



Pengembangan Pembelajaran Bolabasket Melalui Permainan Lumba Jaring

Mita Ayu Septiani ✉, **Endang Sri Hanani**

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima September 2015
Disetujui Februari 2016
Dipublikasikan June 2016

Keywords:
Development
Basketball
Lumba Jaring games

Abstrak

Tujuannya untuk menghasilkan model pembelajaran bolabasket dengan permainan lumba jaring pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal Tahun 2015 dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Metode Penelitian ini adalah penelitian pengembangan prosedural. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 90,53% (baik), ahli pembelajaran I 90% (baik), ahli pembelajaran II 88% (baik), uji coba kelompok kecil 84,95% (baik), dan uji lapangan 89,35% (baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan model pembelajaran bolabasket melalui permainan Lumba Jaring ini dapat digunakan bagi siswa SMP Negeri 2 Talang Kabupaten Tegal. Berdasarkan hasil penelitian diatas, permainan Lumba Jaring dapat digunakan dalam proses pembelajaran olahraga.

Abstract

The purpose of research to produce a basketball learning model with lumba jaring games at seventh grades students of SMPN 2 Talang Tegal Regency 2015 in the physical education learning. The methods of research is procedural development research, The data analysis technique used is deskriptif presentase. From the test results obtained expert evaluation of data are, experts of physical education 90.53% (good), expert's of learning I 90% (good), experts of learning II 88% (good), small group trial 84,95% (good), the field test 89.35% (good). from the data, it can be conclude learning model through lumba jaring games can be used for students of SMP Negeri 2 Talang Tegal. Based on the result, lumba jaring games can be used in the process of sport learning.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773 (online)

ISSN 2460-724X (cetak)

✉ Alamat korespondensi:
Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail : sipit.manis@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perceptual, kognitif, sosial dan emosional. Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (*sportivitas*, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat.

Salah satu tujuan penjasorkes di sekolah adalah memberikan keterampilan gerak untuk peserta didik, dengan harapan keterampilan gerak yang sudah dimiliki untuk dapat dikembangkan dan ditingkatkan kedalam pengembangan spesialisasi gerak cabang olahraga tertentu sesuai bakat, minat dan potensi yang dimiliki peserta didik. Tujuan tersebut tertuang dalam pasal 25 ayat 3 UU no. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Adapun isi dari pasal 25 ayat 3 adalah "pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan pada semua jenjang pendidikan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan olahraga sesuai dengan bakat dan minat".

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2015 yaitu: di SMP Negeri 2 Talang, dari kondisi sarana dan prasarana pembelajaran bolabasket masih dalam keadaan baik namun dalam proses pembelajaran permainan bolabasket masih terpaku pada teknik dasarnya saja tanpa adanya praktik pengaplikasian ke dalam bentuk permainan bolabasket, sehingga siswa merasa jenuh dengan pembelajaran permainan Bolabasket yang hanya sebatas pengetahuan sang guru saja, sehingga peserta didik belum mampu memahami keterkaitan teknik-teknik dasar yang diajarkan dengan penerapannya di dalam permainan bolabasket.

Proses pembelajaran penjasorkes di SMPN 2 Talang Kabupaten Tegal berjalan dengan baik. Tetapi, proses pembelajarannya masih berpusat pada guru penjasorkes dan minim adanya modifikasi pembelajaran, sehingga pengetahuan siswa tentang penjasorkes hanya sebatas apa yang diberitahukan oleh sang guru dan siswa yang di ajar merasa jenuh dan kurang aktif bergerak saat pembelajaran. Siswa juga kurang maksimal dalam menyerap pelajaran yang diajarkan oleh guru penjasorkes.

Masalah yang muncul saat proses pembelajaran berada pada siswanya. Siswa yang masuk ke sekolah menengah pertama (SMP) masih asing dengan permainan bolabasket. Hal ini dikarenakan sekolah dasar (SD) yang ada di Kabupaten Tegal masih sangat minim dan jarang yang memiliki sarana dan prasarana untuk pembelajaran bolabasket. Hanya ada beberapa sekolah dasar (SD) yang memiliki sarana dan prasarana untuk pembelajaran bolabasket, sehingga saat siswa yang masuk SMP pada kelas VII mengikuti proses pembelajaran bolabasket masih banyak ditemui siswa yang belum paham tentang olahraga bolabasket dan menganggap permainan bolabasket adalah permainan yang sulit untuk dimainkan, sehingga siswa cenderung malas mengikuti proses pembelajaran.

Dari pernyataan diatas ditemui beberapa hal dalam proses pembelajaran bolabasket, antara lain: Peraturan yang dipake oleh guru penjasorkes dalam mengajar materi permainan bolabasket masih menggunakan peraturan yang baku jadi siswa merasa kesulitan dalam melakukan permainan bolabasket dan terlihat ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti permainan Bolabasket dikarenakan kurangnya pengemasan dalam bentuk modifikasi, dengan minimnya modifikasi dan kurangnya keterampilan guru penjasorkes dalam pembelajaran permainan bola besar khususnya bolabasket sehingga peserta didik belum mampu memahami keterkaitan teknik-teknik dasar yang diajarkan dengan penerapannya di dalam permainan Bolabasket.

Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran yang berupa "MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLABASKET MELALUI PERMAINAN LUMBA JARING BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TALANG KABUPATEN TEGAL TAHUN 2015". Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan variasi baru terhadap bentuk pembelajaran permainan bolabasket khususnya dalam teknik dasar passing Bolabasket agar peserta didik dapat memahami keterampilan teknik dasar passing yang benar serta menumbuhkan motivasi siswa agar aktif bergerak, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

METODE

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk berupa pengembangan model permainan lumba

jaring dalam pembelajaran bolabasket bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut borg dan gall dalam sugiyono (2010:9), peneliti dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah yang utama, yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. (2) Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan permainan Lumba Jaring). (3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuisioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis. (4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba lapangan skala kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti. (5) Uji coba lapangan skala besar. (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. (7) Hasil akhir model pembelajaran bolabasket menggunakan permainan Lumba Jaring bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran permainan Lumba Jaring dalam pembelajaran bolabasket ini dibutuhkan atau tidak. Untuk mengumpulkan data pada langkah ini peneliti melakukan kajian pustaka, observasi atau pengamatan dan wawancara di lapangan. Kajian pustaka dilakukan dengan mencari, membaca beberapa karya ilmiah yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu peneliti mencari data daftar sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Tegal, dan kemudian peneliti melakukan observasi dan wawancara di beberapa sekolah menengah pertama di kecamatan Talang yaitu sekolah SMP Negeri 2 Talang. Teknik observasi menggunakan panduan observasi mengenai sarana dan prasarana olahraga bolabasket serta pelaksanaan pembelajarannya. Teknik wawancara menggunakan pedoman wawancara mengenai sarana dan prasarana, proses pembelajaran serta materi pembelajaran Bolabasket di sekolah tersebut.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa alasan dalam

memilih jawaban dan saran-saran. Data diperoleh dari hasil kuisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli pembelajaran bolabasket dan ahli Pembelajaran atau guru penjasorkes serta kuisioner yang telah diisi oleh siswa.

Instrumen pengumpulan data menurut Sugiyono (2013:308) instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain: (1) Wawancara (Wawancara digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi secara sistematis dan terarah secara langsung kepada narasumber yaitu guru penjasorkes pada awal penelitian untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SMP N 2 Talang Kab. Tegal). (2) Observasi/pengamatan (melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan). (3) Kuisioner (Dalam penelitian ini kuisioner digunakan untuk memperoleh data dari ahli, dan peserta didik. Kuisioner yang digunakan oleh ahli berupa sejumlah pernyataan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban yang telah disediakan). (4) Dokumentasi (digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang berupa foto dan video penelitian).

Kuisioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuisioner berupa kualitas model permainan lumba jaring. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari "tidak baik" sampai dengan "sangat baik" dengan cara dengan member tanda "√" pada kolom yang tersedia. Berikut penjelasan rentangan nilai yang ada: (1) sangat kurang (2) kurang (3) cukup (4) baik (5) sangat baik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk. (2003:879), yaitu:

$$f = \frac{f'}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f' = frekuensi relatif/angka persentase
 f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data, dari tabel 1 :

Tabel 1. Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 - 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1 - 70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 - 90%	Baik	Digunakan
90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: Muhamad Ali, 2013:206

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Hasil Uji Coba I

1. Data Analisis Kebutuhan

Berdasarkan kompetensi penjasorkes saat ini maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes yang dikembangkan yang sesuai yaitu pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes tidak merasa bosan dan terbebani. Karena dilihat dari karakter siswa sekolah menengah pertama terutama siswa kelas VII yang rata-rata berumur 11-14 tahun, dimana pada usia itu, terjadi perkembangan penguasaan gerak. Dengan permainan bolabasket yang dimainkan dengan aturan permainan yang standar, sarana dan prasarana dengan ukuran standar tanpa adanya modifikasi tentunya akan sangat menyulitkan dan akan berpengaruh pada tingkat perkembangan penguasaan gerak anak. Sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi olahraga permainan bolabasket agar bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran permainan bolabasket yang diberikan masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar aktif bergerak.

Dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran bolabasket tersebut, maka peneliti mengambil langkah dalam mengembangkan model pembelajaran menggunakan permainan Lumba Jaring yang sesuai bagi siswa SMP kelas VII. Peneliti mengharapkan produk

yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bolabasket, pembelajaran menjadi lebih menarik, sesuai dengan karakteristik siswa serta lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa dapat optimal. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan bolabasket lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

Permainan lumbajaring adalah merupakan sebuah modifikasi dari permainan bolabasket yang terdapat 3 kawasan dan menggunakan ring yang telah dimodifikasi. Permainan lumbajaring digunakan untuk mengefektifkan waktu dan mengembangkan sarana dan prasarana agar siswa lebih aktif bergerak sehingga merasa senang dan tertarik untuk melakukan olahraga permainan bolabasket.

Permainan lumbajaring ini bertujuan untuk melatih teknik dasar bolabasket khususnya *passing* yang ada pada permainan bolabasket dan untuk mencetak angka sebanyak banyaknya dengan memilih angka 1 dan 2 sesuai penempatannya. Dengan mengkondisikan permainan dengan jumlah poin yang banyak diharapkan agar siswa kelak menjadi siswa yang aktif, terampil, antusias, dan sportif. Serta diharapkan dalam anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi sosial dan pendidikan moral.

Permainan Lumba Jaring dalam 1 tim terdiri 5 siswa dan dimainkan dengan waktu 2x10 menit. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan Lumba Jaring hampir sama dengan peraturan permainan bolabasket yang sebenarnya, akan tetapi ada perbedaan peraturan yang dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Pemain tidak boleh *passing* melebihi satu kawasan tanpa disentuh atau ditangkap terlebih dahulu oleh teman satu timnya. Tim yang dinyatakan menang apabila tim tersebut dapat mencetak *point* terbanyak, permainan ini berlangsung selama 2x10 menit dan waktu istirahat 2 menit setiap tim.

Permainan Lumba Jaring merupakan salah satu upaya yang diwujudkan dengan harapan mampu membuat siswa lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi, membuatkan modifikasi sarana dan prasarana yang sesuai dengan perkembangan pertumbuhan anak dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran bolabasket.

2. Data hasil validasi ahli

Data yang diperoleh dari pengisian

kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model permainan Lumba Jaring dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari ahli pembelajaran bolabasket dan ahli pembelajaran atau guru penjasorkes, pada tabel 2 :

Tabel 2. Hasil Evaluasi Ahli

No	Ahli	Rata-Rata Skor Penilaian	Persentase
1	Bolabasket	5	90,53%
2	Pembelajaran I	5	90%
3	Pembelajaran II	4	88%
Rata-rata			90,00%

Sumber: Penelitian 2015

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran Bolabasket dan ahli pembelajaran atau guru penjasorkes didapat rata-rata lebih dari 4 (empat) atau masuk dalam kategori penilaian “baik”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bolabasket menggunakan model permainan Lumba Jaring pada kelas VII Sekolah Menengah Pertama dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

3. Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk awal di validasi dan sudah diperbaiki berdasarkan saran dan komentar ahli oleh ahli maka tahap selanjutnya adalah produk

diujicobakan pada skala kecil dengan subjek 10 siswa kelas VII SMP N 2 Talang. Berikut adalah data hasil uji coba skala kecil, pada tabel 3 :

Tabel 3. Hasil Persentase Pada Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kognitif	86,00%	Baik
2	Psikomotor	84,86%	Baik
3	Afektif	84,00%	Baik
Rata-rata			Baik
84,95%.			

Sumber: Penelitian 2015

Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Berikut adalah hasil analisis data uji coba skala kecil yang meliputi aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif yang berbentuk diagram. Hasil tersebut dapat dilihat dalam gambar 1 berikut ini:

Dari data yang diperoleh aspek kognitif sebesar 86,00%, aspek psikomotor 84,86%, aspek kognitif 84,00%, sehingga menghasilkan rata-rata persentase sebesar 84,95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan pembelajaran Bolabasket melalui permainan Lumba Jarining ini telah memenuhi kriteria “baik” sehingga pembelajaran *passing* Bolabasket menggunakan permainan lumba jaring ini layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP N 2 Talang Kab. Tegal.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah produk diujicobakan pada skala kecil yang kemudian melalui tahap revisi dan

Gambar 1. Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil



Sumber: Penelitian 2015

perbaikan produk awal maka selanjutnya adalah produk diujicobakan pada uji coba lapangan dengan subjek 36 siswa (putra dan putri) kelas VII SMP N 2 Talang Kab. Tegal. Berikut adalah data hasil uji coba lapangan, pada tabel 4 :

Tabel 4. Hasil Persentase Pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	kognitif	91,30%	Baik
2	psikomotor	89,76%	Baik
3	afektif	87,00%	Baik
Rata-rata		89,35%	Baik

Sumber: Penelitian 2015

Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan

Berikut adalah hasil analisis data uji coba lapangan yang meliputi aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif yang berbentuk diagram:

Gambar 2.

Diagram Hasil Uji Coba Lapangan. Dari data yang diperoleh aspek kognitif sebesar 91,30%, aspek psikomotor 89,76%, aspek afektif 87,00%, sehingga menghasilkan rata-rata persentase sebesar 89,35%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan pembelajaran Bolabasket melalui permainan lumba jaring ini telah memenuhi kriteria "baik" sehingga pembelajaran *passing* Bolabasket menggunakan permainan lumba jaring ini layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas VII SMP N 2 Talang Kab. Tegal.

Prototipe Produk

Model permainan Lumba Jaring dalam pembelajaran bolabasket adalah permainan bolabasket yang di modifikasi dengan mengefektifkan waktu dan memproporsionalkan sarana dan prasarana agar siswa lebih aktif

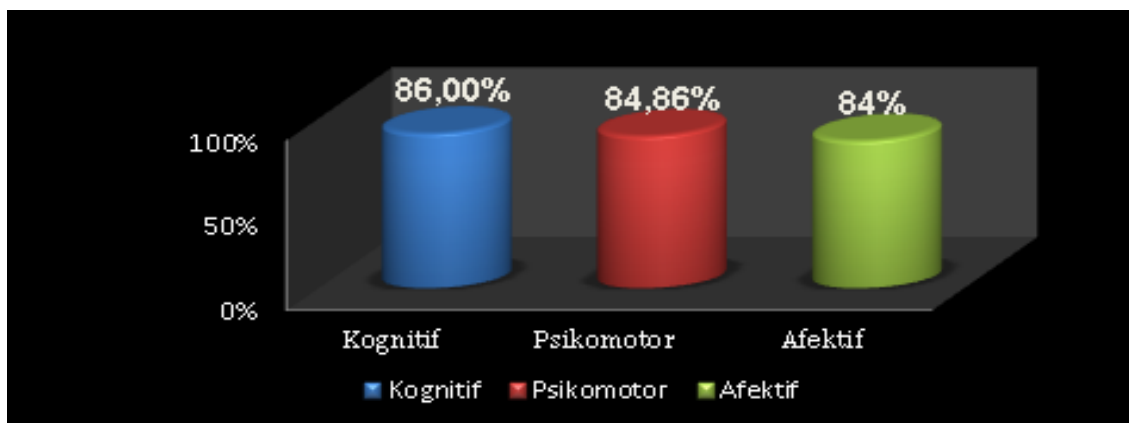
bergerak sehingga merasa senang dan tertarik untuk melakukan olahraga khususnya permainan bolabasket. Sesuai dengan karakteristik siswa SMP kelas VII yang rata-rata berusia antara 11-14 tahun.

Permainan lumba jaring ini bertujuan untuk untuk mencetak angka sebanyak banyaknya dengan cara memasuka bola ke dalam lingkaran hula hoop yang bernilai 2 angka apabila mencetak pointnya di kolong kotak gawang mendapatkan point 1 angka. Dengan mengkondisikan permainan dengan jumlah point yang banyak diharapkan agar siswa kelak menjadi siswa yang aktif, terampil, antusias dan sportif. Serta diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi sosial dan pendidikan moral.

Model permainan lumba jaring dalam 1 tim terdiri dari 5 pemain. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan lumba jaring hampir sama dengan peraturan bolabasket yang sebenarnya, akan tetapi ada beberapa peraturan yang di modifikasi disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Permainan dilakukan seperti layaknya permainan bolabasket konvensional pada umumnya, tetapi pada model permainan lumba jaring terdapat 3 zona yaitu zona A, Zona B, dan Zona C yang menjadi ciri khas dalam permainan lumba jaring. Suatu tim dinyatakan menang apabila tim tersebut dapat mencetak point terbanyak, Permainan ini berlangsung selama 2 x 10 menit setiap tim.

Berikut merupakan kelemahan dan kelebihan dari produk yang dikembangkan, (1) Kelebihan Permainan lumba jaring Permainan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran bolabasket dalam mengoptimalkan segala sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Permainan lumba jaring merupakan inovasi permainan yang baru dengan memodifikasi peraturan dengan memodifikasi sarana dan prasarana sehingga



Sumber: Penelitian 2015

membuat siswa bergerak aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bolabasket. Permainan lumba jaring ini mempermudah siswa dalam memahami materi bolabasket yang dikenal rumit dalam aturan mainnya, (2) Kelemahan Permainan lumba jaring Sebuah penelitian tidaklah mungkin mendapatkan hasil yang sempurna pasti ada beberapa kelemahan pada penelitian sehingga perlu untuk dilakukan evaluasi dan perbaikan secara terus menerus untuk bisa mencapai hasil produk pengembangan yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan siswa. Berikut ini adalah kendala pada saat pelaksanaan penelitian.

Kelemahan dalam produk ini terdapat pada pembuatan lapangan membutuhkan waktu yang lebih, sistem pertandingannya kurang efektif karena hanya menggunakan 1 objek lapangan sehingga siswa menunggu untuk mendapatkan giliran bermain berikutnya dan tingginya ring yang dimodifikasi belum sesuai dengan karakteristik anak kelas VII sekolah menengah pertama. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi kelemahan ditutup dengan cara siswa yang menunggu diperintahkan untuk melakukan repetisi latihan teknik-teknik dasar dalam permainan bolabasket.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pengembangan pembelajaran Bolabasket melalui permainan lumba jaring dapat diterima oleh peserta didik kelas VII SMP N 2 Talang Kab. Tegal. Faktor yang menjadikan model pengembangan pembelajaran Bolabasket melalui permainan lumba jaring diterima antara lain berdasarkan hasil dari analisis sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data evaluasi ahli diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,00%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pengembangan pembelajaran bolabasket melalui permainan lumba jaring ini memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan untuk

peserta didik SMP N 2 Talang Kab. Tegal.

2. Berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil dan analisis uji coba skala besar yaitu diperoleh rata-rata persentase sebesar 84,95% pada uji coba skala kecil dan 89,35% pada uji coba lapangan, sehingga produk model pengembangan pembelajaran Bolabasket melalui permainan lumba jaring ini telah memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP N 2 Talang Kab. Tegal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008. Olahraga Bola Basket. Semarang: Aneka Ilmu.
- Anirotul Qorih. 2009. Filsafat Olahraga. Semarang: FIK.
- Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar penjaskes. Jakarta: depdiknas.
- Danu Hoedaya. 2004. Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket: Konsep & Metode. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas.
- FIBA. 2014. Basketball Equipment. Official basketball rules. Basketball Rules. Official basketball rules.
<http://sumbarahambali.blogspot.com/> diunduh 14 Februari 2015 pukul 8.18.
- Imam Sodikun. 1992. Bola Basket. Jakarta : DEPDIK-BUD.
- Mohamad Ali. 2013. Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi. Bandung: Angkasa.
- Oliver, Jon. 2007. Dasar-dasar Bola Basket. Bandung: Pakar Raya.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs. Jakarta: Litera.
- Sugiyanto, dan Sudjarwo. 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyanto. 2008. Perkembangan dan Belajar Motorik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Showalter, Don. 2012. Coaching Youth Basketball. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1950 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.