



## PEMBELAJARAN BOLABASKET DENGAN MODIFIKASI PERMAINAN DUA RING BERGERAK

**Chanil Wahyu Oktaviadi\*, Heni Setyawati, Andry Akhiruyanto**

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

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Januari 2012  
Disetujui Februari 2012  
Dipublikasikan Agustus 2012

*Keywords:*  
*Development; two  
rings moved Model  
Game; Basketball*

### Abstrak

Bolabasket merupakan salah satu alternatif pembelajaran permainan bola besar di sekolah, namun kenyataannya dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. 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 86,67% dengan kriteria sangat baik. Data hasil kuesioner siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata jawaban dengan persentase 69% dengan kategori cukup. Dan data hasil kuesioner siswa uji coba kelompok besar diperoleh jawaban dengan persentase 81% dengan kategori baik. Siswa sudah tidak merasa kesulitan dan takut lagi ketika bermain Dua ring bergerak. Selain itu, setelah melakukan permainan dua ring bergerak denyut nadi siswa meningkat lebih dari 70% dari denyut nadi maksimal. Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa permainan dua ring bergerak efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes.

### Abstract

*Basketball is one of the alternative learning of big games in school. However, this game in reality does not run well yet in the process of learning. The method of this research is developmental research. The procedure of development product covers the analysis of product, developing first product, expert validation and revision, a small group experiment and revision, a big group experiment and last product. The collecting of data is conducted by observing and making questionnaire which is gathered from evaluator and students. The technique of analysis used is percentage descriptive. From the expert experiment, it is gained the average of product analysis results is 86,67 % with very good criterion. Questionnaire result data of students at a small group experiment gained the average of answer is 69 % with enough criterion and a big group experiment reached 81% with good criterion. Students have not already faced difficulties and been afraid of scoring game. After conducting dua ring bergerak, the heartbeat of students is raising more than 70% from maximum heartbeat. According to this research, it can be concluded dua ring bergerak is an effective and appropriate game with the characteristic of students. Therefore, it can be used in physical education learning.*

## Pendahuluan

Di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru diharapkan mengajarkan keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Namun pada dasarnya pendidikan jasmani itu sendiri merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani, dimana mencakup ketrampilan dan perkembangan gerak dari berbagai cabang olahraga salah satunya bolabasket.

Menurut Imam Sodikun (1992 : 8), bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukan bola ke basket lawan. Permainan oleh dua regu masing-masing terdiri dari lima pemain, setiap regu berusaha memasukan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin.

Banyak kendala untuk melakukan pembelajaran bolabasket tersebut. Faktor yang menyebabkan kendala melakukan pembelajaran bolabasket adalah sarana dan peraturan yang sulit. Dengan demikian apabila dari faktor sarana diperbaiki, maka akan dapat dilihat siswa lebih aktif dalam melakukan permainan bolabasket. Teknik yang digunakan masih sama dengan teknik yang sebenarnya, sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan bolabasket. Sehingga perlunya modifikasi sarana yang akan digunakan untuk pembelajaran seperti ring yang digunakan tidak harus menggunakan yang sesungguhnya, peraturan harus diubah agar peserta didik tidak kesulitan dan alat yang digunakan.

Dari latar belakang di atas, peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu diteliti, yaitu :

Agar siswa dan siswi mengenal permainan basket sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang sekolah menengah.

Usia Sekolah Dasar merupakan usia yang sangat penting untuk meningkatkan gerak dasar sehingga mereka harus terlebih dahulu menyukai permainan tersebut untuk meningkatkan gerak dasar.

Karakteristik mereka yang cenderung masih suka bermain dan bergerak bebas dengan kegembiraan dan penuh kompetisi.

Kurangnya variasi dari model permainan bola besar.

Dalam penelitian ini permasalahan yang akan dikaji adalah : Bagaimana model pengembangan pembelajaran bolabasket dengan modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD N Gebanganom Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal dalam meningkatkan pembelajaran Penjasorkes?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil model pengembangan pembelajaran bolabasket dengan modifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD N Gebanganom Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal dalam meningkatkan pembelajaran Penjasorkes.

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa kemampuan gerak dasar adalah kemampuan dan kesanggupan untuk dapat melakukan tugas-tugas jalan, lompat, dan lempar secara efektif dan efisien.

Bolabasket merupakan olahraga yang dapat dimainkan diluar ruangan. Dalam permainan bolabasket, tim yang mencetak angka paling banyak sesuai dengan peraturan yang berlaku, tim tersebut mutlak sebagai pemenang pertandingan, karena waktu penyerangan dalam permainan bolabasket hanya dibatasi 24 detik saja, maka dalam waktu sesingkat itu suatu tim harus memiliki keefektifan untuk mencetak angka.

Menurut Imam Sodikun (1992 : 8), bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukan bola ke basket lawan. Permainan oleh dua regu masing-masing terdiri dari lima pemain, setiap regu berusaha memasukan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin.

## Metode Pengembangan

Permainan Permainan bolabasket ini akan menjadi bekal mereka nantinya ketika mereka melanjutkan ke sekolah lanjutan atau sekolah menengah. Namun apabila dilihat dari karakter siswa siswi sekolah dasar, permainan bolabasket yang dimainkan dengan aturannya yang sedemikian baku dan ukuran lapangan serta tinggi dan lebar ring atau keranjang, tentunya akan sangat menyulitkan. Selain itu, keberadaan sarana dan prasarana di sekolah yang tidak tersedianya lapangan basket juga menjadi kendala dalam memberi materi tentang olahraga permainan bolabasket. Sehingga perlu adanya pengembangan atau modifikasi olahraga permainan bolabasket agar

bisa disesuaikan dengan karakter siswa dan kondisi sekolah. Pengembangan permainan bolabasket harus diwujudkan karena akan mendukung jalannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu dibuatlah suatu model pembelajaran permainan bolabasket dengan sasaran yang dirubah menjadi lebih lebar, rendah, dan mudah untuk menembak sasaran dengan lapangan permainan yang dipersempit, aturan permainan yang dipermudah dan waktu permainan disesuaikan dengan kondisi siswa, maka akan membuat siswa aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang gembira dan menyenangkan, pada saat mengikuti pembelajaran Penjas. Sehingga pembelajaran penjas dengan modifikasi permainan bolabasket dua ring bergerak dapat lebih menarik minat siswa daripada pembelajaran bolabasket monoton.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan bola Bolabasket modifikasi (Dua ring bergerak). Menurut Borg & Gall, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Prosedur pengembangan model permainan Dua ring bergerak 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

Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas (Aris Mulyono, S.Pd M.Pd.), dan dua ahli pembelajaran (Kartono, S.Pd dan Budi Harianto, S.Pd.).

Skala kecil siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gebanganom Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal yang berjumlah 14 orang.

Skala besar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gebanganom Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal yang berjumlah 21 orang.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar kuesioner, dokumentasi dan lembar pengamatan di lapangan. Dokumentasi berupa nama siswa, jumlah siswa kelas V, foto dan video kegiatan saat uji coba. Lembar pengamatan di lapangan digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keterterimaan produk. Lembar kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk per-

sentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

### Hasil Pengembangan

Setelah produk model permainan bolabasket dua ring bergerak divalidasi oleh ahli dan para guru Penjas Sekolah Dasar serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 31 Mei 2012 produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD N Gebanganom yang berjumlah 14 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (random sampling).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan denyut nadi siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan bolabasket dua ring bergerak dan tanggapan awal siswa kelas V SD N Gebanganom dari produk yang dikembangkan. Data uji coba kelompok kecil dihipung dengan menggunakan kuesioner.

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan bolabasket dua ring bergerak ring diuji cobakan dalam skala kecil pada siswa kelas V SD N Gebanganom, perlu untuk dicari solusi dan pemecahannya. Hal ini sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah beberapa permasalahan dan kendala, setelah produk diujicobakan pada skala kecil yaitu :

Pemain yang melakukan *dribbling* takut ketika musuh mendekat sehingga langsung melakukan *passing*.

Pada saat pemain membawa bola banyak musuh yang langsung mendekat. Waktu menyerang dibatasi waktu maka para pemain terburuburu untuk melakukan *shooting*. Waktu 40 menit (2 x 20) terlalu lama untuk melakukan permainan tersebut sehingga siswa kelelahan.

Revisi Produk Setelah Uji Coba Kelompok Kecil Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjas Sekolah Dasar terhadap kendala dan permasalahan yang muncul setelah uji coba kelompok kecil yaitu:

Pemain yang mendapatkan bola, musuh dapat merebut bola ketika pemain lawan sudah mendribble dua kali.

Pada saat ada yang membawa bola musuh boleh merebut maksimal dua orang yang lain

menjaga musuh lainnya.

Tidak diberi batasan waktu menyerang karena kalau diberi batasan waktu pemain akan terburu-buru untuk melakukan *shooting*.

Waktu permainan diganti 30 menit (2 x 15) biar dalam menit terakhir siswa tetap semangat untuk melakukan permainan tersebut.

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji

coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas V SD N Gebanganom yang berjumlah 21 siswa.

Berdasarkan data pada tabel kuesioner pada uji lapangan yang diadakan pada 12 Juni 2012 didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 81 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan bolabasket dua ring bergerak telah memenehui kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD N Gebanganom.

Tabel 1 menunjukkan model pengembangan bola permainan basket melalui permainan dua ring bergerak siswa dapat melatih keterampilan dan aktivitas jasmaninya.

**Tabel 1.** Model Pengembangan Bola basket dua Ring bergerak

Bermain bola normal	Model pengembangan pembelajaran bermain bolabasket dua ring bergerak	Keterangan
Ukuran lapangan : 28 m x 15 m	Ukuran lapangan : <b>Panjang : 14 m</b> Lebar : 8 m	Luas lapangan : Menyesuaikan dengan jumlah pemain
Jumlah pemain: 5 orang tiap tim	Jumlah pemain : 7 orang tiap tim dan 2 menjadi ring	Jumlah pemain disesuaikan dengan luas lapangan
Memakai 2 ring	Memakai 4 ring yang setiap tim mempunyai 2 ring	Dibuat 4 ring karena lapangan yang lebih kecil dan menarik
Ada lemparan vertikal saat pertama mulai ( <i>jump ball</i> )	Menentukan dengan <i>Jump ball</i> didaerah <i>key hole</i>	Agar mudah untuk mengetahui siapa yang membawa bola terlebih dahulu
Waktu pertandingan: 4 x 10 menit	Waktu pertandingan : 2 x 15 menit	Pemain dalam permainan lebih aktif
Semua pemain berhak bermain secara bergantian	Pemain yang baru mencetak angka bergantian menjadi ring	Agar semua orang dapat bermain tidak hanya pasif jadi ring
Dribbling gerakan bola sama kaki harus bersamaan atau bola terlebih dahulu kemudian kaki	Bola boleh dibawa maksimal 2 langkah, bola tidak boleh dibawa lari	Dengan karakteristik anak sekolah dasar kalau ada <i>travelling</i> maka akan membatasi gerak mereka

Karena dalam permainan ini terdapat tiga dasar keterampilan diantaranya adalah lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Dalam pencapaian keterampilan bermain Dua ring bergerak tersebut juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu : (1) dalam penyampaian materi permainan kepada siswa, (2) kesesuaian bentuk permainan dengan karakteristik siswa, dan (3) kondisi lingkungan tempat siswa melakukan permainan tersebut.

Model permainan dua ring bergerak bagi siswa kelas V sekolah dasar mempunyai beberapa kelebihan yaitu : (1) model permainan dua ring bergerak menarik bagi siswa yang menggunakan, (2) model permainan dua ring bergerak dapat digunakan oleh guru penjasorkes di sekolah dasar, (3) model permainan dua ring bergerak mudah dilakukan oleh siswa putra maupun putri, (4) model permainan Dua ring bergerak mudah dalam penyediaan alat, (5) model permainan dua ring bergerak mendorong keterampilan gerak siswa dalam melakukan permainan Bola-basket sesungguhnya, (6) model permainan dua ring bergerak dapat meningkatkan aspek kognitif, psikomotorik dan afektif siswa.

Selain mempunyai kelebihan, dalam permainan Dua ring bergerak juga terdapat kelemahan, diantaranya : (1) Untuk lingkup sekolah dasar memang jarang sekali yang memiliki seragam khusus untuk melakukan permainan ini. Akan tetapi hal ini bisa disiasati dengan cara, apabila antara kedua tim memakai seragam yang sama, dapat menggunakan alternatif yaitu: salah satu tim baju masuk dan yang tim satunya baju keluar, (2) dalam melakukan permainan bolabasket dua ring bergerak ini diperlukan adanya lahan atau lapangan yang cukup besar dan memadai ditinjau dari segi peraturan permainan, (3) Di sekolah dasar biasanya tidak ada bolabasket sehingga siswa kurang bisa melakukan permainan bolabasket. Dengan adanya permainan ini diharapkan siswa dapat melakukan permainan bola basket dan mengetahui peraturannya.

### Kajian Dan Saran

Permainan dua ring bergerak sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena dalam permainan ini terdapat berbagai ranah penjas yaitu lokomotor, nirlokomotor, dan manipulatif. Berbagai macam gerak dasar pada bolabasket sangat dominan dalam permainan dua ring bergerak.

Model permainan bolabasket dua ring sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan bolabasket untuk siswa SD.

Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Model permainan bolabasket dua ring bergerak ini dapat memudahkan siswa bermain bolabasket karena sesuai dengan karakteristik siswa.

Bagi guru Penjasorkes di SD diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan bolabasket yang lebih menarik lainnya untuk digunakan.

### Pustaka

- Ali, Muchammad. 1984. *Penelitian Prosedur dan Strategi*. Bandung. Angkasa.
- Ateng, Abdulkadir. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru D-II.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Model Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Garis-garis Besar Program Pengajaran. <http://fpk.unair.ac.id/webo/kuliah-pdf/GBPP%20Kewirausahaan%20S1.pdf> (di unduh pada 15 Juni 2012 pukul 14.17).
- Hamzah, Uno B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Gorontalo: Bumi Aksara.
- Ma'mun, Amung dan Yudha M. Saputro . 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta : Depdiknas.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Sajoto, M. 2001. *Materi Pelatihan Guru Penjasorkes SD/ Pembina dan Pelatih Klub Olahraga Usia Dini SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sodikun, Imam. 1992. *Olah Raga Pilihan Bola Basket*. Depdikbud, Dirjendikti. Proyek Pembina Tenaga Kependidikan. Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://www.pendis.kemendiknas.go.id/pai/file/dokumen/SisdiknasUUNo.20Tahun2003.pdf> (di unduh pada 5 Mei 2012 pukul 10.56).