



## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PASSING BOLABASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2012/2013

**Akhmad Lukman Mustofa** ✉

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

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Agustus 2013  
Disetujui Januari 2013  
Dipublikasikan Februari 2013

*Keywords:*  
Improving, Basketball  
Passing using the Card  
Task, Sport Education,  
Junior High School students

### Abstrak

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa Model Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami teknik dasar passing Bolabasket. Prosedur pengembangan yang digunakan meliputi beberapa tahap : 1) menganalisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal (model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas), 3) validasi ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, 4) uji coba lapangan yang meliputi uji kelompok kecil (34 peserta didik) dan uji kelompok besar (64 peserta didik), 5) revisi produk, dan hasil produk pengembangan. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk menggunakan (1) kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, (2) data pengambilan denyut nadi sebelum dan sesudah pembelajaran, (3) kuesioner respon psikomotorik, kognitif, afektif peserta didik dengan angket, (4) pengamatan keefektifan teknik dasar yang digunakan dalam produk yaitu chest pass, bounce pass, dan over head pass. Simpulan pemanfaatan atau penggunaan produk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dalam pembelajaran Penjasorkes SMP memberikan pengaruh terhadap intensitas fisik peserta didik, dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, dapat mengatasi keterbatasan alokasi waktu pembelajaran serta memberikan pengalaman koordinasi gerak kompleks kepada peserta didik.*

### Abstract

*The purpose of this study was to improve and produce the result namely the teaching method passing Basketball uses the card task in studying of sport lesson for Junior High School students of sport education. The improving procedure that used by some steps : 1) To analyze the result that will be improved, 2) To improve the first result (the teaching method passing Basketball uses the card task), 3) The expert validation using one sportsman and two teachers, 4) A try out the field by a small group (34 students) and a big group (64 students), 5) To revise and improve the result. The using instrument is to know the result quality by 1) Questionnaires from a sportman, 2) The data of the artery beat getting before and after studying, 3) The response questionnaire of psychomotori, cognitive, and affective of the student by questionnaire, 4) The monitoring of the base technique effective that is used in the result namely chest pass, bounce pass, and verhead pass. The Using conclusion of the teaching result of Passing Basketball uses the card task in studying of sport lesson from Junior High School student gives the influence of teh physic intensity of student, can solve teh problem, it i teh limitedness of instrument and infrastucture at school , can solve teh limitedness of the teaching time and give the coordination aexperience of complex gesture from the student.*

© 2013 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK UNNES  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: akhmadlukman15@yahoo.com

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap positif dan kecerdasan emosi (Badan Standar Nasional Pendidikan, BSNP, 2006:1).

Gerak kompleks pada anak usia SMP diwujudkan dalam kemampuan gerak memainkan suatu benda (gerak manipulatif). Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai berbagai macam gerak. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan gerak manipulatif terdiri dari 1) gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), 2) gerakan menerima (menangkap), dan 3) gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola (Amung Ma'mun, 2000: 21).

Berdasarkan observasi awal, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu : 1) Peserta didik cenderung jenuh mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran masih bersifat monoton, dimana guru masih berperan sebagai pemberi informasi utama. 2) Guru penjas hanya menggunakan metode demonstrasi untuk menyampaikan materi diberikan kepada peserta didik. 3) Pembelajaran masih berpusat pada guru, artinya siswa hanya mempraktikkan tugas gerak sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru penjas dalam proses pembelajaran. 4) Siswa tidak bisa mengeksplor tugas gerak yang diberikan oleh guru penjas dengan optimal, karena hanya melihat guru saat demonstrasi gerakan. 5) Pembelajaran Bolabasket yang diberikan oleh guru penjas masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, karena masih menggunakan sarana dan prasarana standar orang dewasa. 6) Kurangnya pemahaman peserta didik tentang gerakan-gerakan teknik dasar Bolabasket dengan baik dan benar, karena guru tidak menyampaikan secara jelas tahapan-tahapan mempraktikkan

tugas gerak dalam pembelajaran teknik dasar Bolabasket.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perlu adanya pengembangan pembelajaran yang memaksimalkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat mengoptimalkan pemahaman bagi peserta didik dalam pembelajaran Bolabasket. Pengembangan yang dilakukan berupa "Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes".

Suatu penelitian tentu mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis, dan diusahakan pemecahannya. Dalam penelitian ini permasalahan yang perlu dirumuskan adalah bagaimanakah pelaksanaan Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes?

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa media kartu tugas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP kelas VIII. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009: 9), Penelitian dan pengembangan merupakan metode atau cara yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan permainan BAVOS untuk peserta didik SMP ini meliputi lima langkah, yaitu : 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal permainan BAVOS, 3) validasi ahli, 4) uji coba lapangan, dan 5) revisi produk.

Rancangan uji coba ini melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang dilakukan di kelas VIII B, menggunakan 34 subjek penelitian, dan uji lapangan yang dilakukan di kelas VIII C dan VIII F sekolah, menggunakan 64 subjek penelitian. Uji coba dilakukan untuk memperoleh jumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi. Uji coba ini

melibatkan beberapa subjek yaitu : 1) dosen (ahli Penjas), 2) guru Penjasorkes (ahli pembelajaran), 3) peserta didik (uji coba kelompok kecil), 4) dan peserta didik (uji coba lapangan).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan denyut nadi sebelum dan sesudah pembelajaran.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuisisioner, wawancara, observasi, dokumentasi, dan denyut nadi peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase untuk menganalisis dan

penilaian subjek pengembang dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas, dan keterterimaan produk berupa data dari aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Responden dikategorikan dalam tiga kategori, yaitu: baik (Mean Skor + 1 SD ke atas), Sedang (Mean -1 SD sampai Mean Skor + 1 SD), Kurang (Mean -1 SD ke bawah) (Sutrisno Hadi 2004:150).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari pengisian kuisisioner oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji skala besar. Berikut ini adalah hasil pengisian kuisisioner dari ahli Penjas dan ahli Pembelajaran.

**Tabel 4.1** Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli

No.	Ahli	Hasil Rata-rata Skor Penilaian
1.	Ahli Penjas I	3,13
2.	Ahli Pembelajaran I	3,67
3.	Ahli Pembelajaran II	3,27

Melihat tabel hasil rata-rata skor penilaian kuisisioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli Penjas dan ahli Pembelajaran didapat rata-rata skor penilaian 3,36 (tiga koma tiga puluh lima) atau masuk dalam kategori penilaian "baik/tepat/jelas". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran permainan Bolabasket SMP kelas VIII dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Pelaksanaan uji coba skala kecil terhadap produk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat terlaksana dengan baik, namun ada beberapa hambatan yang membuat penggunaan produk tersebut tidak bisa digunakan secara optimal. Berikut ini adalah berbagai hambatan yang muncul setelah produk diuji cobakan pada skala kecil :

**Tabel. 4.4** Kendala dan Hambatan pada Uji Coba Skala Kecil

No	Kendala / hambatan	Kesulitan yang dihadapi	Solusi yang ditawarkan
1	Bola yang digunakan masih berukuran standar orang dewasa, yaitu bola basket ukuran 7A	Peserta didik mengalami kesulitan saat mempraktikkan teknik dasar passing bolabasket	Bola diganti dengan bola ukuran 3 atau alternatif lain menggunakan bola tangan.

2	Kolom pengamatan masih terpisah-pisah dalam setiap rangkaian gerakan dan masih menyatu dengan tugas gerak di setiap tahapan gerakan.	karena bola terlalu besar Peserta didik merasa kesulitan ketika menilai rangkaian gerakan temannya, dikarenakan lembar pengamatan masih menyatu dengan tugas gerak.	Memisahkan antara lembar pengamatan dengan rangkaian tugas gerak yang diberikan dalam kartu tugas sehingga memudahkan peserta didik dalam menilai temannya.
3	Pemanasan sebelum pembelajaran berupa permainan yang telah dimodifikasi kurang variatif	Peserta didik cenderung monoton karena Belum ada Rotasi perpindahan pemain dalam permainan, sehingga permainan menjadi kurang menarik.	Membuat rotasi perpindahan pemain sehingga permainan berjalan menarik dan tidak monoton.

(Sumber Penelitian 2013)

Hasil penelitian terhadap guru Penjasorkes terkait dengan keterterimaan produk media kartu tugas untuk pembelajaran Penjasorkes SMP, diperoleh deskripsi dari aspek (1) kesesuaian produk dengan Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, dan karakteristik peserta didik, (2) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah kognitif, (3) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah afektif, (4) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah psikomotor, (5) pengaruh produk terhadap peningkatan keaktifan peserta didik, dan (6) kelayakan produk media kartu tugas.

Hasil penghitungan denyut nadi dari 64 peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas didapatkan hasil sebagai berikut: (1) denyut nadi minimal sebelum mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 70, denyut nadi maksimal sebelum mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 100, serta rata-rata denyut nadi sebelum mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 83,218 dan (2) denyut nadi minimal sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas 108, denyut nadi maksimal sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan

kartu tugas sebesar 170, serta rata-rata denyut nadi sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 136,28.

#### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data tentang penilaian kualitas produk baik oleh ahli maupun oleh guru Penjasorkes terkait dengan produk pembelajaran yang dikembangkan dapat diperoleh kesimpulan bahwa produk media kartu tugas dapat digunakan untuk proses pembelajaran permainan bolabasket.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah produk media kartu tugas dapat menggabungkan semua teknik dasar dalam permainan bolabasket.

Berdasarkan hasil penghitungan minat dan ketertarikan peserta didik pada produk media kartu tugas dari 64 peserta didik dilihat dari aspek afektif didapatkan sebagian besar peserta didik berminat dan tertarik mengikuti pembelajaran teknik dasar passing bolabasket menggunakan media kartu tugas. Berdasarkan hasil penghitungan minat dan ketertarikan peserta didik pada produk media kartu tugas dari 64 peserta didik dilihat dari aspek afektif didapatkan hasil sebagai berikut: (1) dari 64 peserta didik yang memiliki tingkat kurang berminat/tertarik mengikuti pembelajaran

bolabasket dengan media kartu tugas sebanyak 3 peserta didik atau sebesar 4,69 % (2) peserta didik yang minat/tertarik mengikuti pembelajaran bolabasket melalui media kartu tugas sebanyak 61 peserta didik atau sebesar 95,31 %.

Pada tabel 4.23 berikut ini, disajikan data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

**Tabel 4.23** Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan

No.	Komponen	Hasil
1	Evaluasi Ahli	Didapat persentase skala penilaian 78,33 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
	Hasil Evaluasi Ahli Penjas	
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran I	Didapat persentase skala penilaian 91,66 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran II	Didapat persentase skala penilaian 81,66 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
2	Uji Coba Kelompok Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 89%, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
3	Uji Coba Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,32 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

(Sumber : Hasil Penelitian 2013)

## SIMPULAN DAN SARAN

Dengan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk media kartu tugas dapat menggabungkan semua teknik dasar dalam permainan bolabasket. Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini adalah :

- 1) Bagi para guru Penjasorkes di Sekolah Menengah pertama (SMP) dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam

menyampaikan materi pembelajaran permainan Bolabasket.

- 2) Bagi guru Penjasorkes, untuk mengatasi keterbatasan waktu yang dimiliki maka model pembelajaran menggunakan kartu tugas dapat sebagai inovasi untuk menyiasati keterbatasan waktu.
- 3) Bagi guru Penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan model model pembelajaran menggunakan kartu tugas untuk digunakan dalam pembelajaran dengan materi yang berbeda-beda. Produk model pembelajaran menggunakan kartu tugas ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi

bagi guru untuk dapat mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup materi pembelajaran Penjasorkes.

- 4) Bagi peserta didik, pemanfaatan produk model pembelajaran menggunakan kartu tugas hendaknya tetap mengacu pada pengenalan berbagai macam keterampilan koordinasi gerak baik koordinasi mata tangan maupun koordinasi mata kaki yang dapat dipraktikkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket.
- 5) Bagi peserta didik, kebingungan dan kesalahan dalam menerapkan model dalam pembelajaran khususnya bagi para pemula diharapkan tidak mengurangi motivasi dalam belajar. Sebaliknya, peserta didik diharapkan dapat terus belajar dan berlatih untuk dapat menguasai kompleksitas tugas gerak dalam pembelajaran menggunakan kartu tugas sehingga peserta didik dapat belajar menggunakan kartu tugas dengan baik dan benar.
- 6) Peneliti mengharapkan berbagai masukan bagi para pengguna, untuk penyempurnaan produk lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan.

Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini sehingga produk model pembelajaran menggunakan kartu tugas ini dapat dimanfaatkan tidak hanya pada jenjang SMP, namun dapat juga dimanfaatkan pada jenjang SD dan SMA.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

1. Pimpinan Sekolah SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas atas ijin penelitian.
2. Anak didik Sekolah siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas atas kerja samanya selama penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan, BSNP, 2007. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Bahagia, Yoyo, dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdiknas
- Dwiyogo, Wasis. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM
- Harsanto, Radno. 2007. *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Yogyakarta: Kanisius
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Irsyada, Machfud. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas
- Lutan, Rusli, dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Ma'mun, Amung, dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- Max Darsono dkk. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sugiyono. 2005. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.