



**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET RING
BERGERAK BAGI SISWA KELAS V SD N SEKARAN 01 KECAMATAN
GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN 2012/2013**

Yunita Erviana*

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2012
Disetujui September 2012
Dipublikasikan Desember
2012

Keywords:

TModel Moves
Basketball Ring

ABSTRAK

Metode penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk evaluasi, wawancara, dokumentasi dan koesioner. Lembar evaluasi, wawancara digunakan untuk menghimpun data dari pakar/ahli. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 86.67 % (baik/layak), ahli basket 82.67%(baik/layak), uji coba skala kecil 87.46 % (baik/layak), dan uji coba lapangan 91.09 % (sangat baik/sangat layak). Berdasarkan hasil penelitian dan analisis deskriptif persentase dapat diketahui bahwa model pembelajaran permainan bola basket ring bergerak pada siswa kelas V Sekolah Dasar dapat dikatakan sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek ini dapat dikatakan sangat layak dan dapat diterapkan di sekolah dasar. Faktor yang dapat menjadikan model permainan bola basket ini dapat diterima siswa kelas V Sekolah Dasar adalah sebagian besar siswa kelas V mampu mempraktekkan gerak dasar permainan dengan baik, suasana pembelajaran yang menyenangkan, adanya motivasi dan semangat dari seluruh siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh peneliti.

ABSTRACT

The method of research is developing. The data obtained are quantitative and qualitative data. The instrument used to collect the data is in the form of evaluation, interviews, documentation and koesioner. Evaluation sheet, the interview is used to collect data from experts / specialists. Data analysis techniques used in development research is using descriptive analysis techniques form of percentages. From the test results obtained by the expert evaluation data, expert penjas 86.67% (good / decent), a basket 82.67% (good / decent), a small-scale test 87.46% (good / decent), and field-testing 91.09% (very good / very decent). Based on the results of research and analysis can be seen that the percentage descriptive model of learning the game of basketball hoop moves on Elementary School fifth grade students can be said to be very good so it can be concluded that this aspect can be said is feasible and can be implemented in primary schools. Factors that may make the game of basketball the model is acceptable Elementary School fifth grade students are mostly students of class V able to practice basic motion game well, joyful learning, the motivation and morale of all students in grade V in following lessons given by researchers

PENDAHULUAN

Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan saya saat melakukan praktek mengajar penjas untuk kelas V di SD Sekaran 01 untuk memenuhi tugas salah satu mata kuliah. Beberapa siswa laki-laki maupun perempuan susah untuk diatur dan diarahkan ketika saya memberikan pembelajaran bola basket. Berdasarkan wawancara saya terhadap murid kelas V, mereka cenderung menyukai permainan sepak bola dan bola voli. Kebanyakan siswa perempuan lebih cenderung menyukai permainan bola voli karena di SD N Sekaran 01 terdapat ekstrakurikuler bola voli pada sore hari. Sebagian siswa ada yang berpendapat bahwa permainan bola basket sulit untuk dimainkan karena ukuran bola yang terlalu besar yang menjadikan siswa sulit untuk mengontrol ketika menggiring bola. Ketika seorang guru penjas mengajarkan pelajaran bola basket cenderung tidak suka dikarenakan permainan bola basket terlalu sulit bagi anak sekolah dasar untuk memahaminya, dan permainan bola basket juga termasuk permainan mahal dikarenakan harga bola dan ring tidak bisa dipasang di sembarang lapangan. Sesuai dengan kurikulum di SD N Sekaran 01, terdapat materi bola basket dengan kegiatan pembelajaran : mengoper dan menerima bola, bermain dengan keterampilan dan peraturan yang meningkat dan bermain prinsip kerja sama dan strategi dalam tim untuk mengoper ke teman dan mencetak angka.

Setelah mengetahui dan memahami uraian di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Model Pengembangan Permainan Bola Basket Ring Bergerak Bagi Siswa Kelas V Di SD N Sekaran 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang ?

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Hasil Pengembangan Permainan Bola Basket yang sesuai dengan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani Di SD N Sekaran 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang Tahun 2012/2013.

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa model permainan bola basket dengan cara membuat suatu model pembelajaran berupa permainan dengan peraturan dan sarana/prasarana yang sederhana yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*kognitive*, afektif, psikomotor, dan fisik) pada hasil penelitian secara efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan intensitas fisik sehingga kesegaran jasmani dapat terwujud, serta dapat mengatasi kesulitan dalam pembel-

ajaran bola basket.

METODE PENGEMBANGAN

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu :

Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.

Mengembangkan bentuk permainan bola basket berupa permainan bola basket ring bergerak.

Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli basket dan ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian di analisis.

Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti.

Uji coba lapangan.

Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan uji coba lapangan.

Hasil akhir model pengembangan bola basket ring bergerak pada siswa kelas V SD N Sekaran 01 yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Prosedur Pengembangan

Modifikasi peraturan permainan bola basket akan disajikan tahap-tahap prosedur pengembangan modifikasi bola basket yang merubah peraturan dan model lapangan.

Permainan Bola Basket Ring Bergerak adalah suatu modifikasi dari permainan bola basket, dengan memodifikasi ukuran lapangan, peraturan, dan bola yang disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Ukuran lapangan : Panjang 20 m, Lebar 7 m

Waktu permainan : Terdiri dari 2 quarter (babak), @ 10 menit dan 5 menit istirahat

Jumlah pemain : 14 pemain, terdiri dari 2 tim masing-masing 7 pemain

Bola : Menggunakan bola tangan

Ring (keranjang) : 2 siswa yang bergandengan tangan membentuk lingkaran

Cetak biru (*Blueprint*) produk merupakan draf model pengembangan dari uji coba pertama yang diperbaiki (direvisi) agar dapat dilaksanakan pada tahap selanjutnya (uji skala kecil).

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif .

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk evaluasi, wawancara, dokumentasi dan koesioner.

Analisis Data Produk

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase.

HASIL PENGEMBANGAN

Dalam penelitian uji coba skala kecil dan uji coba lapangan terdapat selisih persentase. Pada uji coba skala kecil diperoleh persentase pilihan jawaban yang sesuai 87.46% dengan kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat dikatakan **layak** dan dapat diterapkan di SD N Sekaran 01. Dan pada uji coba lapangan diperoleh persentase pilihan jawaban yang sesuai 91.09% dengan kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat dikatakan **sangat layak** dan dapat diterapkan di SD N Sekaran 01. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis deskriptif persentase dapat diketahui bahwa model pembelajaran permainan bola basket ring bergerak pada siswa kelas V SD N Sekaran 01 dapat dikatakan **sangat baik** sehingga aspek ini dapat dikatakan **sangat layak** dan dapat diterapkan di SD N Sekaran 01.

Faktor yang dapat menjadikan model permainan bola basket ini dapat diterima siswa kelas V SD N Sekaran 01 adalah sebagian besar siswa kelas V mampu mempraktekkan gerak dasar permainan dengan baik, dari segi pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa kelas V, suasana pembelajaran yang menyenangkan, adanya motivasi dan semangat dari seluruh siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh peneliti sehingga dari hasil uji coba lapangan model permainan bola basket ring bergerak ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SD N Sekaran 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

KAJIAN DAN SARAN

Kajian Prototipe

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk model permainan bola basket ring bergerak sudah dapat digunakan untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar N Sekaran 01. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 87.46% dan

gan kriteria **baik** dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 91.09%. Berdasarkan kriteria yang ada maka pembelajaran melalui permainan bola basket ring bergerak ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan sehingga aspek ini dapat dikatakan **sangat layak** dan dapat diterapkan di SD N Sekaran 01.

Saran

-Bagi guru penjas sekolah dasar pada umumnya dan bagi guru penjas SD N Sekaran 01 pada khususnya dapat menjadikan model permainan bola basket ring bergerak ini sebagai produk yang telah dihasilkan dari data penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran bola basket untuk siswa kelas V SD N Sekaran 01.

- bagi seluruh guru Penjasorkes di Sekolah Dasar, penggunaan model ini dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Ateng.1992.**Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani**. Jakarta: Depdikbud
- Depdikbud. 1978. **Permainan dan Metodik-Buku II**.Bandung : TARATE
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000.**Belajar dan Pembelajaran**.Jakarta : Depdikbud
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000.**Perkembangan Peserta Didik**.Jakarta : Depdikbud
- Imam Sodikun. 1992. **Olahraga pilihan Bola Basket**. Jakarta: Depdikbud
- Muhammad Muhyi Faruq. 2009. **Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Basket**. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Punaji Setyosari. 2010.**Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan**. Jakarta :Kencana
- Samsudin. 2008. **Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI**. Jakarta: Litera
- Sugiyanto dan Sudjarwo.1993.**Perkembangan dan Belajar Gerak**. Jakarta : Depdikbud
- Sugiyono. 2009. **Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)**. Bandung : CV. ALFABETA
- Sukintaka, 1992. **Teori Bermain Untuk D2 PGSD PENJASKES**. Jakarta : Depdikbud
- (<http://murtezhblog.blogspot.com/2012/07/pengertian-permainan-bola-basket.html>, akses 2/08/2012 06.54 WIB)