keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah dasar tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Selain itu sebagai bagian dari pendidikan, pendidikan jasmani memiliki fungsi tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Reuben B.Frost (dalam Sugiyanto 2008) mengemukakan secara rinci mengenai fungsi pendidikan jasmani, yaitu sebagai berikut: (1) Mengembangkan ketrampilan gerak, dan pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa seseorang bergerak, serta pengetahuan tentang cara-cara gerak dapat diorganisasi. (2) Untuk belajar menguasai pola-pola gerak, keterampilan gerak melalui latihan, pertandingan, tari dan renang. (3) Memperkaya

pengertian tentang konsep ruang, waktu, dan gaya hubungannya dengan gerak tubuh. (4) Mengekspresikan pola-pola perilaku personal dan hubungan interpersonal yang baik di dalam pertandingan dan tari. (5) Meningkatkan kondisi jantung, paru-paru, otot, dan sistem organ tubuh lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan dalam keadaan darurat. (6) Memperoleh manfaat serta lebih bisa menghargai kondisi fisik dan bentuk tubuh yang baik, serta kondisi perasaan yang selaras. (7) Mengembangkan minat atau keinginan berpartisipasi dalam olahraga sepanjang hidup.

Dalam dunia pendidikan seorang pendidik dituntut untuk mampu menciptakan suatu suasana yang kondusif, mampu menciptakan suasana yang menyenangkan agar dapat menarik minat/antusias peserta didik. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan pendidik harus tepat dalam mengembangkan materi pembelajaran. Selain itu pendidik juga perlu mengembangkan sesuatu yang inofatif dalam pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam belajar dan minat peserta didik untuk bergerak. Namun kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa modifikasi dalam proses pembelajaran jarang dilakukan oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya adalah pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional, model pembelajaran masih berpusat pada guru (Ali ma'mun, 2015).

Agar pembelajaran dapat memancing minat peserta didik maka diperlukan pengembangan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran bola basket karena pembelajaran bola basket terbilang asing bagi peserta didik sekolah dasar di perdesaan, karena seringkali guru sekolah dasar hanya mengenalkan kepada peserta didik materi sepak bola dan bola voli, dari hasil observasi awal di 4 sekolahan peneliti tidak menjumpai sarana dan prasarana bola basket seperti ring dan lapangan, selain itu dari hasil wawancara dengan guru sekolah dasar dijumpai masalah yaitu ketakutan-ketakutan siswa karena sarana dan prasarana bola basket tergolong berat dan keras. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan mengenai materi bola basket. Pengembangan materi pembelajaran diperlukan agar pembelajaran tidak monoton dan pengembangan pembelajaran ini di sesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik

Melalui pengembangan model pembelajaran bola basket diharapkan akan menjadi pembelajaran yang menarik. Pengembangan model dilakukan dengan penyederhanaan alat, penyederhanaan peraturan, dan model permainan. Materi pengembangan

model pembelajaran bola basket ini untuk mengenalkan pada peserta didik terkait gerak dasar bola basket dimana bola basket sangat minim diketahui atau dikenal oleh peserta didik sekolah dasar khususnya di daerah perdesaan.

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu masing-masing regu terdiri dari lima orang. Hal ini dipertegas oleh Bebbi Oktara, (dalam soemardinawan et al., 2022) Bola basket adalah permainan bola beregu di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain bersaing untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke keranjang lawan. Pendapat lain menyatakan bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu dengan masing-masing regu beranggotakan lima pemain, yang dimana tiap-tiap regu berusaha memasukan bola kedalam ring atau membuat poin, dengan bola dioper (passing), digiring (dribble), atau dipantulkan kesegala arah sesuai dengan peraturan yang ada Kurniawan (dalam Fatahilah, 2018).

Bola basket masuk ke Indonesia dibawa oleh para perantau Tionghoa. Pada mulanya bola basket hanya berkembang di beberapa kota besar seperti Medan, Jakarta, Bandung, Surabaya, Semarang dan Yogyakarta. Pada PON I tanggal 9 september 1948 di Solo, bola basket termasuk salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dan diikuti oleh beberapa regu peserta. Pada tahun 1951 membentuk organisasi bola basket Indonesia pada tanggal 23 Oktober 1951 yang diberi nama Persatuan Basketball Seluruh Indonesia (perbasi). Pada tahun 1953 perbasi diterima menjadi anggota FIBA, saat itu pula perpanjangan perbasi diubah menjadi Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (Ahmadi Nuril, 2007).

“Ukuran panjang lapangan adalah 28 meter dan lebar 15 meter diukur dari sebelah dalam garis batas. Jari-jari tengah lapangan bola basket adalah 1,80 meter yang dibuat ditengah lapangan” (Rohim Abdul, 2008). Bola basket terbuat dari karet yang dilapisi kulit atau bahan sintesis lainnya. “keliling bola tidak kurang dari 75cm dan tidak lebih dari 7cm, sedangkan beratnya tidak kurang dari 600gram dan tidak lebih dari 650gram” (Rohim Abdul, 2008).

Penguasaan teknik dasar juga sangat penting dalam pembelajaran maupun permainan, selain itu suatu teknik dasar perlu dilatih agar dapat melakukan gerakan yang benar, seperti pendapat sodikun (dalam Putri, Novia Indriani, et al. 2020) mengatakan pada permainan bola basket untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien ini perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik, apabila teknik dasar tersebut telah dimiliki dengan baik oleh seseorang pemain maka ia sudah dapat bermain dengan baik pula. Selain penguasaan teknik dasar yang baik keterampilan

juga harus dimiliki untuk menunjang teknik. Hal ini di perkuat oleh (Nugroho, Reza Adhi et al, 2021) yang menjelaskan bahwa dalam permainan olahraga bolabasket Ketrampilan dasar harus sangat di perhatikan, sebab hal tersebut dapat menentukan kemenangan.

Kemampuan ketrampilan dasar dalam bolabasket yakni kemampuan seperti mendribble bola, passing bola, shooting bola, rebound bola dan gerakan yang menggunakan satu kaki yang disebut pivot. Sedangkan menurut (Rustanto, 2017) dalam permainan bola basket ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu passing (mengoper), dribbling (mengiring) dan shooting (tembak). Pendapat lain mengatakan “gerak dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu passing, dribbling, shooting” (Febrianta, 2013). Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan gesak dasar passing dan shooting hal ini dikarenakan bola modifikasi yang digunakan dalam permainan ceket ringan sehingga pantulan bola tidak setabil.

Penelitian tentang pengembangan sudah banyak dilakukan, demikian pula dengan pengembangan pembelajaran penjasorkes. Penelitian tentang bermacam-macam pengembangan menunjukkan hasil yang bervariasi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh:

(Rizki Yulindra, 2019) tentang produk pengembangan model latihan jump shoot bola basket. Hasilnya menunjukkan bahwa model latihan jump shoot sudah dapat dipraktikan, berdasarkan hasil analisis dari evaluasi 3 ahli bahwa 82,8% menyatakan layak dan 80,8% menyatakan sangat layak. Faktor yang membuat model pengembangan ini dapat diterima yaitu pengembangan model latihan jump shoot dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan jump shoot dan memberikan referensi baru latihan jump shoot bola basket.

Penelitian yang dilakukan oleh (Irsad, Dian Fanani, 2017) tentang pengembangan model permainan kascapera dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V SD Negeri Keji 2 Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang. Hasilnya adalah produk model permainan kascapera sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Keji 2 Muntilan. Hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan, alat dan peraturan yang digunakan mempermudah siswa untuk memainkannya. Selain itu bola yang digunakan dibuat empuk agar tidak membahayakan siswa dan siswa tidak merasa takut saat menangkap. Sehingga timbul kesenangan dan keefektifan siswa terhadap permainan ini.

(Wahyu, Dedi Prasetyo, 2017) tentang Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket di SMP.

Hasilnya menunjukkan Model permainan untuk pembelajaran bola basket secara keseluruhan dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 41,3 dan persentase 91,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP layak untuk digunakan dan dijadikan pedoman untuk pembelajaran bola basket di SMP. Dari hasil para ahli dan guru model permainan yang disusun sangat sesuai dengan karakteristik serta pertumbuhan dan perkembangan teknik dasar pada anak sekolah menengah pertama.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan pengembangan model permainan, meskipun materi pembelajaran berbeda. Persamaan berikutnya yaitu penelitian ini sama-sama menghasilkan produk baru untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran. Meskipun tidak sama persis namun hasil penelitian terdahulu dapat dijadikan acuan dalam penelitian model pengembangan. Perbedaan penelitian yang dilakukan ini dengan penelitian sebelumnya adalah ruang lingkup yang berbeda, lokasi, waktu, subjek yang berbeda. Oleh karena itu penelitian ini tidak duplikasi.

Penelitian ini menerapkan suatu proses atau langkah untuk mengembangkan sesuatu produk dengan fokus penelitian di SD Negeri Sumberejo 1, SD Negeri Sumberejo 2, SD Negeri Karangasem dan SD Negeri Kangkung 2 menggunakan suatu pengembangan materi pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa pengembangan materi pembelajaran bola basket menjadi Coket (continue basket).

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode Research and Development. Teknik pengumpulan data melalui Observasi, Kuesioner dan Angket. Kemudian teknik pengolahan data dilakukan secara manual dengan tangan menggunakan bantuan alat kalkulator. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif berbentuk presentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data presentase diperoleh dengan rumus dari (M.Ali, 1993) yaitu:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

NP = Nilai dalam %

n = adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian dikelompokan/diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data yang akan dihitung. Pengelompokan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi presentase

Presentase	Klasifikasi	Makna
0% - 20%	Tidak Baik	Dibuang
20% - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40% - 70%	Cukup Baik	Digunakan(Bersyarat)
70% - 90%	Baik	Digunakan
90% - 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber : Guilford (dalam Taqwim, Ahsani 2021)

Dalam pembuatan produk awal, peneliti membuat produk berdasarkan masalah yang ada dilapangan, kemudian di evaluasi oleh dosen ahli yang telah memiliki pengalaman dibidang olahraga atau pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti akan menyusun suatu produk untuk mengembangkan model pembelajaran bola basket. Dalam pengembangan produk, peneliti membuat produk berdasarkan permasalahan yang ada dan dievaluasi oleh ahli penjasorkes, adapun desain model coket sebagai berikut: (1) sarana prasarana meliputi:

Tabel 2 Sarana Prasarana Coket

Sarana prasarana	Keterangan
Lapangan	Memiliki Panjang ±9meter dan lebar 8meter
Bola	Bola dalam permainan ini menggunakan bola karet yang empuk dan memiliki keliling lingkaran bola 44cm.
Ring	Ring menggunakan ring basket mainan yang berbahan plastik, selain mudah didapatkan ring ini juga harganya terjangkau. Diameter ring ini yaitu 26cm dan memiliki lebar tepi 1cm. Kemudian penyangga ring terbuat dari pralon yang memiliki tinggi 2meter.
Perlengkapan lainnya	Perlengkapan dilapangan berupa garis menggunakan tali raffia dan kapur, dan juga tali raffia dengan panjang 2m untuk permainan coket.

Permainan Coket (Continue Basket) adalah bentuk modifikasi dari olahraga bola basket, dalam prmainan Coket ini menggunakan bola karet yang ringan, menggunakan ukuran lapangan yang tidak sama dengan sebenarnya hal ini dikarenakan

menyesuaikan ukuran lapangan sekolah yang kecil.

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan Coket yang disesuaikan dengan situasi, kondisi di lapangan dan keadaan peserta didik. Peraturan tersebut diantaranya: (1) Teknik gerak dasar yang digunakan dalam permainan ini yaitu passing dan shooting. (2) Bentuk Permainan dimainkan secara bersambung/menyambung antara pemain satu dan pemain lainnya dalam satu tim. Adapun tujuan yaitu untuk mengasah kecepatan, kelincahan, dan melatih kerjasama atau koordinasi. (3) Cara bermain: Permainan dibagi menjadi 2 tim, jumlah pemain tiap tim sama. Gambar kotak biru berfungsi sebagai ring. Gambar kotak kuning berfungsi sebagai tempat untuk passing, yang nantinya akan diisi oleh satu orang untuk melakukan passing kepada teman yang sudah siap berada pada lingkaran hitam/titik shooting. Gambar lingkaran hitam berfungsi untuk melakukan shooting. Tanda silang/x : pemain. Permainan dimulai dengan aba-aba bersedia, siap, ya/bunyi peluit. Saat peluit sudah berbunyi, pemain pertama harus melilitkan tali raffia ke badannya dengan cara berputar (ditempat). Kemudian saat pemain pertama sudah terlilit tali pemain ke dua memegang tali lilitan terakhir yg ada di badan pemain 1 dan meilitkan tali tersebut kebandannya (pemain ke 2) hingga menyebabkan kedua pemain tersebut berputar. Dan begitu seterusnya hingga sampai ke pemain terakhir. Jika lilitan tali terlepas ditengah-tengah permainan maka harus mengulang lilitan tali dari pemain pertama. Saat pemain terakhir sudah terlilit tali kemudian harus melepas lilitan tali tersebut kemudian, pemain terakhir harus cepat-cepat berlari ke titik tengah/gambar lingkaran hitam untuk menerima passing. Pemain yang berada pada titik passing siap melakukan passing kepada pemain yang sudah berada pada titik lingkaran tengah, setelah melakukan passing pemain berlari ke belakang pemain pertama. Pemain yang menerima passing kemudian harus focus untuk melakukan shooting. Jika bola masuk ring maka akan mendapatkan poin 1, jika gagal masuk ring akan mendapatkan poin 0. setelah melakukan shooting pemain harus berlari ke gambar kotak kuning/titik passing. Permainan akan berotasi seperti itu terus sampai waktu permainan habis. Tim yang terbanyak memasukan bola kedalam ring ialah pemenangnya. (4) Jumlah Pemain: Permainan ini dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim berjumlah sama. (5) Waktu Permainan: Waktu yang digunakan dalam permainan ini yaitu 10-15 menit, dan tim yang mendapatkan poin paling banyak itulah tim pemenang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 11 April- 24 Mei di SD Negeri Sumberejo 1, SD Negeri Sumberejo 2, SD Negeri Karangasem dan SD Negeri Kangkung 2. Sampel yang diambil pada uji coba skala kecil yaitu sebanyak 28 orang sedangkan sampel yang diambil dalam skala besar yaitu sebanyak 92 orang. Aspek yang diambil dari penyebaran kuesioner ini mencakup beberapa aspek, diantaranya Kognitif, Afektif, dan psikomotorik.

Sesuai dengan permasalahan yang ada dilapangan dan dunia pendidikan khususnya pada pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, sulitnya permainan bola basket bagi anak-anak adalah masalah utama yang akan dibahas dalam penelitian ini. Faktor yang menyebabkan sulitnya dalam bermain bola basket bagi peserta didik sekolah dasar yaitu, ukuran lapangan yang luas, dan minimnya sarana prasarana untuk melakukan aktivitas olahraga. Maka dengan pengembangan model pembelajaran bola basket dalam pelaksanaannya diharapkan dapat mengatasi permasalahan mengenai sulitnya permainan bola basket bagi peserta didik sekolah dasar. Dengan ditambahkannya sedikit permainan diharapkan dapat mengatasi kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes.

Data yang diperoleh dengan pengisian kuesioner/angket oleh ahli PJOK dan guru PJOK merupakan pedoman untuk menunjukkan apakah produk pengembangan model permainan Coket ini dapat digunakan untuk uji coba kecil maupun besar. , berikut merupakan hasil kuesioner/angket yang diisi oleh tenaga profesional PJOK dan guru PJOK sekolah dasar.

Tabel 3 Hasil kuesioner ahli PJOK dan guru PJOK sebelum uji coba skala kecil

Ahli	Hasil rata-rata penilaian
Ahli PJOK	93%
Guru PJOK	91%
92%	

Berdasarkan hasil kuesioner/angket yang dilakukan oleh ahli PJOK dan guru PJOK, dengan hasil rata-rata 92% atau termasuk dalam kategori sangat baik menurut kriteria yang telah ditetapkan, pengembangan model pembelajaran bola basket disimpulkan dapat digunakan uji coba skala kecil.

Masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan model olahraga pembelajaran bola basket pada pembelajaran penjasorkes sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model pengembangan olahraga yang sulit untuk dimainkan oleh anak-anak, dengan

keterbatasan sarana dan prasarana yang tidak tersedia disekolah dasar.

Setelah produk pengembangan model pembelajaran bola basket divalidasi oleh ahli dan sudah direvisi, maka pada draf produk di uji cobakan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 1, yang berjumlah 28 orang.

Uji coba skala kecil ini dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran ceket berlangsung seperti: kualitas produk, tingkat kesenangan, tingkat ketertarikan peserta didik terhadap produk, tingkat kesulitan produk, keaktifan peserta didik selama pembelajaran, dan apakah produk membosankan bagi siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, peneliti melakukan uji skala kecil untuk mengetahui reaksi awal produk pengembangan, dan mengumpulkan data menggunakan kuesioner.

Berikut adalah penyajian hasil observasi dan persentase angket pada uji coba kecil:

Tabel 4 Hasil kuesioner peserta didik (uji coba skala kecil)

Aspek	Presentase
Kognitif	96%
Afektif	90%
Psikomotorik	73%
Rata-rata	86%

Berdasarkan data uji coba skala kecil didapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai yaitu 86%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka pengembangan model pembelajaran bola basket menjadi ceket tersebut memenuhi kriteria **Baik**, sehingga dapat digunakan sebagai permainan yang bisa dimainkan dimanapun baik dalam dunia pendidikan maupun permainan sehari-hari.

Keseluruhan data evaluasi dari ahli PJOK dan guru PJOK sekolah dasar dan uji coba kecil ini akan digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas produk ketika melakukan uji coba yang lebih besar atau uji coba lapangan. Masalah dan kendala yang muncul saat uji coba kecil harus dipecahkan. Hal ini sangat dibutuhkan sebagai perbaikan dalam pengembangan model pembelajaran.

Uji coba skala besar dilaksanakan setelah di evaluasi oleh ahli penjas dan guru penjas sekolah dasar. Uji coba skala besar ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu produk pengembangan yang dibuat dan untuk mengetahui apakah produk model pengembangan dapat dimainkan dalam pembelajaran penjasorkes. Uji coba skala besar ini dilakukan pada 3 sekolah dasar

yaitu SD Negeri Sumberejo 2, SD Negeri Karangasem, dan SD Negeri Kangkung 2. Sampel yang diambil di tiap sekolah yaitu kelas V, dengan variasi jumlah murid di tiap-tiap sekolah berbeda. SD Negeri Sumberejo 2 terdapat 26 peserta didik, SD Negeri Karangasem terdapat 26 peserta didik, dan SD Negeri Kangkung 2 terdapat 40 peserta didik. Data uji coba skala besar dihimpun dengan menggunakan kuesioner, berikut adalah hasil dari presentase uji coba skala besar:

Tabel 5 Hasil kuesioner peserta didik uji coba skala besar

No	Aspek	Presentase
1	Kognitif	95%
2	Afektif	95%
3	Psikomotorik	87%
	Rata-rata	92%

Berdasarkan data yang diperoleh dengan tingkat rata-rata 92% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, pengembangan model pembelajaran bola basket ini memenuhi kriteria dengan **sangat baik** sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran

Setelah tahap pengambilan data telah dilalui, produk pengembangan model pembelajaran bola basket menjadi Ceket sudah memenuhi kriteria yang telah disebutkan dalam analisis data. Produk pengembangan model pembelajaran memudahkan peserta didik dalam belajar/bermain, selain itu peserta didik menjadi lebih aktif bergerak tanpa takut terkena bola. Dari segi kognitif peserta didik lebih mudah dalam melakukan permainan ceket karena pengembangan model pembelajaran bola basket telah disederhanakan dari segi peraturan maupun sarana dan prasarana, dari segi afektif peserta didik melakukan pembelajaran dengan senang dan sungguh sungguh, sedangkan dari segi psikomotorik peserta didik diharuskan aktif bergerak, mampu menjaga keseimbangan, mempunyai kelincahan dan kecepatan.

SIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah pembuatan produk permainan ceket yang merupakan produk pengembangan permainan bola basket. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pertimbangan dalam penulisan ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

Produk pengembangan model pembelajaran bola basket menjadi ceket sudah dapat di praktikan kepada subjek uji coba berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli PJOK didapat rata-rata presentase 93%, hasil analisis dari guru PJOK didapat rata-rata 91%. Berdasarkan kriteria

penilaian maka produk pengembangan model pembelajaran bola basket ini memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga layak digunakan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 1, Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 2, Sekolah Dasar Negeri Karangasem, dan Sekolah Dasar Negeri Kungkung 2.

Produk pengembangan model pembelajaran bola basket menjadi ceket sudah dapat digunakan bagi peserta didik kelas V. Hal ini berdasarkan dari hasil analisis uji coba skala kecil didapat presentase 86%, sedangkan hasil analisis data uji coba skala besar didapat presentase 92%. Berdasarkan kriteria yang ada maka produk pengembangan model pembelajaran bola basket menjadi ceket memenuhi kriteria baik, sehingga layak digunakan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar Sumberejo 1, Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 2, Sekolah Dasar Negeri Karangasem, dan Sekolah Dasar Negeri Kungkung 2.

Produk pengembangan model pembelajaran bola basket menjadi ceket sebagai produk yang dihasilkan dari proses penelitian ini merupakan suatu inovasi untuk menarik minat peserta didik dalam belajar dan minat peserta didik untuk bergerak selain itu untuk memberi rasa aman, nyaman bagi peserta didik.

Faktor atau bukti yang menjadikan pengembangan model pembelajaran bola basket menjadi ceket diterima oleh peserta didik kelas V Sekolah Dasar Sumberejo 1, Sekolah Dasar Negeri Sumberejo 2, Sekolah Dasar Negeri Karangasem, dan Sekolah Dasar Negeri Kungkung 2 adalah rata-rata dari semua aspek uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar dan juga permainannya yang mudah.

Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam pembelajaran penjasorkes

REFERENSI

- Purnomo, E., Jermaina, N., & Marheni, E. (2018). *PERSPEKTIF ANAK REMAJA TERHADAP PENJASKES*.
- Kurniawan, D., & Hariyanto, A. (2018). Efektivitas permainan peserta Indonesia Basketball League (IBL) 2017/2018 Pada Pertandingan Semifinal Dan Final (Berdasarkan Statistik Pertandingan). *Journal Prestasi Olahraga*, 3(2), 139-157.
- Irsad, Dian Fanani. (2017). "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KASCAPERA

DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KEJI 2 KECAMATAN MUNTILAN KABUPATEN MAGELANG/DEVELOPMENT OF KASCAPERA GAME MODEL IN LEARNING PENJASORKES IN STUDENT CLASS V SD NEGERI KEJI 2 SUB DISTRICT MAGELANG DISTRICT. *Jurnal Mahasiswa Unnes.ac.id*

Yuliandra, R. A. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN POWER OTOT TUNGKAI PADA ATLET BOLA BASKET. *Sport Science & Education Journal*, 35-36.

Ahmadi, N. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.

Febrianta, y. e. (2013). UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI METODE PENDEKATAN TAKTIK SISWA SMPN 2 PANDAK BANTUL. *Jurnal Keolahragaan*, 188.

Taqwim, A. (2021). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN CABANG OLAHRAGA ATLETIK LARI 100 METER MELALUI MEDIA VIDEO SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 REJANG LEBONG. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 48.

Rizki Yuliandra, E. B. (2019). PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN JUMP SHOOT BOLA BASKET. *Journal of Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*.

Rustanto, H. (2017). MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SHOOTING BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 76.

Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Yusuf, M. (1982). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Ali ma'mun, Ipang Setiawan. 2015, *PEMBELAJARAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI PERMAINAN BOI*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations, p. 2094.

Dedi Wahyu Prasetyo., Yustinus Sukarmin. (2017). *Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket di SMP*. Vols. 5 (1),.