



MODEL PERMAINAN *BASKET HOLL* DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES BOLA BESAR PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PURBALINGGA

Oki Lekstiyanto✉ Tri Nurharsono, Agus Pujianto

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2013
Disetujui Juni 2013
Dipublikasikan Juli 2013

Keywords:
basket ball; development;
basket holl game

Abstrak

Permainan bola basket masih diajarkan dalam bentuk permainan yang baku sehingga masih didapatkan siswa yang merasa kesulitan memainkan permainan ini. Maka dari itu perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dan hasil pengembangannya yaitu model pengembangan permainan basket holl. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pengamatan di lapangan dan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk sebesar 84,6% dengan kriteria baik. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 77,22% dengan kategori baik, dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 86,42% dengan kategori baik. Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan basket holl dapat digunakan guru penjas sebagai permainan alternatif dalam pembelajaran penjasorkes.

Abstract

The game of basketball is taught in a standardized form of the game so it's still got students who find it difficult to play this game. Thus the need for modification in the learning process. This research method is the development of research, and the results of the model developers basket holl development. The analysis procedure includes product development product that will be developed, developing initial products, expert validation and revision, testing and revision small group, large group and test the final product. The data was collected using field observations and questionnaires were obtained from expert evaluation and the results of the questionnaires by students. The data analysis technique used is descriptive percentages. From the test results obtained by experts the average percentage of product analysis of 84.6% with both criteria. Data results of the student questionnaire on a small test group gained an average percentage of 77.22% with the answer to both categories, and questionnaire data from a large group of students test answers obtained with the percentage 86.42% with both categories. Based on the research data, it was concluded that the game of basketball can be used basket holl teachers as an alternative in learning Penjasorkes game.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: o_leks2009@yahoo.com

PENDAHULUAN

SMP Negeri 1 Purbalingga merupakan sekolah menengah pertama yang berstandar internasional yang terdapat di Kecamatan Purbalingga Kidul, Kabupaten Purbalingga. Sesuai dengan indikator pada materi permainan bola besar khususnya bola basket bagi kelas VIII, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memupuk kerjasama dan toleransi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bola basket di SMP N 1 Purbalingga belum sesuai dengan kebutuhan siswa serta permainan bola basket yang diajarkan belum dimodifikasi. Pada proses pembelajaran bola basket ditemui beberapa hal antara lain :

1. Alat dan fasilitas yang dipergunakan berukuran standar sesuai dengan bola basket pada umumnya.
2. Peraturan permainan bola basket yang digunakan sesuai dengan peraturan bola basket yang sebenarnya atau aturan yang baku.
3. Pembelajaran permainan bola basket yang diberikan masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa kesulitan dan ketakutan untuk melakukan permainan bola basket khususnya pada siswa putri dan siswa yang posturnya pendek sehingga menimbulkan rasa kurang percaya diri dan sungkan untuk bermain.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa RSBI kelas VIII di SMP Negeri 1 Purbalingga kurang aktif dan kurang tertarik dalam pembelajaran penjasorkes. Dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu diadakan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam pembelajaran

permainan bola basket pada pembelajaran penjasorkes di sekolah.

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah : "Bagaimana model permainan " *Basket Holl*" dalam pembelajaran Penjasorkes bola besar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Purbalingga tahun 2012?".

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model permainan " *Basket Holl*" dalam pembelajaran penjasorkes bola besar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Purbalingga tahun 2012.

KAJIAN PUSTAKA

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya materi bola basket bagi siswa kelas VIII SMP N 1 Purbalingga, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar beregu serta nilai kerja sama, toleransi, percaya diri, memecahkan masalah, menghargai teman keberanian. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola basket, di Sekolah Menengah Pertama seperti halnya di SMP N 1 Purbalingga belum efektif karena menggunakan peralatan yang baku sehingga masih dijumpai siswa yang merasa kesulitan khususnya siswa putri dan siswa yang mempunyai postur yang pendek. Namun dengan keadaan yang seperti itu Penyampaian materi permainan bola basket kepada siswa Sekolah Menengah Pertama tetap dapat dilakukan yaitu dengan melakukan berbagai modifikasi.

Secara keseluruhan penelitian ini telah berhasil, berdasarkan hasil data dari hasil lapangan pada permainan *basket holl* dan hasil data dari kuisisioner siswa tentang aspek psikomotor, kognitif dan afektif didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki kategori tingkat baik dalam permainan *basket holl*. Hal ini merupakan keberhasilan dalam penelitian pengembangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan modifikasi bola basket ini dapat dikembangkan lebih

lanjut pada sekolah menengah pertama yang lain, karena model permainan ini belum pernah ada dan dikembangkan pada sekolah menengah pertama, model permainan ini merupakan model baru.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah, siswa dapat bergerak dengan aktif dalam permainan dengan peraturan yang sudah dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada dilapangan. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan di sekolah masih dalam bentuk permainan yang sesuai dengan peraturan yang baku, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturan. Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut dijumpai anak-anak yang merasa kesulitan, bosan, dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan bola kasti modifikasi (kaskor). Menurut Borg & Gall seperti dikutip Punaji (2010:194), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Prosedur pengembangan model permainan kaskor untuk siswa sekolah dasar meliputi beberapa tahap, yaitu: (1)

melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba kelompok kecil dan revisi, dan (5) uji coba kelompok besar dan produk akhir.

Subjek Uji coba

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas (Taufiq Hidayah, M.Kes.), dan ahli pembelajaran (Agus Sulastama, S.Pd.).
- 2) Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Purbalingga Kecamatan Purbalingga Kabupaten Purbalingga yang berjumlah 28 orang.

Teknik Analisis Data

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 Muhamad Ali (1987 : 184) yaitu :

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

NP = Nilai dalam %

n = adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data.

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 1987 : 184)

HASIL PENGEMBANGAN

Analisis Kebutuhan

Pembelajaran bola basket yang diberikan masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi yang menarik, sehingga dijumpai siswa yang merasa kesulitan dan ketakutan untuk melakukan permainan bola basket khususnya pada siswa putri dan siswa yang posturnya pendek sehingga menimbulkan rasa kurang percaya diri dan sungkan untuk bermain. Berdasarkan uraian di atas, peneliti berusaha mengembangkan model permainan *basket holl* dalam penjasorkes yang sesuai bagi siswa SMP. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bola basket yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani, kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa, membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran bola basket lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

Draft Produk Awal

Model permainan *basket holl* merupakan permainan yang dibentuk sesuai karakter siswa dengan cara membuat peraturan permainan lebih sederhana dan menarik. Dengan model permainan *basket holl*

ini diharapkan dapat mengurangi kesulitan siswa terhadap pembelajaran bola basket, sehingga model permainan *basket holl* ini dapat berjalan efektif.

Analisis Hasil Data Validasi Ahli

Hasil analisis data oleh evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata nilai 82,6%. Hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata penilaian 86,6%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka model permainan *basket holl* dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran didapat persentase 84,6% masuk dalam kategori "baik".

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Data hasil uji coba skala kecil sebesar 77,22% (baik).

Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan saran dari Ahli Penjas dan Ahli pembelajaran pada produk yang telah diujicobakan ke dalam uji skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk, proses revisi berdasarkan saran ahli penjas dan ahli pembelajaran terhadap kendala yang muncul setelah ujicoba skala kecil. Proses revisi adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Revisi Skala Kecil

Ahli Penjas dan Pembelajaran	Bagian yang direvisi	Saran perbaikan
Ahli penjas	Peraturan	- Peraturan untuk lebih diperjelas - Peraturan permainan yang pertama menggunakan game 25 diganti dengan 2x10 menit
Ahli Pembelajaran	Garis setengah lingkaran didepan ring	Garis terlalu lebar sehingga perlu dipersempit untuk mengurangi tingkat kesulitan siswa mencetak poin

Sumber : Hasil Penelitian 2013

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Data hasil uji coba skala besar sebesar 86,42% (baik).

Draf Produk Akhir Model Permainan *Basket Holl*

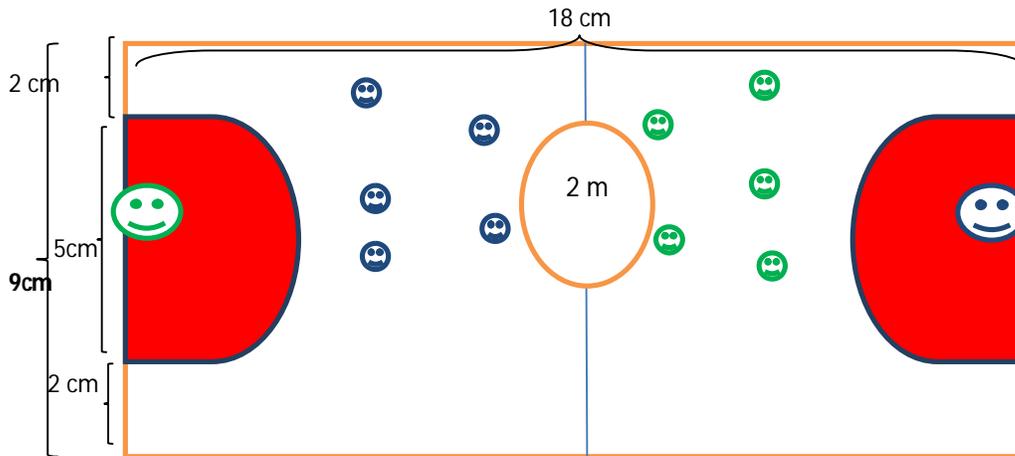
Permainan *basket holl* merupakan bentuk modifikasi dari permainan bola basket. Setiap tim masing-masing terdiri dari 6 pemain, yang terdiri dari 5 pemain dan 1 penjaga ring yang berada didaerah lawan. Bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket ini adalah bola karet dan untuk ring terbuat dari kardus bekas hal ini dimaksudkan untuk memudahkan siswa dan keselamatan.

Dalam permainan *basket holl* ini, suatu tim dinyatakan menang apabila mendapat poin banyak dalam waktu 2x10 menit. Setiap tim memperoleh poin apabila berhasil memasukkan bola kedalam ring kardus. Poin juga dapat diraih melalui tembakan bebas apabila lawan berada didalam zona merah lebih dari 3 detik.

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan *basket holl*. Peraturan dalam permainan *basket holl* terdiri dari beberapa hal antara lain:

1) Lapangan

Lapangan yang digunakan seperti dalam permainan bola basket akan tetapi lebih kecil dengan panjang 18 m dan lebar 9 m.



Gambar 1. Lapangan Permainan *Basket Holl*
(Sumber : penelitian 2013)

- Keterangan :
-  : Penjaga ring tim hijau
 -  : Penjaga ring tim biru
 -  : Tim Hijau
 -  : Tim biru

2) Bola

Bola yang digunakan adalah bola dari plastik yang dilapisi spon.



Gambar 2. Bola Permainan *Basket Holl*
(Sumber : penelitian 2013)

3) Ring

Ring menggunakan sebuah kardus bekas. Ring kardus dipegang oleh satu pemain dari masing-masing tim yang berada di lapangan lawan.



Gambar 3. Ring Permainan *Basket Holl*
(Sumber : penelitian 2013)

4) Jumlah Pemain

Permainan *basket holl* dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim beranggotakan 6 pemain.

5) Lama permainan

Lama permainan 2x10 menit.

6) Memulai Permainan

Untuk memulai permainan dilakukan lemparan *jump ball* sebagai lemparan permulaan permainan di garis tengah lapangan. Bola di lempar oleh seorang wasit dan pemain berada di posisinya masing-masing.

7) Memainkan Bola dan Mencetak Angka

Jika terjadi gol, maka permainan dimulai dari belakang garis sideline. Ketika dalam permainan bola dapat direbut oleh tim bertahan maka tim tersebut langsung menyerang dan mencoba

untuk menyetak angka. Tim dinyatakan mendapat poin apabila bola masuk kedalam ring kardus.

8) Melanjutkan Permainan Setelah Bola Out (*throw-in*)

Semua lemparan ke dalam (*throw-in*) akibat suatu kesalahan, pelanggaran, bola keluar lapangan, dilakukan diluar garis lapangan terdekat dengan kesalahan.

9) Pelanggaran

Pelanggaran dilakukan apabila pemain merugikan pemain lainnya seperti mendorong, menarik, menjatuhkan dan juga ketika pemain bertahan terlalu lama berada di zona terlarang. Apabila ada pemain melakukan pelanggaran maka tim lawan mendapat tembakan bebas dengan penjaga ring tidak bergerak atau diam. Tembakan bebas bernilai 1.

KAJIAN DAN SARAN

Kajian

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah model permainan *basket holl* dalam pembelajaran penjasorkes yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba skala besar (N=28).

Model permainan *basket holl* sebagai produk akhir yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan bola basket. Kelebihan dari permainan *basket holl* ini adalah:

1. Sarana dan prasarana permainan yang murah dan mudah dicari yaitu ring hanya dengan menggunakan kardus bekas dan bola terbuat karet sehingga lebih ringan untuk mengurangi ketakutan siswa. Lapangan yang tidak terlalu lebar sehingga tidak membutuhkan lahan yang luas.
2. Peraturan dalam permainan *basket holl* yang tidak terlalu kompleks.

Ada beberapa kelemahan dalam permainan *basket holl* ini, diantaranya :

1. Dari segi peralatan, ring yang digunakan masih perlu untuk disempurnakan karena dengan menggunakan siswa sehingga

siswa tersebut lebih kurang gerakannya dibanding siswa yang bermain.

2. Dalam permainan siswa banyak bergerombol karena kurang menerapkan strategi masing-masing tim.
3. Bola yang ringan sehingga kadang-kadang bola sulit untuk dikontrol.

Saran

1. Untuk menghindari terjadinya siswa yang bergerombol pada saat permainan berjalan siswa harus ditanamkan strategi-strategi bermain yang lebih matang.
2. Pada siswa penjaga ring tidak selalu menjadi ring perlu ada peraturan tambahan untuk bergantian menjaga ring sehingga bisa merasakan menjadi pemain dan juga untuk menambah gerak siswa tersebut.
3. Bagi guru Penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bola basket yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket di sekolah.
4. Dalam permainan ini tentu tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi yang tersedia di sekolah, sehingga permainan *basket holl* ini dapat digunakan lebih efektif dan menyenangkan.

Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu.

Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjas*. Jakarta: Depdikbud.

Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.

Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.

Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta. Depdikbud.

Machfud Irsyada. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud.

Moh.Ali.1987. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa Bandung.

Nuril Ahmadi.2007. *Permainan Bola Basket*. Solo : PT. Era Intermedia.

Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sadoso Sumosardjuno. 1986. *Pengetahuan Praktis Kesehatan dalam Olahraga*. Jakarta : PT.Gramedia.

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMP/MTs*. Jakarta : Litera Prenada Media Group.

Sukintaka.1992. *Teori Bermain unruk D2 PGSD Penjas*. Jakarta: Depdikbud.

Wissel, H.2000. *Bola Basket Dilengkapi dengan Program Pemahiran Teknik dan Taktik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir Ateng.1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.