



PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN BOLA BASSHOLL DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR PENJASORKES BAGI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI DELIK 02 KEC. TUNTANG KAB. SEMARANG TAHUN AJARAN 2012/2013

Dedy Apri Anto 

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

Info Artikel**Sejarah Artikel:**

Diterima Agustus 2013
Disetujui Agustus 2014
Dipublikasikan Agustus 2014

Keywords:

*basketball; expansion; games
bassholl*

Abstrak

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran bola besar melalui permainan Bassholl bagi siswa kelas V SD Negeri Delik 02 Kecamatan Tuntang dalam pembelajaran penjasorkes sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan aktivitas jasmani siswa. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. 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 86% dengan baik. Oleh karena itu dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 83,07% dengan kategori baik. Dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 87,23% dengan kategori baik. Siswa sudah tidak merasa kesulitan dan takut lagi ketika bermain bassholl.

Abstract

This research method is the study of expansion. As for product development procedures include analysis of products will be developed, developing the initial product, and revision of validation, testing and revision of the small group, large group trials and the final product. Data collection was done using field observations and questionnaires obtained from the evaluation and the results of the questionnaire by the students filling. Data analysis technique used is descriptive percentage. From the experimental results obtained percentage of the average yield analysis products 86% with good size. Therefore it can be used for a small group of trial. Data from the questionnaires students in small group trials the average response obtained with the percentage of 83.07% with good category. And student outcome data questionnaires trials large group obtained the answers to the percentage of 87.23% with good category. Students have not found any difficulties and fear again when playing bassholl.

PENDAHULUAN

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya materi bola basket bagi siswa kelas V SD Negeri Delik 02, disebutkan bahwa siswa dapat bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bola basket di SD Negeri Delik 02 belum sesuai dengan kebutuhan siswa serta permainan bola basket yang diajarkan belum dimodifikasi

Secara keseluruhan penelitian ini telah berhasil, berdasarkan hasil data dari hasil lapangan pada permainan bassholl dan hasil data dari kuisioner siswa tentang aspek psikomotor, kognitif dan afektif didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki kategori tingkat baik dalam permainan bassholl. Hal ini merupakan keberhasilan dalam penelitian pengembangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan modifikasi bola basket ini dapat dikembangkan lebih lanjut pada sekolah dasar yang lain, karena model permainan ini belum pernah ada dan dikembangkan pada sekolah dasar, 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.

Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan bola basket di SD Negeri Delik 02 belum sesuai dengan kebutuhan siswa serta permainan bola basket yang diajarkan belum

dimodifikasi. Pada proses pembelajaran bola basket ditemui beberapa hal antara lain :

1. Sarana dan prasarana yang masih kurang lengkap.
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.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas V di SD Negeri Delik 02 kurang aktif dan kurang tertarik dalam pembelajaran penjasorkes terutama dam pembelajaran bolal basket. 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 permasalahan yang dihadapi oleh peneliti tersebut khususnya terhadap hasil belajar siswa yang rendah dikarenakan antusias siswa yang masi kurang dan media yang kurang memadai maka peneliti membuat judul “ Pengembangan Modifikasi Permainan Bola Bassholl Dalam Pembelajaran Bola Besar Penjasorkes Bagi Kelas V Sekolah Dasar Negeri Delik 02 Kec. Tuntang Kab. Semarang Tahun Ajaran 2012/2013”

METODE

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 (Adi Susilo, S.Pd.).
- 2) Siswa kelas V SDN Delik 02 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang yang berjumlah 22 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 : Moh. Ali (dalam Sri Ernawati ,2011:38)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran bola basket dan pembelajaran bola basket yang diberikan masih menggunakan peraturan dan peralatan yang baku, sehingga para siswa kesulitan dalam bermain bola basket, selain ukuran bola basket yang cukup besar sehingga siswa kesulitan dalam melakukan operan atau *dribble*, peraturan yang sulit. Berdasarkan uraian diatas, peneliti berusaha mengembangkan model permainan bassholl dalam penjasorkes yang sesuai bagi siswa SD. 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 bassholl merupakan permainan yang dibentuk sesuai karakter siswa dengan cara membuat peraturan permainan lebih sederhana dan menarik. Dengan model permainan bassholl ini diharapkan dapat mengurangi kesulitan siswa terhadap pembelajaran bola basket, sehingga model permainan bassholl ini dapat berjalan efektif.

Analisis Hasil Data Validasi Ahli

Hasil analisis data oleh evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata nilai 85,33%. Hasil analisis dari evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata penilaian 86,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka model permainan bassholl dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran didapat persentase 85,16% masuk dalam kategori "**baik**".

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Data hasil uji coba skala kecil sebesar 83,07%. (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	-Dalam pelaksanaan pembelajaran, lebih memperjelas tentang peraturan baik itu bola keluar, lemparan bola mati dan pelanggaran.
Ahli Pembelajaran	Lapangan permainan	Dalam pelaksanaan pembelajaran, peraturan permainan untuk ruang tembak ditiadakan untuk lebih memberika ruang gerak dan lebih mempermudah dalam siswa mencentak angka

Sumber : Hasil Penelitian 2013

Hasil Uji Coba Kelompok Besar
Data hasil uji coba skala besar sebesar 87,23 %.
(baik).

Draf Produk Akhir Model Permainan
Basket Holl

Permainan bassholl ini merupakan model pengembangan dari permainan bola basket. Modifikasi yang dilakukan dalam permainan ini bertujuan untuk mempermudah siswa. Modifikasi permainan bassholl berpegang pada prinsip-prinsip modifikasi permainan, yaitu modifikasi terhadap ukuran lapangan, bentuk peralatan, ukuran peralatan, aturan, jumlah pemain, dan tujuan dalam permainan.

Lapangan permainan bassholl berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan permainan ini lebih sempit dari ukuran lapangan sesungguhnya, tujuannya agar memaksimalkan siswa dalam menguasai permainan. Bola yang digunakan berupa bola voli dengan tujuan untuk memudahkan anak dalam mengoper, mendribble, menembak dan juga agar anak tidak merasa takut. Untuk ring/gawang terbuat tiang sepanjang satu meter yang disambung dengan hullahop atau bambu yang di buat menjadi lingkaran berukuran diameter 1 meter sebagai hollnya.

1 Perlengkapan Permainan Bassholl
Dalam suatu permainan tentunya terdapat peraturan yang digunakan sebagai pedoman melakukan permainan. Berikut adalah perlengkapan dalam permainan bassholl:

2. Bola

Untuk bola yang dignakan dalam permainan bassholl menggunakan Bola voli Bola tersebut memiliki keliling lingkaran 65 hingga 67 cm, dengan berat 260 hingga 280 gram. Tekanan dalam dari bola tersebut hendaknya sekitar 0.30 hingga 0.325 kg. Alasan mengapa menggunakan bola voli untuk digunakan dalam permainan ini karena bola voli memiliki pantulan yang cukup tinggi sedangkan dari segi beban, bola voli tidak begitu berat,

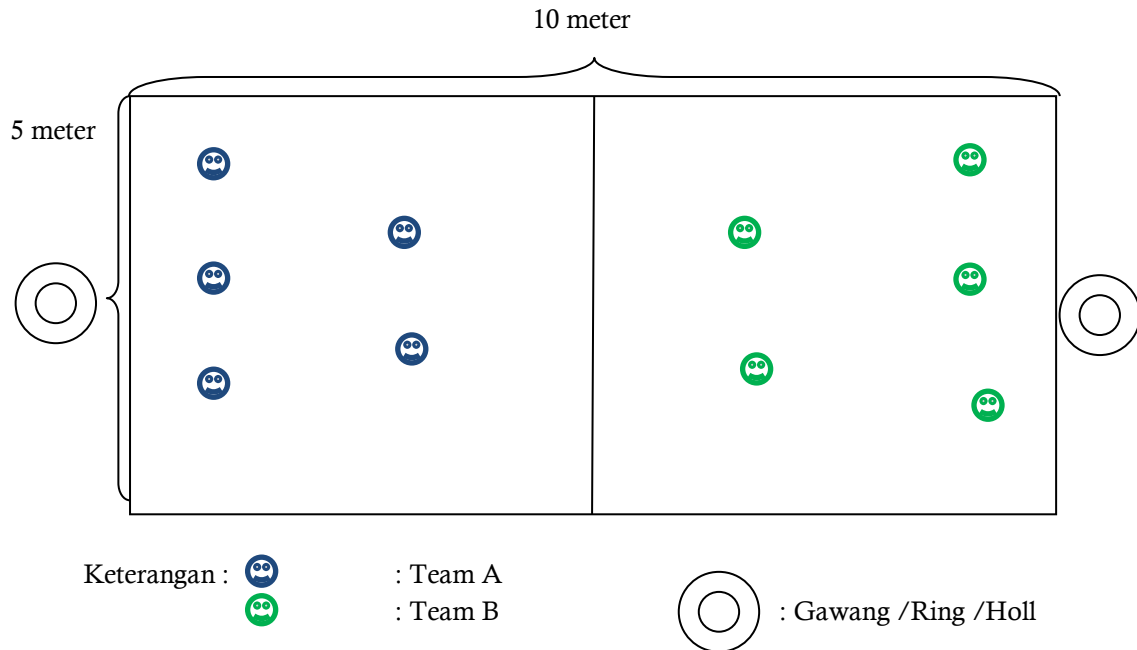


Gambar 19. Sumber penelitian 2013

3. Lapangan

Untuk lapangan permainan bola bassholl ini menggunakan lapangan yang telah dibuat khusus ,untuk pemberian garis menggunakan

cat atau juga menggunakan tali rafia. Untuk ukuran lapangan ,Panjang Lapangan : 10 meter, Lebar Lapangan : 5-8 meter,



Gambar 20. Lapangan bassholl
Sumber penelitian 2013

4. Gawang /Ring / Holl

Gawang/ring/holl terbuat dari hula hoop atau bambu yang dibuat bentuk lingkaran yang berdiameter 1 meter dan dipasangkan dengan tiang sepanjang 1,5 meter, di bawah tiang di pasang dengan ember yang sudah di isi pasir agar tiang bisa berdiri dengan tegak saat di gunakan nanti.



Gambar 21. Ring bassholl
Sumber penelitian 20

5. Peraturan Permainan Bassholl

Pada dasarnya peraturan dalam permainan bassholl dibuat berbeda dengan permainan bola basket. Beberapa peraturan permainan bola bassholl antara lain sebagai berikut:

6. Pemain

Permainan bassholl dimainkan oleh dua team. Setiap team berjumlah 5-10 orang. Untuk bisa membedakan team maka akan ada team yang bajunya dimasukkan dan team yang bajunya dikeluarkan.

7. Wasit

Permainan bassholl dipimpin oleh seorang wasit, wasit berkuasa penuh akan jalannya pertandingan bassholl. Posisi wasit berada di luar lapangan permainan tepatnya dipinggir lapangan permainan.

8. Lama Permainan

Permainan basshol dibagi menjadi dua babak, tiap babak berdurasi 10 – 15 menit.

9. Cara Bermain

Permainan bassholl dimulai dengan melakukan lemparan *jump ball* sebagai lemparan permulaan permainan di garis tengah lapangan, wakil dari kedua team akan saling berebut bola untuk menentukan team mana yang akan menyerang terlebih dahulu. Pada saat permainan berlangsung para siswa bebas menggiring, mengoper, atau menembak bola secara langsung, lemparan ke dalam akibat suatu kesalahan, pelanggaran, bola keluar lapangan, dilakukan diluar garis lapangan terdekat dengan kesalahan. 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 mencetak angka.

10. Pemeroleh nilai dalam Bassholl

Adapun pemerolehan nilai dalam permainan Bassholl

1. Team berhasil memperoleh nilai apabila bisa memasukkan bola kedalam gawang/ring yang sudah ada
2. Nilai yang diberikan kepada team yang berhasil memasukan bola adalah 1.

3. Team yang paling banyak memperoleh nilai sampai permainan berakhir akan menjadi pemenang dalam pertandingan.

11. Pergantian Pemain

Pergantian pemain dalam team terjadi jika:

1. Tiap team tidak dibatasi dalam pergantian pemain, team boleh mengganti semua pemain yang bermain.
2. Pemain yang dikeluarkan oleh wasit karena pelanggaran boleh bermain lagi setelah jeda waktu yang ditentukan oleh wasit.
3. Pemain yang dikeluarkan wasit karena pelanggaran keras tidak boleh ikut lagi dalam permainan, tapi boleh diganti oleh pemain lain setelah jeda waktu yang ditentukan oleh wasit.

SIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah model permainan bassholl dalam pembelajaran penjasorkes yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba skala besar (N=22).

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

1. Sarana dan prasarana permainan yang murah dan mudah dicari yaitu ring yang terbuat dari bambu dan bola voli sehingga lebih ringan untuk menghindari cedera dan ketakutan siswa. Lapangan yang tidak terlalu lebar sehingga tidak membutuhkan lahan yang luas.
2. Peraturan dalam permainan bassholl yang tidak terlalu kompleks.
3. Dapat dimainkan baik dalam lapangan yang diplester maupun lapangan tanah ataupun rumput.

Ada beberapa kelemahan dalam permainan bassholl ini, diantaranya :

1. Dari segi peralatan, ring yang digunakan masih perlu untuk disempurnakan karena

lingkaran yang terbuat dari bambu tidak berbentuk bulat sempurna.

2. Dalam segi peralatan ring juga mudah bergoyang bila terkena bola.
3. Dalam permainan siswa banyak bergerombol karena kurang menerapkan strategi masing-masing tim.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng.1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- 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.
- <http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>
- <http://budfir.blogspot.com/2011/11/contoh-tes-ketrampilanolahraga.html>
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan pembelajaran*. Depdikbud
- Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta. Depdikbud
- Mochammad Sajoto.1988. *Pembinaan Fisik dalam Olahraga*. Jakarta: Depdikbud
- Muhamad 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: Prenada Media Group.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD/ MI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sarumpaet dkk. 1992. *Permainan Besar* . Jakarta: Depdikbud.
- Soemitro. 1992. *Permainan kecil*. Jakarta : Depdikbud.
- Sri Ernawati. 2011. *Modifikasi Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Jauh Dalam Penjasorkes*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyanto. 2001. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas*. Jakarta: Depdikbud.
- Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.