

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PASS POINT BASKETBALL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PASSING
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SUBAH****Humam Mufti Badruzzaman** ✉Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Januari 2014

Disetujui Desember 2014

Dipublikasikan Desember
2014*Keywords:**Model; Pass Point**Basketball***Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran bolabasket melalui permainan pass point basketball bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas dalam pembelajaran penjasorkes. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari R&D dalam Sugiyono yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk (berupa permainan pass point basketball), (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk skala kecil (14 siswa), (7) revisi produk, (8) uji coba skala besar (35 siswa), (9) revisi produk, (10) produk akhir. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa dan angket pengamatan yang dibantu dalam penilaiannya oleh guru penjasorkes SMA N 1 Subah. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa setelah menggunakan produk. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 81,33 % (baik), ahli pembelajaran I 93,33 % (sangat baik), ahli pembelajaran II 89,33 % (baik), uji coba kelompok kecil 90,87 % (sangat baik), dan uji lapangan 92,28 % (sangat baik)

Abstract

This study aims to develop and produce products in the form of model learning through games pass point basketball for student pass class X High School in penjasorkes learning. The method of this study is research on the development, which refers to model the expansion of R & D in Sugiyono was modified, namely: (1) the potential and problems, (2) pengumpulan data, (3) product design (as the games pass point Basketball), (4) design validation, (5) revisions design, (6) ui try small scale products (14 students), (7) revision of the product, (8) large scale trials (35 students), (9) revision product, (10) products end. Data in the form of evaluation of the quality of the products, suggestions for improvement of the product, and the result of filling the questionnaire by the students and assisted in a survey observations by teachers penjasorkes appraisement SMA N 1 Subah. Data analysis techniques used are descriptive percentage to reveal aspects of psychomotor, cognitive and affective student after using the product. From the results of trials evaluating the data obtained is, of Penjas 81.33 % (good), the learning I 93.33 % (very good), the learning II 89.33 % (good), a small group of trial 90,87 % (very good), and field test 92.28 % (very good).

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 3 FIK Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: essihumam@gmail.com

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

Penjasorkes di Sekolah Menengah Atas (SMA) pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya pengembangan keterampilan gerak siswa, karena siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah anak pada usia remaja dimana usia remaja merupakan saat yang baik untuk pengembangan secara optimal kesehatan seseorang yang berhubungan dengan kesegaran jasmani

Penyelenggaraan penjasorkes di Sekolah Menengah Atas (SMA) berorientasi pada berbagai macam kegiatan olahraga yang bersifat mengarah pada peningkatan keterampilan gerak yang telah di capai di masa anak-anak. Namun kenyataannya di lapangan, penjasorkes selama ini belum dikelola sebagaimana mestinya, yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa baik dari unsur kognitif, afektif maupun psikomotor.

Perkembangan bolabasket di Kabupaten Batang cenderung masih belum berkembang dan masih kurang memasyarakat. Hal ini bisa dilihat dari kehidupan remaja yang masih sangat jarang memainkan permainan bolabasket. Kebanyakan remaja di Kabupaten

Batang lebih suka bermain sepak bola daripada bolabasket. Fenomena ini terjadi bukan tanpa sebab, Banyak faktor yang menyebabkan mengapa sebagian besar remaja di Kabupaten Batang lebih memilih bermain sepakbola daripada memainkan bolabasket. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang bisa digunakan untuk bermain bolabasket. Lembaga pendidikan di Kabupaten Batang sendiri seperti sekolah menengah pertama (SMP) dan juga sekolah menengah atas (SMA) juga kurang mendukung perkembangan permainan bolabasket. Hal ini dibuktikan masih sangat jarang sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas sarana dan prasarana permainan bolabasket.

SMA Negeri 1 Subah adalah satu-satunya SMA Negeri yang ada di kecamatan Subah kabupaten Batang. Dari tanggal 2 April 2013 telah dilakukan survey awal di SMA Negeri 1 Subah untuk mengetahui sarana dan prasarana olahraga basket, mengetahui proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya proses pembelajaran permainan bolabasket.

Hasil survey sarana dan prasarana olahraga bolabasket di SMA Negeri 1 Subah terlihat pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Survey Sarana Prasarana Bolabasket SMA N 1 Subah

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Lapangan basket ukuran standar	1	Baik
2.	Ring Basket	2	Baik
3.	Bola basket	8	4 baik dan 4 kurang baik

Sumber: Hasil Observasi Awal

Dari hasil survey di atas dapat di lihat bahwa sarana dan prasarana untuk permainan bolabasket sudah sangat baik, sehingga dalam pembelajaran bolabasket untuk sarana dan prasarananya tidak ada masalah.

Peneliti mengamati proses pembelajaran bolabasket siswa kelas X di SMA Negeri 1 Subah sudah baik tetapi proses pembelajarannya masih sangat minim adanya modifikasi pembelajaran, sehingga siswa yang di ajar merasa jenuh dan kurang aktif bergerak saat pembelajaran. Siswa juga kurang maksimal

dalam menyerap pelajaran yang diajarkan oleh guru penjasorkes. Setelah melakukan wawancara terhadap guru penjasorkes SMA Negeri 1 Subah dihasilkan beberapa kendala khususnya dalam proses pembelajaran bolabasket khususnya untuk kelas X. Masalah yang muncul saat proses pembelajaran berada pada siswanya. Siswa yang masuk ke sekolah menengah atas (SMA) masih asing dengan permainan bolabasket. Hal ini dikarenakan sekolah menengah pertama (SMP) yang ada di Kabupaten Batang masih sangat minim dan

jarang yang memiliki sarana dan prasarana untuk pembelajaran bolabasket. Hanya ada beberapa sekolah menengah pertama (SMP) yang memiliki sarana dan prasarana untuk pembelajaran bolabasket, sehingga saat siswa yang masuk SMA pada kelas X 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:

Pada proses pembelajaran peraturan permainan bolabasket yang digunakan sesuai dengan peraturan yang sebenarnya atau aturan baku dalam permainan bolabasket sehingga siswa merasa kesulitan

Diketahui ada beberapa siswa ketika proses pembelajaran terlihat kurang bersemangat dan tidak aktif mengikuti pembelajaran bolabasket.

Pembelajaran permainan bolabasket yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi dan porsi praktik pembelajaran teknik dasar yang diajarkan masih kurang sehingga siswa kurang menguasai materi yang diajarkan.

Diketahui siswa kurang bisa memahami dan menyerap pelajaran yang diajarkan oleh guru penjasorkes

Salah satu indikator untuk mengetahui partisipasi siswa yang aktif mengikuti pembelajaran adalah dengan mengetahui atau mengukur denyut nadi siswa. Hasil rata-rata kenaikan denyut nadi siswa SMA N 1 Subah ketika mengikuti pembelajaran permainan bolabasket, masih jauh dari rentangan intensitas latihan yang disarankan, yaitu 60 - 90 % dari denyut nadi maksimal.

Telah dilaksanakan observasi tentang pelaksanaan olahraga bolabasket siswa kelas X di SMA N 1 Subah yaitu dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktivitas fisik siswa pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil Denyut Nadi Pembelajaran Bolabasket SMA N 1 Subah

NO	KELAS	DENYUT NADI RATA-RATA	
		Sebelum Pembelajaran	Sesudah Pembelajaran
1.	X 1	88	101
2.	X 2	90	108
3.	X 3	89	102
4.	X 4	92	105
5.	X 5	86	99
6.	X 6	93	104
7.	X 7	92	101
8	X 8	91	103
	Jumlah	721	823
	Hasil rata-rata	90	103

Sumber: siswa kelas X SMA N 1 Subah Kabupaten Batang

Berdasarkan data di atas dapat dicermati bahwa permainan olahraga bolabasket dalam proses pembelajaran penjasorkes di SMA yang disurvei hanya mampu menaikkan denyut jantung hingga mencapai rata-rata sebesar 103 denyut per menit.

Denyut nadi maksimal adalah maksimal denyut nadi yang dapat dilakukan pada saat

melakukan aktivitas maksimal. Untuk menentukan denyut nadi maksimal yaitu dengan denyut nadi paling tinggi dikurangi usia atau dengan rumus $220 - \text{umur}$ (Rusli Lutan, dkk.,2000:161).

Apabila umur rata-rata kelas X adalah 15 tahun maka denyut jantung maksimal sebesar $220 - 15 = 205$ denyut per menit. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran bolabasket keadaan denyut jantung siswa hanya mampu mencapai 50,24 % dari denyut jantung maksimal, atau dengan kata lain permainan bolabasket yang diberikan tidak cukup efektif untuk meningkatkan denyut jantung siswa.

Berdasarkan hasil survey diatas, pembelajaran penjasorkes bola besar khususnya permainan bolabasket masih kurang efektif. Selama pembelajaran permainan bolabasket siswa masih kurang bisa maksimal menerima materi yang diajarkan oleh guru penjasorkes. Hal ini dikarenakan pembelajaran permainan bolabasket masih monoton atau belum dimodifikasi untuk menarik perhatian siswa agar bisa memperhatikan dan lebih serius mengikuti pembelajaran penjasorkes. Selain itu porsi praktik pembelajaran teknik dasar yang diajarkan masih kurang. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolabasket yang diberikan oleh guru penjasorkes masih kurang efektif dan kurang menumbuhkan minat siswa agar mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Berdasarkan uraian diatas, diharapkan adanya peran guru dalam melakukan modifikasi permainan bolabasket. Hal ini dimaksudkan agar didapatkan suatu model pembelajaran dalam bentuk permainan baru yang bertujuan untuk memberikan waktu yang lebih lama kepada siswa agar lebih memahami materi yang diajarkan, selain itu modifikasi permainan pass point basketball ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan dan kemampuan siswa tentang materi yang diajarkan sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, lebih bergairah dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran penjasorkes khususnya pembelajaran bolabasket.

Dari latar belakang di atas, peneliti dapat memberikan alasan mengapa permainan tersebut perlu dikembangkan atau dimodifikasi, yaitu:

1. Siswa diharapkan lebih paham dan lebih menguasai tentang materi yang diajarkan mengenai teknik dasar passing melalui

permainan pass point basketball yang dikembangkan.

2. Siswa diharapkan lebih bersemangat dan memiliki kemampuan passing yang lebih baik melalui permainan pass point basketball yang dikembangkan.

METODE

Langkah-langkah penelitian yang akan ditempuh dalam penelitian ini sesuai dengan alur kerja pada metode R&D dalam Sugiyono (2013) yang telah dimodifikasi. Modifikasi dalam penelitian ini adalah pada produk yang dikembangkan yaitu pengembangan model permainan pass point basketball. Tahap perancangan dan pengembangan program

1. Identifikasi masalah dan potensi

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA 1 Subah diketahui bahwa menurut beberapa siswa pembelajaran penjasorkes di SMA 1 Subah kurang menarik, jenuh dan membosankan. Salah satu penyebab dari masalah tersebut adalah pembelajaran yang masih monoton dan kurang menarik. Pembelajaran yang digunakan sudah memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Namun belum adanya modifikasi terhadap pembelajaran dan model permainan khususnya permainan bola basket yang bisa menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran penjas.

2. Pengumpulan data

Dari hasil identifikasi potensi dan masalah, dilakukan studi pustaka dan pengumpulan data untuk ditindak lanjuti. Data ini merupakan data awal untuk mendesain produk. Dalam penelitian ini data diperoleh dari buku teks, BSE, internet, silabus penjas SMA, dan bahan ajar. Data tersebut yang akan dijadikan sumber materi dalam pembuatan model permainan pass point basketball.

3. Desain produk

Tahap ini dimulai dengan menyusun desain produk berupa model permainan pass point basketball. Pembuatan model permainan pass point basketball ini terlebih dahulu dilakukan dengan membuat desain lapangan,

bentuk permainan dan peraturan permainan. Selain itu dibuat juga serta instrumen penelitian (lembar observasi, lembar validasi ahli serta angket minat dan tanggapan).

4. Validasi desain

Setelah media pembelajaran selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah validasi oleh validator yang berkompeten di bidangnya. Tahap validasi meliputi validasi model permainan yang dilakukan oleh ahli penjas (dosen bola basket), tiga guru penjas di SMA N 1 Subah dalam penggunaan model permainan pass point basketball.

5. Revisi desain

Hasil validasi ahli digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk awal. Bila media yang sudah divalidasi masih memiliki beberapa kekurangan, maka para ahli akan memberikan saran untuk merevisi beberapa bagian agar dihasilkan produk yang baik dan layak digunakan.

6. Tahap Penelitian

a) Uji coba produk (skala kecil)

Setelah model permainan pass point basketball selesai direvisi, produk yang telah valid diimplementasikan pada siswa dengan jumlah yang terbatas yaitu 14 orang siswa kelas X yang telah memperoleh materi permainan bola basket (siswa dipilih berdasarkan pertimbangan dari guru). Implementasi produk skala kecil bertujuan untuk mengetahui kesiapan produk sebelum diimplementasikan pada skala yang lebih besar. Pengujian dilakukan dengan menggunakan angket tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan pass point basketball.

b) Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil dari angket tanggapan siswa terhadap permainan pass point basketball. Revisi produk digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk yang akhirnya dihasilkan desain permainan yang siap untuk di uji coba pada skala yang lebih besar.

c) Uji coba pemakaian / uji efektifitas (skala besar)

Setelah produk direvisi dan valid untuk digunakan, maka produk tersebut siap untuk

diuji cobakan pada skala besar. Subjek pada uji efektifitas ini adalah seluruh siswa kelas X. Pertama-tama siswa diberikan penjelasan peraturan permainan pass point basketball yang kemudian melakukan uji coba permainan pass point basketball. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuesioner tentang permainan yang telah dilakukan.

d) Revisi produk II

Setelah dilakukan eksperimen pada kelas X SMA N 1 Subah, maka permainan pass point basketball yang telah diterapkan pada uji pemakaian direvisi kembali untuk melihat beberapa kekurangan dan segera diperbaiki sehingga dihasilkan produk yang layak dan efektif dipakai dalam pembelajaran bolabasket.

7. Produk akhir

Produk yang telah direvisi II siap untuk digunakan dalam pembelajaran bolabasket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Uji Coba I

Hasil Analisis data disampaikan dalam bentuk deskripsi presentase. Berikut ini adalah deskripsi presentase hasil analisis data yang diperoleh : Deskripsi Hasil Analisis Data pada Lembar Evaluasi Ahli

Hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata persentase 81,33 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan pass point basketball ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA N 1 Subah. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SMA adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh Ahli Penjas pada aspek 1 dan 2. Kedua aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat 5 poin. Selain kedua aspek tersebut, ada 13 aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, & 15. 13 yang telah memenuhi kriteria baik karena masing-masing aspek mendapat point 4.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata persentase 93,33 %. Berdasarkan kriteria yang telah

ditetapkan maka produk permainan pass point basketball ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA N 1 Subah. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SMA adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, & 15. Kesepuluh aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 5. Selain kedelapan aspek tersebut, ada lima aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 3, 7, 9, & 14 yang telah memenuhi kriteria baik karena masing-masing aspek mendapat point 4.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat rata-rata persentase

89,33 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sepakbola gawang ganda ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA N 1 Subah. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SMA adalah dari penilaian kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 2, 4, 5, 6, 8, 10, & 14. Ketujuh aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 5. Selain kelima aspek tersebut, ada delapan aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 3, 7, 9, 11, 12, 13 & 15 yang telah memenuhi kriteria baik karena masing-masing aspek mendapat point 4.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Kelompok Kecil

Rentang Nilai	Kriteria Jawaban	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran I	Ahli Pembelajaran II
5	Sangat Baik	2	10	7
4	Baik	12	5	8
3	Cukup	1	0	0
2	Kurang	0	0	0
1	Sangat Kurang	0	0	0
Jumlah		15	15	15

Sumber: Hasil angket ahli penjas dan ahli pembelajaran 2013

Deskripsi Hasil Analisis Data Pada Kuesioner dan Angket Pengamatan Siswa

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 90,87 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan pass point basketball ini telah memenuhi kriteria sangat baik. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SMA adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari

pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan pass point basketball dapat diterima siswa dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk siswa kelas X SMA N 1 Subah. Rekapitulasi hasil kuesioner dan angket pengamatan uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabe 4:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kuesioner dan Angket Pengamatan Siswa Uji Kelompok Besar

Rentang Nilai	Kriteria Jawaban	Aspek Kognitif	Aspek Psikomotor	Aspek Afektif
4	Sangat Baik	8	5	10
3	Baik	5	5	0
2	Cukup baik	2	0	0
1	Kurang baik	0	0	0
Jumlah		15	10	10

Sumber: Hasil Kuisioner Dan Angket Pengamatan Siswa Uji Kelompok Besar

Model Permainan Pass Point Basketball

1. Permainan Pass Point Basketball

Permainan pass point basketball merupakan permainan bolabasket yang telah dimodifikasi baik dari peraturan, dan sarana prasarananya. Pass point basketball adalah permainan bolabasket yang dimodifikasi yang bertujuan khusus untuk meningkatkan aktivitas gerak kemampuan passing siswa, karena dalam permainan ini teknik dasar yang digunakan sebagian besar adalah teknik dasar passing. Dalam permainan ini pemain tidak diperbolehkan mendribbling bola. Pembuatan permainan ini bertujuan juga sebagai alternatif pembelajaran bola basket di sekolah-sekolah menengah atas dan juga di harapkan untuk memacu minat siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran bolabasket. Permainan ini juga diharapkan bisa digunakan dalam prestasi yaitu meningkatkan kemampuan passing untuk atlet ataupun pemula.

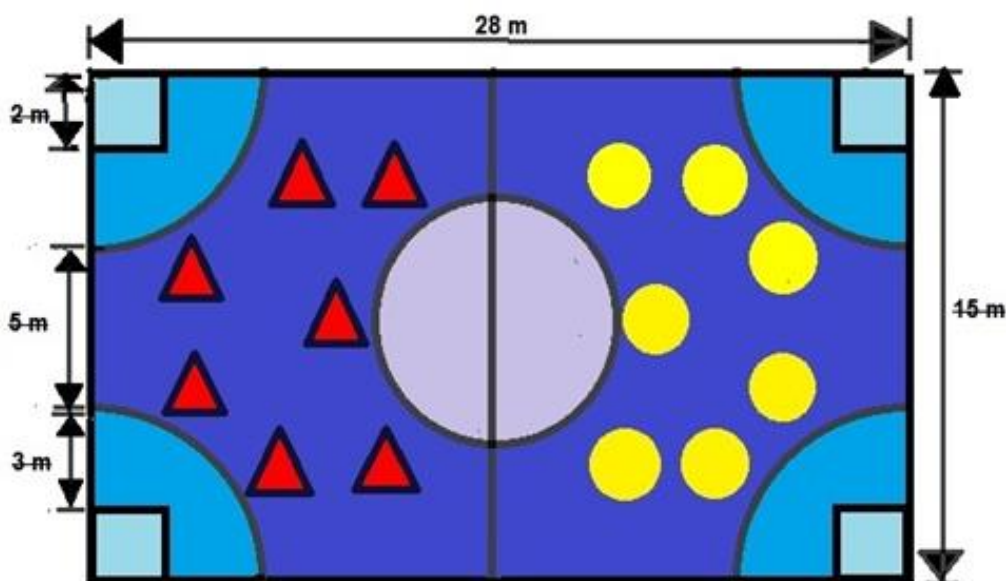
Permainan pass point basketball masing-masing tim terdiri dari 7 pemain dimana semua pemain bisa mencetak point. Aturan permainan point pass basketball ini hampir sama dengan peraturan basket yang sebenarnya, namun ada peraturan yang dimodifikasi sedemikian rupa guna mencapai tujuan yang diinginkan. Permulaan permainan pass point basketball ini

(jump ball) dilakukan seperti pertandingan bola basket pada umumnya.

Pada permainan pass point basketball ini terdapat 4 kotak yang berada disisi pojok lapangan yang berguna untuk mencetak point. Masing- masing tim memiliki 2 kotak yang harus dijaga agar lawan tidak bisa mencetak point. Cara mendapatkan point yaitu dengan mengoperkan bola menggunakan semua teknik dasar passing kepada rekan satu tim yang telah menempatkan diri di dalam kotak yang telah dibuat sedemikian rupa. Sebagai tanda bahwa tim tersebut telah mencetak point adalah setelah bola masuk kedalam kotak tersebut, pemain yang berada di dalam kotak mengoperkan bola ke rekan satu timnya dengan cara teknik passing overhead pass. Dalam permainan ini siswa di harapkan aktif bergerak untuk mencari ruang kosong agar teman satu timnya mudah memberikan umpan.

2. Lapangan dan Bola yang digunakan

Berikut ini adalah bentuk lapangan yang digunakan dalam permainan pass point basketball. Lapangan yang digunakan dalam permainan pass point basketball adalah berbentuk persegi panjang. Ukuran lapangan yaitu dengan panjang lapangan 28 meter dan lebar lapangan 15 meter.



Keterangan:



Daerah Jump Ball



Daerah kotak Point



Tim A



Tim B

Bola yang digunakan adalah bola standart untuk permainan bola basket yang sebenarnya.



Gambar 18. Bola Basket

Sumber: <http://idmarching.com/wp-content/uploads/2013/12/gambar-bolamateri-bola-basket-h93cqq51.jpg>

Keterangan: bola yang digunakan untuk siswa laki-laki adalah bola ukuran 7 sedangkan untuk siswi perempuan adalah bola ukuran 6.

Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan *pass point basketball*. Peraturan dalam permainan *pass point basketball* terdiri dari:

1. Permainan *pass point basketball* dimainkan oleh 2 tim dengan setiap tim terdiri dari 7 pemain.
2. Pemain diharuskan untuk memakai pakaian atau seragam olahraga (Memakai celana olahraga pendek dan boleh memakai training bagi perempuan yang memakai jilbab, memakai kaos kaki, memakai sepatu olahraga)
3. Lama permainan *pass point basketball* selama 2x 10 menit, permulaan permainan dimulai dengan *jump ball*. *Jump ball* dilakukan dengan ketentuan dua pemain berada di daerah lawan serta dilakukan

dengan cara salah satu anggota tim saling berhadapan untuk berebut bola yang dilemparkan oleh wasit

4. Permainan *pass point basketball* dipimpin oleh 2 orang wasit
5. Pemain hanya diperbolehkan memegang bola selama 3-4 detik
6. Penggunaan peraturan *back ball* yaitu pemain tidak diperbolehkan *passing* ke daerah pertahanan sendiri ketika bola telah melewati garis tengah
7. Cara memperoleh poin dilakukan dengan cara menngoperkan bola kepada teman yang telah berada di dalam kotak *point* lawan adalah menggunakan jenis *passing overheadpass*. Setelah bola dinyatakan masuk (menghasilkan point) pemain yang berada di dalam kotak tersebut wajib

mengeluarkan bola dengan menggunakan teknik dasar *passing*. Tim dikatakan mendapatkan *point* ketika salah satu anggota tim berada dalam kotak point lawan dan mendapatkan bola dari rekan timnya.

8. Pelanggaran terjadi apabila seorang pemain hanya boleh memegang bola selama 4 detik, pemain hanya boleh merebut bola saat bola telah terlepas dari lawan (saat dioperkan kepada teman atau saat menembak bola ke ring), jika merebut bola saat bola dipegang oleh pemain lawan maka akan dianggap pelanggaran. Seorang pemain hanya boleh berada dalam kotak point selama 7 detik, jika lebih dari itu maka akan terjadi pelanggaran.
9. Tim yang melakukan pelanggaran sebanyak 6 kali akan dikenakan tembakan pinalti. Pinalti dilakukan dari tengah-tengah lapangan menggunakan teknik *overhead pass* yang dioperkan kepada teman yang berada didalam kotak point.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa produk permainan pass point basketball dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Diharapkan bagi guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas dapat mengembangkan model permainan bola basket yang lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

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

Adang Suherman 2000, Dasar Dasar Penjas. Depdiknas.

Amung Ma'mum dan Yudha M. Saputra, 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta : Depdiknas.

Dany Kosash 2008. Fundamental Basketball.

Faqih, M. 1996. Persepsi Siswa Terhadap Tugas-tugas Konselor. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.

Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2000. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Depdiknas

Imam Sodikun 1992. Olahraga Pilihan Bola Basket. Depdikbud

Martin Sudarmono. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda Bagi Siswa Smp N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009 / 2010. Skripsi. Semarang: FIK.

Oliver Jon. 2007. Dasar Dasar Bola Basket. Human Kinestic

Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program Strata 1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. 2013

Punaji setyosari. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: litera prenada media grup.

Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. Pengukuran dan Evaluasi Penjaskes. Depdiknas

Sugiyanto, dan Sudjarwo, 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta : Depdikbud.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
<http://rezimbasketball.blogspot.com/2011/04/posisi-dalam-permainan-bola-basket.html>
(02/46/02)

<http://idmarching.com/wp-content/uploads/2013/12/gambar-bolamateri-bola-basket-h93cgg51.jpg>
(02/23/02)