



PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN LAPANGAN H PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Meindra Azmi Listiarto *, Bambang Priyono, Hermawan Pamot Raharjo

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2012

Disetujui September 2012

Dipublikasikan Oktober 2012

Keywords:

**Model H Field Games,
Learning, Basketball**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa model pembelajaran permainan bola basket dengan Lapangan H bagi siswa sekolah dasar Negeri 2 Banjarnayar Kabupaten Tegal dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Metode pengembangan ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Brog & Gall. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 90,67% (sangat baik), ahli pembelajaran I 85,33% (baik), ahli pembelajaran II 84% (baik), uji coba kelompok kecil 93,70% (sangat baik), dan uji coba lapangan 95,76% (sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan bola basket dengan Lapangan H ini dapat digunakan lagi bagi siswa SD Negeri 2 Banjarnayar Kabupaten Tegal. Berdasarkan hasil penelitian diatas, diharapkan bagi guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar untuk menggunakan produk model pembelajaran permainan bola basket ini sebagai alternative dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Abstract

This study aims to develop and produce products such as basketball games learning model with field H for elementary school students Negeri 2 Banjarnayar Tegal regency in learning Physical Education, Sport and Health. This development method is the development of research which refers to the model of the development of Brog and Gall. Data such as the results of an assessment of the quality of products, suggestions for improvement of the product, and the results of questionnaires by students. From the test results obtained by the expert evaluation data, expert penjas 90.67% (excellent), a lesson I 85.33% (excellent), a learning II 84% (good), a small test group 93.70% (very good), and field-testing 95.76% (excellent). From the available data it can be concluded that the model of learning the game of basketball to the field H can be used again for elementary school students 2 Banjarnayar Tegal regency. Based on the above results, it is expected for Physical Education teachers in elementary schools to use the product model of learning the game of basketball as an alternative to teaching Physical Education, Sport and Health.

Pendahuluan

Pendidikan dalam arti luas meliputi semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya serta keterampilannya kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah (Soegardo dan Harahap, 1981:257).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan proses pembelajaran secara menyeluruh dan berkembang, dimana Penjasorkes sebagai media untuk mendorong keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-sosial). Selain itu menyangkut juga aspek moral spiritual, karena di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sangat memperhatikan landasan-landasan kesehatan dan kematangan.

Kenyataan di lapangan, bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran bola basket di SD Negeri 2 Banjaranyar. Guru mengajar permainan bola basket tanpa ada pemberian arahan terlebih dahulu secara khusus mengenai tugas gerak dasar yang harus dilakukan oleh siswa. Selain itu, tidak terlihatnya media pembelajaran yang menarik yang diterapkan oleh pengajar dalam pembelajaran permainan bola basket. Sehingga dalam proses pembelajaran bola basket siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran bola basket. Hal ini dapat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran siswa yang tidak sesuai dengan harapan.

Berdasarkan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran bola basket tersebut, maka guru pendidikan jasmani mengambil langkah kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang diharapkan yaitu dengan memodifikasi permainan bola basket dengan Lapangan H. Permainan bola basket ini menggunakan lapangan berbentuk huruf H, jumlah pemain lebih banyak, bola lebih ringan. Melalui modifikasi permainan bola basket dengan Lapangan H tersebut diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih menarik dan lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa dapat optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan model pembelajaran bola basket dengan permainan lapangan H pada

siswa kelas V SD Negeri 2 Banjaranyar tahun ajaran 2011/2012?"

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran bola basket dengan permainan lapangan H pada siswa kelas V SD Negeri 2 Banjaranyar tahun ajaran 2011/2012.

Permainan bola basket adalah satu permainan antara dua tim dimana masing-masing tim saling melempar bola ke dalam ring atau jala basket tim lawan untuk mencetak atau mendapatkan nilai. Mereka yang bermain bola basket dapat menempati posisi mana pun di lapangan yang tidak ditempati oleh pemain lawan, serta bisa mengarahkan bola dari posisi mana saja (Salim, 2008:10).

Pendidikan jasmani itu adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan "alat" untuk membina anak muda agar mereka kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktifitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata melalui aktifitas jasmani (Lutan, 2000:1)

Charles A. Bucher (1972) dalam Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:235) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari proses pendidikan secara total, yang bertujuan untuk mengembangkan warga negara menjadi segar fisik, mental, emosional dan sosial melalui aktivitas fisik.

Pendidikan jasmani bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut, yaitu mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, memahami konsep aktivitas jasmani dan lingkungan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif (Khomsin, 2010:13).

Perkembangan gerak adalah suatu proses

yang terjadi sejalan dengan bertambahnya usia dimana secara bertahap dan bersinambung gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan gerak yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penurunan keterampilan menyertai terjadinya proses menua (Sugiyanto, 2008:1.18). Menurut Sugiyanto (2008:4.37) aktivitas yang diperlukan anak besar:

Aktivitas yang menggunakan keterampilan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini anak-anak diberi kesempatan untuk ikut ambil bagian dalam berbagai macam aktivitas untuk memperoleh pengetahuan dan penguasaan keterampilan. Aktivitas secara beregu atau berkelompok. Anak-anak diberi kesempatan untuk bekerja sama dengan teman-temannya dalam melakukan aktivitas untuk membina kebersamaan di antara mereka. Aktivitas mencoba-coba. Anak-anak diberi kesempatan mencobakan kemampuannya untuk mengatasi sesuatu masalah, dan belajar tentang prinsip-prinsip mekanis, fisiologis dan kinesiologis dari gerakan-gerakan.

Aktivitas untuk meningkatkan kemampuan fisik dan keberanian dalam bentuk aktivitas individual atau permainan kelompok, terutama yang melibatkan kekuatan dan ketahanan.

Joyce dan Weil (1980) dalam Rusman (2011:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice (DAP)*. Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan

Dalam kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar 2004 (2003:1-2) disebutkan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.

Keberadaan pendidikan jasmani sebagai rangkaian isi kurikulum sekolah bukanlah tanpa alasan. Kurikulum yang merupakan seperangkat

pengetahuan dan keterampilan merupakan upaya sistematis untuk membekali siswa menjadi manusia yang lengkap dan utuh. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani seperti yang tertuang dalam kurikulum dapat dilakukan melalui aktivitas atau pembelajaran berbagai macam permainan dan olahraga, aktivitas ritmik, aktivitas uji diri atau senam, aktivitas perkembangan dan aktivitas air (akuatik).

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar (SD), siswa diharapkan dapat mempraktikkan permainan bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran permainan bola basket di Sekolah Dasar (SD) masih dikemas dalam bentuk permainan yang tidak dimodifikasi, baik dalam hal peralatan, lapangan yang digunakan maupun peraturannya.

Pengembangan permainan bola basket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Model pembelajaran permainan bola basket melalui permainan Lapangan H diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Metode Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Brog dan Gall yang dikutip Punaji S (2010:194) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebut bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam pencapaian tujuan.

Tahapan-tahapan pengembangan yaitu : Analisis Kebutuhan, Kajian Pustaka, Observasi dan Wawancara, Pembuatan Produk Awal, Uji Coba Kelompok Kecil, Revisi Produk Pertama, Uji Coba Lapangan, Revisi Produk Akhir, Permainan Lapangan H.

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah peraturan permainan bola basket yang telah dimodifika-

si aturannya dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SDN 2 Banjarnayar Kabupaten Tegal tentang pelaksanaan olahraga bola basket yang telah dimodifikasi aturan dengan cara melakukan pengamatan lapangan tentang aktivitas siswa dan kondisi lapangan.

Pada penelitian ini subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Banjarnayar Kabupaten Tegal. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SDN 2 Banjarnayar Kabupaten Tegal. Pada waktu penelitian skala kecil dilaksanakan pada 19 Mei 2012 sedangkan uji lapangan dilaksanakan pada 2 juni 2012. Penelitian ini bertempat di SDN 2 Banjarnayar Kabupaten Tegal.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner karena subjek relative banyak sehingga dilakukan secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititikberatkan pada kenyamanan pada pengguna produk.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif, ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan.

Hasil Pengembangan

Permainan Lapangan H adalah permainan sejenis bola basket yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil disini dipakai lapangan berbentuk huruf H. Permainan Lapangan H merupakan bentuk modifikasi dari permainan bola basket. Setiap tim masing-masing terdiri dari 9 pemain. Bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket ini adalah bola tangan.

Hasil analisis dari data evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata persentase 90,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran bola basket dengan lapangan H ini telah memenuhi kriteria sangat baik, data evaluasi ahli Pembelajaran I, didapat rata-rata persentase 85,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran bola basket dengan lapangan H ini telah memenuhi kriteria baik, dan Hasil analisis dari data evaluasi ahli Pembelajaran II, didapat rata-rata persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran bola basket dengan lapangan H ini telah memenuhi kriteria baik. Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 93,70%. Berdasar-

kan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran permainan bola basket dengan lapangan H ini telah memenuhi kriteria sangat baik.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 95,76%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran bola basket dengan lapangan H ini telah memenuhi kriteria sangat baik. Sehingga model pembelajaran bola basket Lapangan H dapat digunakan di SDN 2 Banjarnayar Kabupaten Tegal.

Hasil penelitian dan pengembangan yang berupa model pembelajaran bola basket untuk pembelajaran penjas memiliki kelebihan, diantaranya: (1) Memiliki lapangan menarik berbentuk Lapangan H, yang bertujuan untuk pembelajaran passing bola basket. Pada hakekatnya usia anak besar perlu di beri kesempatan untuk bekerja sama tapi sangat sulit bermain basket dengan kerja sama, disini siswa dipaksa bekerja sama dikarenakan lapangan yang tidak terlalu mudah untuk individu. (2) Permainan ini menuntut anak agar lebih aktif menyerang dan bertahan karena ada dua ring untuk menyerang dan dua ring untuk bertahan, jadi efektivitas gerak anak jauh terlihat. (3) Permainan ini mampu meningkatkan motifasi siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas terutama pembelajaran bola basket karena permainan yang menyenangkan.

Produk pembelajaran bola basket selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan yaitu ring yang menggunakan anak, yang membahayakan anak karena memakai bola karet, diharapkan untuk selanjutnya permainan dirubah lebih baik lagi.

Hasil akhir dalam penelitian dan pengembangan ini berupa model pembelajaran bola basket yang sangat diharapkan dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, dalam penyampaian materi bola basket di SD.

Permainan Lapangan H adalah permainan sejenis bola basket yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil disini dipakai lapangan berbentuk huruf H. Permainan Lapangan H merupakan bentuk modifikasi dari permainan bola basket. Setiap tim masing-masing terdiri dari 9 pemain. Bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket ini adalah bola tangan.

Permulaan permainan Lapangan H dilakukan kesepakatan tim mana yang mendapatkan bola terlebih dahulu. Di dalam permainan bola basket ini terdapat 4 ring. 4 pemain sebagai 2 ring di lapangan lawan.

Permainan Lapangan H ini bertujuan men-

cetak angka sebanyak banyaknya dengan cara memasukan bola ke dalam ring. Pemain harus tetap berada pada lapangan berbentuk H. Pemain harus bekerja sama untuk memasukan bola pada ring. Selain itu diharapkan agar anak kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Serta diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi sosial dan pendidikan moral.

Pemain yang melakukan pelanggaran di daerah mana saja, timnya akan mendapatkan hukuman tembakan langsung. Jarak tembakan langsung 5 m dari ring. Suatu tim dinyatakan menang apabila tim tersebut dapat mengenai Lapangan H lawannya terbanyak, dan apabila sama, maka permainan dilanjutkan dengan tembakan langsung. Permainan ini berlangsung selama 2 x 15 menit.

Kajian Dan Saran

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran bola basket dengan lapangan H yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=18) dan uji coba lapangan (N=33).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi, meliputi: (1) ukuran lapangan dibuat disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah., (2) bola yang digunakan disesuaikan pada kemampuan sarana yang dimiliki sekolah.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa Produk model pembelajaran bola basket dengan lapangan H sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba produk berdasarkan hasil analisa dari evaluasi ahli Penjas, dan 2 ahli pembelajaran, uji coba kelompok kecil serta uji coba lapangan, model ini dapat digunakan di Sekolah Dasar. Adapun saran dalam penelitian ini :

1) Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2) Model pembelajaran bola basket dengan lapangan H sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran bola basket untuk siswa SD.

Model pembelajaran bola basket dengan lapangan H ini dapat digunakan untuk pembelajaran bola basket karena sesuai dengan karakteristik siswa.

Bagi guru Penjas di sekolah diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelaja-

ran bola basket yang lebih menarik dan variatif untuk digunakan dalam pembelajaran bola basket di sekolah.

3) Dalam permainan ini tentu tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut yang tentunya disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia di sekolahan, sehingga pembelajaran bola basket dengan lapangan H ini dapat digunakan lebih efektif lagi dan menyenangkan.

4) Dengan sangat sedikitnya fasilitas sarana dan prasarana di sekolah, pembelajaran bola basket dengan permainan lapangan H ini dapat dimodifikasi dengan menggunakan peralatan sederhana dengan tidak mengurangi minat dan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

5) Pembelajaran dengan model pembelajaran bola basket dengan lapangan H ini mengurangi kejenuhan siswa pada saat pembelajaran penjas di sekolah.

6) Produk yang dihasilkan dari pembelajaran bola basket melalui permainan lapangan H ini dapat memberi pengetahuan bahwa permainan bola basket tidaklah susah, diharapkan dengan model permainan ini pelan-pelan siswa mau mengikuti pembelajaran bola basket karena permainan ini dibuat mudah dimengerti.

7) Produk yang dihasilkan memiliki kelemahan yaitu ring yang menggunakan anak, yang membahayakan anak karena memakai bola karet, diharapkan untuk selanjutnya permainan diubah lebih baik lagi.

Pustaka

- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. Perkembangan gerak dan Belajar Gerak. Jakarta : Depdiknas.
- Khomsin. 2010. Penjasorkes Sebagai Media Pembentukan Karier, Makalah Seminar Nasional. Semarang: FIK UNNES.
- Punaji Setyosari. 2010. Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Rusli Luthan, dkk. 2000. Strategi Belajar Mengajar Penjaskes. Jakarta: Depdiknas.
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran. Jakarta. Rajawali Pers.
- Salim, Agus. 2008. Buku Pintar Bola Basket. Bandung: Nuansa.
- Sugiyanto. 2008. Perkembangan dan Belajar Motorik. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud.
- Suherman, dan Bahagia. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta : Depdiknas.