

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA BASKET BAGI ANAK SD KELAS ATAS

Erick Prayogo Walton, Lismadiana
Prodi Ilmu Keolahragaan PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta
erickwalton88@yahoo.com, lismadiana@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi, (2) analisis hasil informasi, (3) mengembangkan produk awal, (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba skala kecil, (6) revisi, (7) uji coba skala besar, (8) revisi akhir, (9) pembuatan produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk final. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas V dari SD Panembahan yang berjumlah 15 anak. Uji coba skala besar dilakukan terhadap SD Pokoh 2 Sleman kelas V yang berjumlah 20 anak dan SD Gedongkiwo Yogyakarta kelas V yang berjumlah 25 anak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran, yaitu: (1) kejar-kejaran *dribbling*, (2) *dribbling* dalam lingkaran, (3) *dribbling* ular cepat, (4) *passing* melewati tali, (5) perang *passing*, (6) loncatan dan *shooting*, (7) *passing*, *dribbling* dan *shooting*, (8) permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan, dan (9) permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa *dribbling*. Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan guru SD, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran ini sangat baik dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, bola basket, anak SD kelas atas

DEVELOPING A BASKET BALL MODEL FOR HIGHER PRIMARY SCHOOL AGE CHILDREN

Abstract

This research aims to produce a basket ball model for higher primary school age children. This developmental research was done following developmental research steps as follows: (1) collecting information, (2) analysing information, (3) developing initial product, (4) experts validation and revision, (5) preliminary field testing, (6) revision, (7) main field testing, (8) final revision, (9) making the final product, and (10) dissemination and implementation the final product. The small-scale trials were done among 15 students from 5th grade in SD Panembahan. The large-scale trials were done among 20 students from 5th grade in SD Pokoh 2 Sleman and 25 students from the 5th grade in SD Gedongkiwo Yogyakarta. The data were analyzed using the quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. This study resulted in a model a teaching that is: (1) dribbling runs, (2) dribbling incircle, (3) dribbling snake quickly, (4) passing the rope, (5) war passing, (6) jump and shooting, (7) passing, dribbling and shooting, (8) playing basket ball with the instruments and field modified, and (9) playingbasket ballwith the instruments and field modified without dribbling. Based on the data analysis derived from teachers and expert assessment, it is concluded that the model is considered as very satisfactory and effective.

Keywords: *development, basket ball, higher primary school age children.*

PENDAHULUAN

Bola basket merupakan olahraga yang sudah sangat populer di dunia bahkan di Indonesia. Pertandingan-pertandingan antar daerah, provinsi bahkan negara rutin diselenggarakan untuk mencari bibit-bibit atlet yang unggul atau sekedar menguji seberapa besar kemampuan dalam olahraga bola basket. Upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan minat terhadap bola basket maka sejak dini sudah dikenalkan melalui sekolah dasar dengan memasukan pembelajaran bola basket, agar setiap anak di Indonesia minimal kenal dengan bola basket dan mau melakukan aktivitas bola basket di luar jam sekolah.

Dalam kurikulum 2013 penjas SD kelas V dan VI dengan standar kompetensi memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Kompetensi dasarnya mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan kontrol yang baik. Dengan alokasi waktu 4 jam per minggu. Dengan demikian bola basket dapat diajarkan di SD seluruh Indonesia, tetapi fasilitas yang kurang memadai dan didukung kreatifitas yang kurang dari para pengajar membuat olahraga bola basket disingkirkan dan diganti dengan jenis olahraga bola besar yang lebih mudah diajarkan.

Menurut observasi peneliti yang dilakukan di lapangan dan hasil wawancara dengan guru penjas di tiga sekolah secara acak bahwa di lapangan banyak SD di Yogyakarta tidak mempunyai fasilitas olahraga bola basket yang lengkap, sehingga jarang diajarkan olahraga bola basket. Ini membuat banyak siswa tidak mengetahui pelajaran bola basket. Bahkan model pembelajaran modifikasi yang hampir mirip bola basket juga jarang dimainkan. Seperti SD Panembahan Yogyakarta, SD Pokoh 2 Sleman, dan SD Gedongkiwo tidak memiliki fasilitas bola basket disini tidak mengajarkan materi tentang model pembelajaran bola basket yang membuat siswa tidak mengenal bola basket secara nyata tetapi diganti dengan olahraga bola besar lainnya, ditambah lagi peralatan yang mahal dan lapangan yang sempit membuat fasilitas sulit didapat.

Berdasarkan kesimpulan di atas, masalah yang ditimbulkan adalah masalah yang serius tentang kelangsungan perkembangan bola basket di tingkat SD serta minat pelajar terhadap bola basket susah tumbuh. Dengan demikian penulis ingin membuat suatu model pembelajaran modifikasi bola basket untuk menutupi kekurangan fasilitas yang terjadi di daerah-daerah, atau SD yang tidak memiliki fasilitas bola basket sehingga siswa SD masih bisa mengenal permainan bola basket walau telah dimodifikasi dan diharapkan siswa menyukai serta tidak asing saat memainkan bola basket dengan fasilitas dan peraturan yang sebenarnya. Pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi diharapkan siswa SD juga memainkan metode ini setelah jam pulang sekolah di samping sepak bola serta terlaksananya materi pembelajaran bola besar yaitu bola basket di tingkat SD.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian permasalahan di atas penulis mencoba menyusun penelitian yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Bagi Anak SD Kelas Atas."

Siswa Sekolah Dasar

Poerwati (2002, p.44) berpendapat masa akhir anak-anak 6-12 tahun masa ini disebut pula sebagai masa bermain, dengan ciri-ciri memiliki dorongan untuk keluar rumah dan memasuki kelompok sebaya, keadaan fisiknya memungkinkan anak masuk dunia permainan dan memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol dan sebagainya.

Karakteristik Siswa Sekolah Kelas Atas

Poerwanti (2002, p.102) mengatakan siswa sekolah kelas atas adalah anak yang masa usia 9-11 tahun, mulai membentuk geng atau kelompok bermain. Anak dalam kelompok biasanya mempunyai minat bermain dalam bidang yang sama dan anggota geng biasanya mempunyai jenis kelamin yang sama serta terdiri dari 2-5 orang anak. Pada masa ini anak mulai menyesuaikan perilakunya dengan harapan yang diinginkan orang-orang sekitar.

Pendidikan Jasmani

Menurut Rukmana (2008, p.1) pendidikan jasmani adalah sebagai bagian integral dari pendidikan akan membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik fisik, motorik, mental dan sosial.

Pentingnya Pendidikan Jasmani

Rosdiani (2012, p.37) menyatakan secara umum manfaat pendidikan jasmani di sekolah mencakup sebagai berikut: (a) Memenuhi kebutuhan anak akan gerak, (b) Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya. (c) Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna. (d) Menyalurkan energi yang berlebihan. (e) Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional.

Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Goldstein (2012, p.5) berpendapat bahwa permainan diidentifikasi sebagai setiap kegiatan yang dipilih secara bebas, termotivasi dari dalam diri sendiri, dan diarahkan secara pribadi. Aktivitas ini berada di luar kehidupan biasanya, dan bersifat tidak serius tetapi pada saat yang sama pemain menyerap secara intens.

Pentingnya Bermain bagi Anak

Permainan merupakan hal penting bagi tumbuh kembang anak seperti pendapat Montessori (Mini, 2003, p.48) mengartikan bahwa kegiatan bermain adalah sebagai latihan jiwa dan badan demi kehidupan anak di masa depan. Berbagai permainan yang dilakukan anak merupakan latihan berbagai tugas yang akan dihadapi di masa yang akan datang. Menurut Uchy (2012, p.1) berpendapat bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara.

Bola Basket

Bola basket adalah olahraga yang populer di Amerika yang terdiri dari 2 tim 5 lawan 5 yang saling menyerang untuk mendapatkan poin (Oliver, 2007, p.1). Menurut Dinata (2008, p.10) bola basket merupakan olahraga yang memiliki karakter sosial tertentu yang banyak mengandung unsur tipuan-tipuan untuk mengelabui lawan, persaingan untuk memperoleh kemenangan dan membuat setiap pemain memiliki kesempatan untuk berimprovisasi dengan bebas untuk mencetak angka. Sedangkan Menurut Barth & Boesing (2010, p.13) bola basket merupakan olahraga yang di dalamnya terdapat dua tim, bola, dua keranjang, terdapat banyak

kesempatan untuk saling menyerang, berfikir cepat dan tentunya menyenangkan.

Teknik Dasar Bola Basket

Taktik dan teknik yang digunakan sangat bervariasi dan menarik perhatian karena olah tubuh yang baik serta koordinasi yang baik membuat gerakan menjadi indah dan alami tapi teknik yang sangat mengagumkan itu yang sering dilihat di pertandingan nasional maupun internasional yang semua berawal dari teknik dasar yang baik. Menurut Oliver (2009, p.13-87) teknik dasar bola basket yaitu: menembak, mengumpan, *mendribble*, bertahan dan *rebounding*. Sedangkan menurut Ahmadi (2007, pp.13-18) teknik dasar ada empat yaitu teknik dasar mengoper bola (*passing* atas, *passing* bawah, *passing* dada), teknik dasar menggiring bola (*dribbling*), teknik dasar menerima bola, dan teknik dasar menembak bola (*shooting*).

Teknik Dribbling (Menggiring)

Menurut Ahmadi (2007, p.17) Menggiring bola adalah membawa bola ke segala arah dengan mengikuti peraturan yang ada. Seorang pemain boleh membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan ataupun berlari.

Teknik Passing (Operan)

Menurut Ahmadi (2007, p.18) *passing* adalah suatu gerakan memberikan bola ke teman satu tim agar dapat menambah angka atau hanya mengacaukan tim lawan agar pertahanan bisa dikacaukan.

Teknik Shooting (Menembak)

Barth & Boesing (2010, p.75) menjelaskan teknik *shooting* yaitu bola terletak di tangan terkuat atau dominan dan agak miring ke bagian tangan tersebut, tangan satunya hanya mendukung bola, siku menunjukkan arah target tembakan, lutut kaki agak ditekuk menahan gravitasi, saat tembakan terjadi lutut diluruskan badan tegak dan tangan diluruskan semua tenaga berasal dari kaki mengalir ke tangan dan tubuh menindak lanjuti dengan mengikuti arah bola ke depan. Sedangkan Dinata (2008, p.28) berpendapat menembak adalah usaha memasukkan bola setelah mendapat operan atau setelah menggiring bola yang dilakukan dua tangan atau pun satu tangan serta dengan lompatan ataupun tidak.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Borg & Gall (2003, p.569) penelitian R & D adalah model pengembangan industri di mana penemuan dari penelitiannya digunakan untuk produk-produk dan aturan baru, kemudian dilakukan uji coba lapangan secara sistematis, terevaluasi, dan terstruktur sehingga peneliti menemukan kriteria yang terspesifikasi menurut keefektifan, kualitas, atau standar yang serupa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan ada 3 tempat dimana satu untuk skala kecil dan 2 tempat untuk skala besar. Untuk skala kecil dilakukan di SD Panembahan dengan 15 siswa dan untuk skala besar di SD Pokoh 2 dengan 20 siswa dan SD Gedongkiwo dengan 25 siswa. Dengan waktu pengembangan 5 bulan yaitu bulan Maret sampai dengan juli.

Subjek Penelitian

Subjek coba dalam penelitian pengembangan ini adalah anak SD kelas atas. Uji coba skala kecil dilaksanakan di SD Panembahan Yogyakarta, berjumlah 15 anak dan uji coba skala besar dilaksanakan di dua SD yaitu SD Pokoh 2 sleman dan SD Gedongkiwo, Yogyakarta yang berjumlah 12 anak.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Menurut Borg and Gall (1987, p.784) ada 10 tahap penelitian R&D adalah sebagai berikut:

Studi Pendahuluan

Peneliti melakukan kajian awal menganalisis kebutuhan, melakukan pengumpulan informasi lebih lanjut dengan melakukan studi pendahuluan baik dengan cara studi pustaka maupun wawancara langsung dengan guru. Hal yang dilakukan dalam studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan bahan mengenai teori-teori, data, dan hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini

Melakukan Analisis terhadap Informasi yang telah Dikumpulkan

Pada tahap ini peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap awal. Hal yang direncanakan antara lain: menetapkan

model pembelajaran, merumuskan tujuan secara bertahap, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian.

Pengembangan Draf Awal

Setelah menganalisis terhadap masalah yang dikumpulkan berdasarkan studi pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan model-model pembelajaran bola basket bagi SD kelas atas, dengan menyusun butir-butir instrumen berdasarkan indikator yang telah ditentukan dalam standart kurikulum 2013.

Validasi Draf Awal

Setelah penyusunan butir tes selesai, dilanjutkan dengan penilaian para ahli materi, yaitu (1) pakar bidang olahraga usia dini, dan (2) pakar bidang olahraga bola basket. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian dari para ahli media. Pada proses validasi, para ahli materi menilai dan memberi masukan terhadap produk awal. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan revisi terhadap produk awal. Proses revisi ini terus dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.

Uji Lapangan Skala Kecil

Uji lapangan skala kecil dilakukan oleh siswa di SD Panembahan Yogyakarta dan didokumentasikan dalam bentuk *Digital Versatile Disc (DVD)*. *Digital Versatile Disc (DVD)* ini berisikan pelaksanaan pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas, yang kemudian diobservasi oleh para pakar beserta guru dan ditindaklanjuti dengan proses revisi produk.

Revisi

Revisi produk yang dilakukan dari hasil uji coba skala kecil, dengan menganalisis kekurangan yang ditemui dalam uji coba skala kecil, masukan yang diterima dai para pakar ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk. Revisi hasil uji coba skala kecil diharapkan menjadi tambahan untuk menghadapi uji coba skala besar.

Uji Lapangan Skala Besar

Uji lapangan skala besar oleh siswa SD Pokoh 2 dan SD Gedongkiwo Yogyakarta, dan didokumentasikan dalam bentuk *Digital Versatile Disc (DVD)*. *Digital Versatile Disc (DVD)* ini berisikan pelaksanaan pembelajaran berbasis

permainan tradisional yang kemudian diobservasi oleh para pakar dan ditindaklanjuti dengan proses revisi produk. Proses yang dilakukan pada tahap uji lapangan skala besar serupa dengan proses yang dilakukan pada tahap uji lapangan skala kecil. Hal yang membedakan terletak pada jumlah subjek uji lapangan skala besar yang lebih banyak dari pada uji lapangan skala kecil.

Revisi Akhir

Proses revisi produk dilakukan untuk mendapat masukan dari para ahli materi agar menghasilkan produk final, langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar produk akhir lebih akurat. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk berupa DVD/CD pengembangan model pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Pembuatan Produk Final

Setelah melalui berbagai proses revisi, kemudian dilakukan penyusunan dari hasil pengembangan setelah melakukan uji lapangan skala kecil dan skala besar, yaitu pembuatan produk akhir atau produk final berupa buku panduan dan DVD/CD pembelajaran model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. Produk final ini yang nantinya akan dipergunakan.

Diseminasi dan Implementasi Produk Final

Desiminasi produk final yaitu melaporkan produk pada forum ilmiah dalam bentuk ujian tesis. Sedangkan implementasi produk final berupa jurnal yang diterbitkan.

Desain Uji Coba

Uji coba produk atau draf model dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Sebelum dilaksanakan uji coba di lapangan (uji coba skala kecil dan besar), produk penelitian berupa draf model pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas. Selanjutnya dimintakan validasi terlebih dahulu kepada para pakar yang telah ditunjuk, dalam tahap tersebut selain validasi para pakar juga akan diberikan penilaian terhadap draf model yang setelah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan di lapangan. Kemudian dalam tahap uji coba di lapangan peran dari para pakar adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyata-

an di lapangan. Setelah uji coba skala besar maka akan menghasilkan sebuah model yang benar-benar valid.

Subjek Coba

Subjek coba dalam penelitian ini adalah SD Panembahan Yogyakarta, SD Pokoh 2 Sleman dan SD Gedongkiwo Yogyakarta. Sesuai dengan tahapan penelitian, maka akan dilaksanakan beberapa tahapan proses pengambilan data. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba model di lapangan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Untuk uji coba skala kecil melibatkan 15 anak tunagrahita ringan dan uji coba skala besar melibatkan 45 anak SD kelas 5

Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari: (a) hasil wawancara dengan guru SD kelas atas, (b) data kekurangan model pembelajaran bola basket dari ahli materi dan guru pelaku uji coba, dan (c) data masukan ahli materi dan guru pelaku uji coba terhadap model pembelajaran bola basket kelas atas. Data kuantitatif diperoleh dari: (a) penilaian ahli materi terhadap model pembelajaran bola basket bagi SD kelas atas, dan (b) penilaian guru terhadap keefektifan model pembelajaran bola basket bagi SD kelas atas.

Instrumen Pengumpulan Data

Wawancara

Wawancara digunakan sebagai panduan wawancara dengan guru penjas tentang pembelajaran bola basket yang diajarkan di sekolah.

Skala Nilai

Instrumen pengumpul data kedua yang digunakan yaitu skala nilai. Skala nilai digunakan untuk menilai kelayakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil, setelah para ahli menilai bahwa pembelajaran permainan tradisional sudah sesuai dengan unsur-unsur dalam skala nilai, model pembelajaran bola basket bagi SD kelas atas baru dapat diujicobakan dalam uji coba skala kecil. Terdapat sepuluh format penilaian untuk masing-masing permainan, berbeda dengan indikator tujuan permainan yang berbeda-beda di dalam setiap permainan. Sistem penilaian dalam format penilaian terdiri dari dua kriteria

penilaian yaitu jika menjawab iya sesuai keadaan di lapangan mendapat dimai 1 dan jika menjawab tidak mendapat nilai 0.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data-data berikut: (1) data skala nilai hasil penilaian terhadap draf model pembelajaran bola basket sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan, (2) data hasil observasi model pembelajaran bola basket, (3) data hasil observasi keefektifan model pembelajaran bola basket, (4) data angket oleh siswa SD, dan (5) data observasi ahli media terhadap kualitas video. Sementara analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap: (1) data hasil wawancara dengan guru penjas saat studi pendahuluan, (2) data kekurangan dan masukan terhadap model pembelajaran bola basket sebelum uji coba maupun setelah uji coba di lapangan.

Draf awal model pembelajaran bola basket dianggap layak untuk diuji cobakan dalam skala kecil apabila para ahli materi telah memberi validasi terhadap instrumen dan layak untuk di uji cobakan. Dalam hal ini terdapat dua jenis nilai, yaitu hasil penilaian (1) setuju mendapat nilai (1). (2) tidak setuju mendapat nilai (0). Jika ahli materi berpendapat bahwa item klasifikasi tidak sesuai, maka dilakukan pengkajian ulang terhadap model pembelajaran bola basket yang dapat ditindak lanjuti dengan proses revisi. Terlebih dahulu ditentukan kategori skor penilaian data hasil observasi model pembelajaran, data observasi keefektifan model pembelajaran, dan data observasi ahli media terhadap kualitas video, sedangkan data dari hasil kuesioner yang diberikan anak-anak akan dianalisis untuk mendapatkan persentase.

Berikut adalah kategori skor penilaian menurut Azwar (2004, p.109).

Tabel 1. Kategorisasi skor (Azwar, 2004, p.109)

Formula	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	Tinggi

Penghitungan Normatif Kategorisasi

Keterangan:

X = jumlah skor subjek.

μ = mean ideal = $\frac{1}{2} [(X \times 1) + (X \times 0)]$

σ = standar deviasi ideal

$$= 1/6 [(X \times 1) - X \times 0]$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

(1) kejar-kejaran *dribbling*, (2) *dribbling* dalam lingkaran, (3) *dribbling* ular cepat, (4) *passing* melewati tali, (5) perang *passing*, (6) loncatan dan *shooting*, (7) *passing*, *dribbling* dan *shooting*, (8) permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan, dan (9) permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa *dribbling*.

Skala Kecil

Kejar-Kejaran *Dribbling*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket kejar-kejaran *dribbling* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket kejar-kejaran *dribbling* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Dribbling dalam Lingkaran

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* dalam lingkaran menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* dalam lingkaran menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Dribbling Ular Cepat

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* ular cepat menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* ular cepat menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Passing Melewati Tali

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran

pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket *passing* melewati tali menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket *passing* melewati tali menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Perang *Passing*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket perang *passing* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket perang *passing* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Loncatan dan *Shooting*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket loncatan dan *shooting* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket loncatan dan *shooting* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Passing, Dribbling dan *Shooting*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket *passing, dribbling* dan *shooting* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket *passing, dribbling* dan *shooting* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Permainan Bola Basket Modifikasi Alat dan Lapangan

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket

dan guru bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Permainan Bola Basket Modifikasi Alat dan Lapangan tanpa *Dribbling*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa *dribbling* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa *dribbling* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik.

Skala Besar

Kejar-Kejaran *Dribbling*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket kejar-kejaran *dribbling* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket kejar-kejaran *dribbling* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket kejar-kejaran *dribbling* efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Dribbling dalam Lingkaran

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* dalam lingkaran menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* dalam lingkaran menunjukkan rentang nilai di atas 67

termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* dalam lingkaran efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Dribbling Ular Cepat

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* ular cepat menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* ular cepat menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket *dribbling* ular cepat efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Passing Melewati Tali

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket *passing* melewati tali menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket *passing* melewati tali menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket *passing* melewati tali efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Perang *Passing*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket perang *passing* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket perang *passing* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket perang *passing* efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Loncatan dan *Shooting*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket loncatan dan *shooting* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket loncatan dan *shooting* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket loncatan dan *shooting* efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Passing, Dribbling, dan Shooting

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket *passing, dribbling* dan *shooting* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket *passing, dribbling* dan *shooting* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *passing, dribbling* dan *shooting* efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Permainan Bola Basket Modifikasi Alat dan Lapangan

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

Permainan Bola Basket Modifikasi Alat dan Lapangan tanpa *Dribbling*

Berdasarkan data hasil observasi permainan, menurut penilaian para ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli olahraga bola basket dan guru bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa *dribbling* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan lembar format penilaian efektifitas model, bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa *dribbling* menunjukkan rentang nilai di atas 67 termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa *dribbling*, efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penilaian para ahli materi dan guru terhadap model pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas ini sangat baik dan efektif. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak SD kelas atas.

Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu buku panduan dan DVD/CD pembelajaran bola basket bagi anak SD kelas atas, yang terdiri dari 9 model permainan, yaitu: (1) kejar-kejaran *dribbling*, (2) *dribbling* dalam lingkaran, (3) *dribbling* ular cepat, (4) *passing* melewati tali, (5) perang *passing*, (6) loncatan dan *shooting*, (7) *passing*, *dribbling* dan *shooting*, (8) permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan, dan (9) permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa *dribbling*.

Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan berdasarkan penelitian pengembangan yaitu agar model pembelajaran bola basket yang dikembangkan dapat digunakan guru sebagai salah satu bentuk pembelajaran bola basket pada siswa SD kelas atas yang tidak memiliki fasilitas bola basket. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut maka perlu ditingkatkan kemauan dan kesediaan guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan berbagai bentuk/model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan kualitas siswa dalam belajar, meskipun hal tersebut berarti menambah kesibukan guru dalam menyiapkan bahan-bahan pembelajaran yang di luar dari sekolahan, sehingga semua siswa SD dapat merasakan pembelajaran bola basket dengan fasilitas yang minim.

Diseminasi

Diseminasi hasil penelitian pengembangan ini dapat dilakukan melalui seminar-seminar, pembuatan artikel, atau dapat juga dilakukan melalui penelitian tindakan kelas dengan melibatkan guru SLB untuk mengetahui efek nyata dari produk pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembangan produk lebih lanjut perlu dilakukan penelitian yang melibatkan subjek coba lebih besar dan cakupan tempat uji coba yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Permainan bola basket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Ardiwinata, A.A., Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.
- Azwar, Saifuddin. (2004). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Barth & Boesing. (2010). *Training basketball*. Maidenhead: Mayer Sport (UK). Ltd.
- Borg, W.R., Gall, J.P., & Gall, M.D. (2003). *Educational research an introduction, seventh edition*. New York: Longman.
- Dinata, Marta. (2008). *Bola basket*. Ciputat: Cerdas Jaya.
- Goldstein, Jeffrey. (2012). *Play in children's development, health and well-being*. London: Utrecht University.
- Mini, Rose. (2003). *Perilaku anak*. Jakarta: Erlangga.
- Oliver, Jon. (2009). *Dasar-dasar bola basket*. USA: Human Kinetis.
- Poerwati, Endang & Widodo, Nur. (2002). *Perkembangan peserta didik*. Malang: Universitas Muhammadiyah.

Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Uchy. (2010). *Definisi bermain*. Diunduh tanggal 4 April 2014 jam 15:00 WIB. <http://www.scribd.com/doc/73717650/DEFINISI-BERMAIN>.