

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA KELAS X, XI, XII SMAN 3 GORONTALO, SMKN 4 GORONTALO

Oleh

MIRDAYANI PAUWENI *

SURIYADI DATAU*

***Dosen Penjaskes FIKK UNG**

Email :pmirdayani@gmail.com

ABSTRACT

The Purpose of this research and development was to produce a developing product of basket ball of physical education, sport, and health to developing movement ability and it is not bias of gender and deal with growth and development of students high school and vocational high school.

This is a research and development. The developing of the product of basket ball of physical education, sport, and health for high school and vocational high school students, was done through several stages: draft designing of the product, validation of experts, few scale experiment, the first of revision, large scale experiment, the second revision (the last revision). The subject of this research were the student of high school and vocational high school (SMU) Negeri 3 Gorontalo, SMK Negeri 4 Gorontalo. There were 61 students for subject of research. validation of experts was done by an experts and two physical education teachers. The few scale experiment was done to 11 students and the large scale experiment was done to 61 students. The data was collected by using questioner. The data consists of evaluation for product quality, suggestion for product improvement and student response to the model. The correlate Instrument validity shown that totality instrument was valid. Instrument reliability test shown by .720. The correlate shown that totality instrument was reliable.

The Conclusion of this research was a nouti basket ball model for physical education, sports and health that can be use to developing movement ability of students, and can be use to raise students understanding of concept of cooperation, fair play, and honesty. Based on result of this research, the suggestion is the physical education elementary school teachers can use the product of basket ball model for physical, sport, and health education of students high school and vocational high school.

Keywords: Basket Ball, Model, Physical Education, Sport, and Health, High School, Vocational High School.

Tujuan pelaksanaan Pendidikan jasmani, jangka panjang. Tujuan-tujuan tersebut antara olahraga dan kesehatan di sekolah dapat lain: memacu perkembangan dan aktivitas bersifat jangka pendek, jangka menengah, dan sistem peredaran darah, pencernaan,

pernapasan, dan persarafan; memacu pertumbuhan jasmani seperti bertambahnya tinggi, dan berat badan; menanamkan nilai-nilai disiplin, kerja sama, sportivitas, tenggang rasa; meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan aktivitas jasmani dan memiliki sikap yang positif terhadap pentingnya melakukan aktivitas jasmani; meningkatkan kebugaran jasmani; meningkatkan pengetahuan pendidikan jasmani; menanamkan kegemaran untuk melakukan aktivitas jasmani.

Pelaksanaan Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah memiliki tujuan yang sangat mendasar, yakni: a) meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, b) membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan

toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama, c) menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani, d) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, e) mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*) (Standar Kompetensi, 2004).

Lebih lanjut dalam KTSP (2006) diuraikan standar kompetensi tentang permainan dan olahraga untuk SMA/SMK kelas X, XI dan XII sebagai berikut.

Tabel 1. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Penjasorkes SMA/SMK/MA

Kelas	Semester	Standar kompetensi
X	1	Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
XI	1	Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
XII	1	Mempraktikkan keterampilan permainan olahraga dengan peraturan yang sebenarnya dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Sumber: Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun 2006 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk SMA/SMK/MA, Muhajir dkk (2007) Kelas X, XI, XII, dan Mukholid (2007) Kelas X, XI, XII.

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas lima orang pemain. Tujuan dari permainan ini adalah mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mencetak angka. Teknik dasar Permainan bola basket, terdiri dari: (1) melempar dan menangkap bola, (2) mengiring bola, (3) langkah melayang, (4) menembak, dan (5) pivot (Mukholid, 2007:72).

Permainan bola basket merupakan materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes, yang dibelajarkan di SMA dan SMK. Dalam proses pembelajaran Permainan bola basket perlu dimodifikasi, baik prasarana, sarana (alat dan fasilitas), dan peraturan permainan. karena modifikasi alat-alat dan peraturan memungkinkan siswa lebih cepat mengembangkan keterampilan geraknya secara baik, sebab setiap partisipasinya mendorong untuk bekerja sama dan merasa senang.

Lutan, 1998 (dalam Sudarso, dkk, 2005:337) mengemukakan tujuan modifikasi permainan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, yakni: (1) siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, (2) meningkatkan kemungkinan keberhasilan

dalam berpartisipasi, dan (3) siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Manfaat yang diperoleh dari modifikasi adalah untuk memudahkan pelaksanaan atau penguasaan sehingga diharapkan anak akan menaruh minat mempelajari permainan ini dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut: Bagaimanakah model permainan bola basket yang sesuai pertumbuhan dan perkembangan siswa kelas X, XI, XII SMU dan SMK, bagaimanakah model permainan bola basket yang dapat mengembangkan keterampilan gerak siswa kelas kelas X, XI, XII SMU dan SMK, bagaimanakah model permainan bola basket yang tidak bias gender dalam pembelajaran Penjasorkes SMU dan SMK.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan model produk permainan bola basket yang sesuai pertumbuhan dan perkembangan siswa SMU dan SMK, mengembangkan model produk permainan bola basket yang dapat mengembangkan keterampilan gerak siswa SMU dan SMK, mengembangkan model produk model permainan bola basket yang tidak bias gender dalam pembelajaran Penjasorkes SMU dan SMK.

METODE

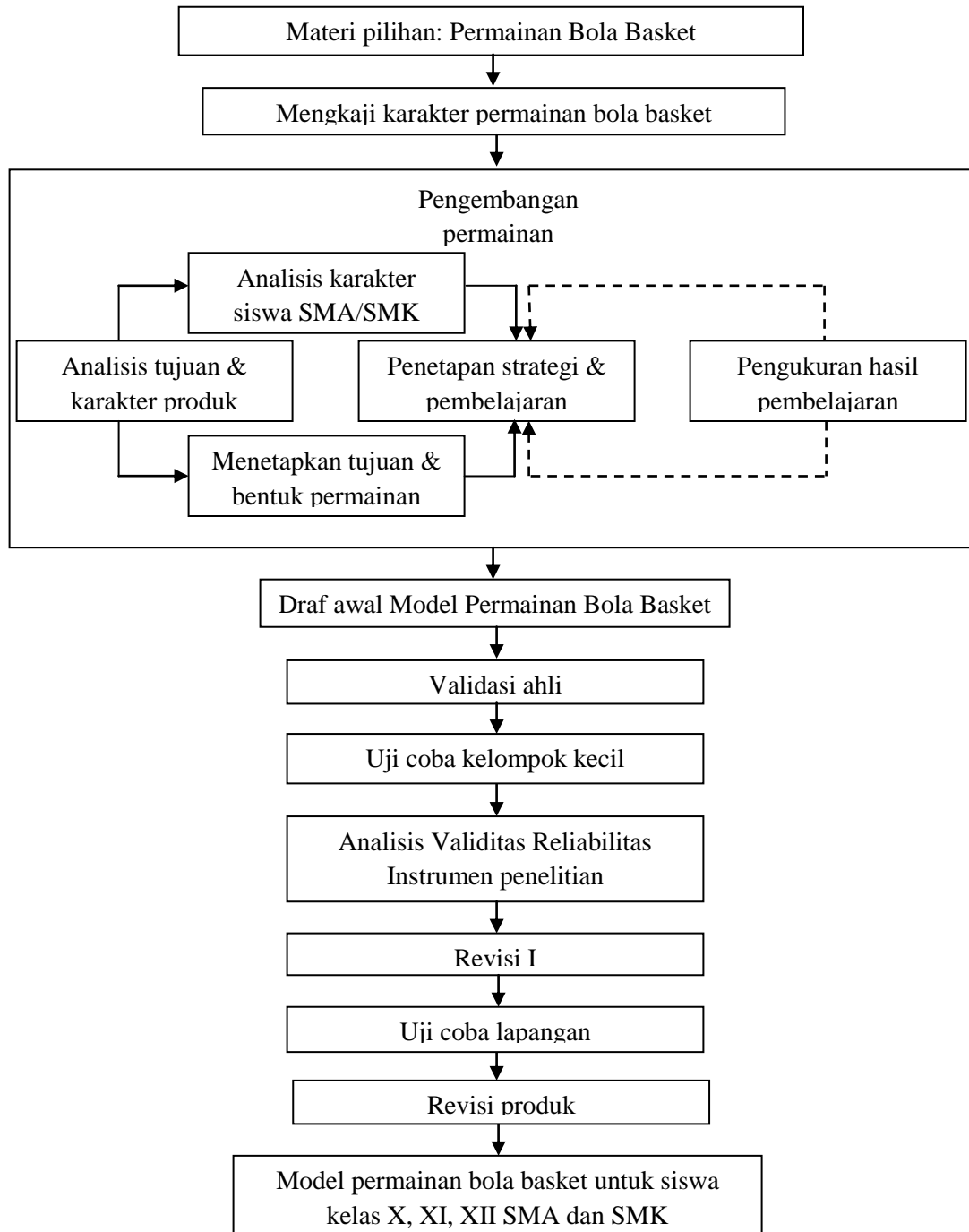
Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang biasanya disebut *research and development*. Menurut Borg & Gall (1983:774) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Dwiyogo (2004: 6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan

menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan model permainan bola basket untuk pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa sekolah menengah tingkat atas, meliputi sepuluh tahap, yaitu (Pauweni, 2010): 1) memilih materi pembelajaran sesuai dengan masalah yang ditemukan di lapangan: permainan bola basket, 2) mengkaji karakter permainan bola basket, 3) pengembangan permainan: analisis tujuan dan karakter produk, analisis karakter siswa SMA/SMK, menetapkan tujuan dan bentuk permainan, menetapkan strategi dan pembelajaran, 4) membuat draf awal model permainan bola basket, 5) validasi ahli, 6) Uji coba kelompok kecil, 7) analisis validitas dan reliabilitas instrumen (Kuesioner), 8) revisi pertama, 9) uji coba kelompok besar, 9) revisi produk.

PROSEDUR PENGEMBANGAN PERMAINAN BOLA BASKET



Bagan 1. Prosedur Pengembangan Permainan Bola Basket (Sumber: Prosedur pengembangan oleh Pauweni, 2010:41)

Untuk memperoleh produk yang siap digunakan, produk tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu kepada kelompok kecil atau terbatas, dan uji coba kelompok besar/lapangan. Desain uji coba dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Untuk menguji produk dalam penelitian ini menggunakan 2 (dua) tahap yang akan dilalui, yaitu skala kecil dan uji skala luas akan dilakukan menggunakan dua sekolah, yakni SMA dan SMK. Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu siswa kelas X, XI, dan XII, berjumlah 61 orang, berasal SMA Negeri 3 Gorontalo.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi pembelajaran dan kuisisioner yang berupa masukan dan saran dari para ahli dan guru penjas untuk pembenahan atau revisi produk.

Selanjutnya data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian lembar pengamatan dari para ahli. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan kuesioner. Kuesioner untuk para ahli dan guru meliputi: (a) kualitas model pembelajaran, yang terdiri dari 15 butir soal, (b) saran untuk perbaikan model pembelajaran, (c) komentar dan saran umum, dan (d) kesimpulan.

Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa 35 butir soal dengan pertanyaan yang meliputi: (a) aspek psikomotor yang terdiri dari 7 butir soal, (b) aspek kognitif yang terdiri dari 7 butir soal (c) aspek afektif yang terdiri dari 21 butir soal. Nilai dari butir soal adalah 1 (satu) dan 0 (nol). Nilai 1 (satu) dapat bersifat positif dan negatif.

Tabel 2. Aspek, Indikator, dan Jumlah Butir Soal Kuesioner

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan gerak dasar dalam bermain model permainan bola basket.	7
2.	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan	7

pengetahuan tentang model permainan bola basket.

- | | | | |
|----|---------|---|----|
| 3. | Afektif | Menampilkan sikap dalam bermain model permainan bola basket, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. | 21 |
|----|---------|---|----|

Sumber: Dokumen penelitian (2012)

Uji validitas instrument dilakukan dengan menggunakan *Program Microsoft Excel 2007 Analyze Correlate Bivariate* dengan korelasi Pearson dan Uji Reliabilitas menggunakan *Program Microsoft Excel 2007 Analyze Scale Reliability Analysis* Cronbach's Alpha.

Teknik analisis yang digunakan adalah persentase untuk menganalisis dan penilaian subyek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk

(kegunaan dan relevansi) terhadap produk pengembangan, dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Hadi, dalam Supriyanto, 2009:77)

Keterangan:

f = frekuensi subjek

N = jumlah keseluruhan

Untuk mengambil keputusan menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh Hadi (dalam Supriyanto, 2009:77) sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria untuk Menentukan Persentase

Nilai	Skala Penilaian	Kualifikasi
4	81 – 100%	Sangat baik
3	66 – 80%	Baik
2	56 – 65%	Kurang Baik
1	0 – 55%	Sangat Kurang Baik

HASIL

Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Penjasorkes SMA/SMK diidentifikasi melalui analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara mengobservasi

kegiatan pembelajaran Penjasorkes, kemudian dilanjutkan dengan studi pustaka/kajian literatur.

Observasi proses pembelajaran Penjasorkes dilakukan pada SMA Negeri 3

Gorontalo dan SMK Negeri 4 Gorontalo, diketahui beberapa hal, yakni: 1) SMA Negeri 3 Gorontalo dan SMK Negeri 4 Gorontalo sekolah memiliki sarana dan prasarana dengan ukuran standard yang dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran, 2) siswa putra maupun putri mengikuti pembelajaran dengan aktif, walaupun sebagian diantara mereka lebih sering gagal melakukan shooting untuk mencetak angka dalam pola permainan sederhana, 3) proses pembelajaran masih berbias gender.

Hasil temuan tersebut membawa kepada suatu kesimpulan bahwa proses pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA Negeri 3 Gorontalo, SMK Negeri 4 Gorontalo telah dilaksanakan dengan tanpa menyadari kekurangan-kekurangan yang ada dalam proses pembelajaran tersebut, diantaranya: 1) Sarana dan prasarana berukuran standard sebenarnya diperuntukkan bagi atlet profesional, sedangkan proses pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bukan diperuntukkan bagi atlet profesional, tapi bagi siswa usia remaja, 2) penggunaan sarana dan prasarana yang tidak sesuai dengan tumbuh kembang siswa, membuat siswa kesulitan mengembangkan keterampilan geraknya, karena siswa tidak memperoleh pengalaman gerak yang aman dan nyaman, disamping itu

tingginya tingkat kesulitan bagi siswa cenderung menghambat tumbuhnya motivasi dan memicu siswa untuk melanggar sportivitas dalam permainan sederhana, 3) bias gender atau pemisahan putra dan putri dalam pembelajaran keterampilan gerak, menghambat berkembangnya keterampilan gerak siswa putri, karena siswa putri akan belajar memilah dan memilih gerak, mana yang boleh dan mana yang tidak boleh dilakukan.

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa permainan bola basket untuk proses pembelajaran Penjasorkes SMA/SMK, maka tahap yang dilakukan selanjutnya adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengkaji karakter permainan bola basket, (2) pengembangan permainan: analisis tujuan dan karakter produk, analisis karakter siswa SMA/SMK, menetapkan tujuan dan bentuk permainan, menetapkan strategi dan pembelajaran.

Produk awal dihasilkan setelah melalui proses desain dan produksi. Produk awal tersebut adalah permainan bola basket untuk pembelajaran Penjasorkes siswa SMA/SMK. Produk awal model permainan bola basket sebelumnya diujicobakan dalam uji coba skala kecil, kemudian perlu divalidasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian. Untuk

memvalidasi produk yang dihasilkan, dilibatkan 1 (satu) orang ahli pembelajaran gerak yang berasal dari dosen, yaitu Ucock Hasian Refiater, S.Pd, M.Pd, dan 2 (dua) orang guru pendidikan jasmani SMA, yaitu Ramang Kude, S.Pd, dan Abdul Wahab Daulima, S.Pd.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model permainan bola basket, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli. Lembar evaluasi berupa kuisisioner yang berisi aspek kualitas model permainan dan saran serta komentar dari ahli. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1-4.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan guru penjas di sekolah dasar, diperoleh rata-rata 4 (empat) atau masuk dalam kategori “sangat baik/sangat tepat/sangat jelas”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan bola basket untuk siswa SMA dan SMK, dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Masukan yang berupa saran dan komentar pada produk model permainan bola basket, sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut. Berdasarkan saran dari para ahli dan guru penjas SMA pada produk atau model seperti yang dijelaskan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi

produk. Proses revisi produk berdasarkan saran para ahli dan guru penjas sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Lapangan dapat menggunakan ukuran lapangan bola voli, yakni panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Karena kedua sekolah memiliki lapangan bola voli. Revisi produk adalah merubah ukuran lapangan dengan panjang 20 meter dan lebar 11 meter, menjadi panjang 18 meter dan lebar 9 meter.
- 2) Diameter lingkaran juga harus disesuaikan dengan ukuran panjang dan lebar lapangan bola voli, agar tepat perbandingannya. Revisi produk adalah merubah ukuran diameter lingkaran tengah dan daerah tembakan hukuman, dari 2,64 meter menjadi 2,16 meter.
- 3) Panjang daerah tembakan hukuman juga harus disesuaikan, agar perbandingannya tepat. Revisi produk adalah merubah ukuran panjang daerah tembakan hukuman, dari 4,14 meter menjadi 3,73 meter.

Uji coba skala kecil terhadap produk model permainan bola basket untuk siswa SMA dan SMK dilakukan setelah produk terlebih dahulu di revisi berdasarkan saran perbaikan para ahli dan guru penjas sekolah dasar. Uji coba dilaksanakan pada kelas XI akselerasi SMU Negeri 3 Gorontalo. Uji coba

ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan serta kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk untuk digunakan siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Berdasarkan uji coba skala kecil, produk model permainan bola basket untuk siswa SMA dan SMK tidak mengalami perubahan, karena produk model permainan tersebut telah dapat digunakan sesuai kriteria aspek yang dinilai oleh ahli dan guru penjas.

Setelah produk model permainan bola basket diujicobakan dalam skala kecil dan direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba skala luas. Uji coba skala luas dilaksanakan di SMA Negeri 3 Gorontalo dan SMK Negeri 4 Gorontalo. Siswa atau subjek yang digunakan dalam uji coba skala luas adalah siswa X, XI, XII, yang berjumlah 61 orang siswa. Berikut ini adalah rincian jumlah siswa atau subjek yang digunakan dalam uji coba skala luas:

Tabel 4. Rincian Jumlah Subjek Uji Coba Skala Besar Siswa SMA dan SMK

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa Putra	Jumlah Siswa Putri	Total
1.	SMA Negeri Gorontalo	3 X	9	17	26
		XI	6	5	11
		XII	9	15	24
2.	SMK Negeri Gorontalo	4 X	16	-	16
		XI	10	3	13
		XII	6	10	16
JUMLAH			56	50	106

Sumber : Dokumen Penelitian

Uji validitas dilakukan melalui analisis faktor terhadap instrumen dengan cara mengkorelasikan jumlah skor item

pengamatan dengan skor total. Menurut Trihendardi yang dikutip Susanto (2009:86), uji korelasi dilakukan untuk mencari besarnya

hubungan dan arah hubungan. Nilai korelasi berkisar dalam rentang 0 sampai 1 atau 0 sampai -1. Tanda positif dan negatif menentukan arah hubungan. Tanda positif menunjukkan arah yang sama, dimana jika satu variabel naik maka variabel lain juga naik, demikian pula sebaliknya. Tanda negatif menunjukkan arah perubahan yang berlawanan, dimana jika satu variabel naik maka variabel yang lain justru turun.

Uji validitas dalam penelitian menggunakan *Program Microsoft Excel 2007 Analyze Correlate Bivariate* dengan korelasi Pearson. Berdasarkan penghitungan koefisien korelasi, diketahui bahwa hasil penghitungan koefisien korelasi pada setiap butir soal menunjukkan hubungan positif yang substansial, dengan rentang nilai $r = 0,2-0,5$.

Menurut Riduwan (2009:110), besarnya nilai koefisien korelasi (r) dikategorikan sebagai berikut:

- a) 0,800 – 1,000 baik positif maupun negatif, menunjukkan derajat hubungan yang **sangat tinggi**.
- b) 0,600 – 0,799 baik positif maupun negatif, menunjukkan derajat hubungan yang **tinggi**.
- c) 0,400 – 0,599 baik positif maupun negatif, menunjukkan derajat hubungan yang **cukup tinggi**.

- d) 0,200 – 0,399 baik positif maupun negatif, hubungan dapat **rendah**.
- e) 0,000 – 0,199 baik positif maupun negatif, hubungan **sangat rendah (Diabaikan)**.

Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan *Program Microsoft Excel 2007 Analyze Scale Reliability Analysis* Cronbach's Alpha. Berdasarkan hasil penghitungan reliabilitas data uji coba instrumen diketahui bahwa nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien Alpha, menunjukkan koefisien yang substansial yaitu $r = 0,720$.

Hasil penelitian terhadap skor total (meliputi aspek menyeluruh; aspek psikomotor, kognitif, dan afektif), dikategorikan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu: baik, sedang, dan kurang. Data penghitungan skor total yang meliputi aspek menyeluruh, yakni aspek psikomotor, kognitif, dan afektif, untuk selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Rentangan skor untuk penentuan kategori skor total respon siswa terhadap model permainan bola basket dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Konversi Nilai dan Kategori Skor Total Respon Siswa

Rentang Skor	Kategori
24 sampai dengan 34	Baik
13 sampai dengan 23	Sedang
0 sampai dengan 12	Kurang

Distribusi frekuensi skor total respon berdasarkan pengkategorian, dapat dilihat siswa terhadap model permainan bola basket pada tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor Total Respon Siswa Terhadap Model Permainan Bola Basket

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			(f)	(%)
1.	Baik	24 sampai dengan 34	58	95,08
2.	Sedang	13 sampai dengan 23	3	4,92
3.	Kurang	0 sampai dengan 12	0	0
Jumlah			61	100

Sumber : Dokumen Penelitian

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor total (meliputi aspek menyeluruh; aspek psikomotor, kognitif, dan afektif), dapat disimpulkan bahwa: (1) siswa yang memiliki skor total dengan kategori baik berjumlah 58 siswa atau sekitar 95,08%, (2) siswa yang memiliki skor total dengan kategori sedang berjumlah 3 siswa atau sekitar 4,92%, dan (3) tidak ada siswa yang memiliki skor total dengan kategori kurang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk yang telah dilakukan, maka didapatkan produk akhir yang berupa model permainan basket nouti. Indikator keberhasilan produk ini adalah skor total respon siswa terhadap model permainan basket nouti yang datanya diperoleh dari kuisioner yang disebarkan pada siswa.

Skor total tersebut adalah aspek menyeluruh dari skor aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif yang dijumlahkan,

dan menjadi skor akhir dari keseluruhan aspek yang dimiliki siswa ketika menggunakan model permainan bola basket. Berdasarkan skor total, diketahui bahwa dari 61 siswa kelas X, XI, XII yang menjadi subjek uji coba, yang termasuk dalam kategori baik adalah 58 siswa atau sekitar 95,08%, 3 orang siswa atau sekitar 4,92% berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang menjadi subjek uji coba pada kategori kurang, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran hasil penghitungan skala luas.

Skor total tersebut patut untuk diperhatikan, karena terkait dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran. Inti dari standar kompetensi dan kompetensi dasar adalah siswa dapat mempraktekkan gerak dasar permainan bola besar dalam permainan sederhana (yang dimodifikasi), serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran. Dengan skor total tersebut, dapat diperoleh gambaran ketercapaian kompetensi pembelajaran pada ketiga aspek, baik psikomotor, kognitif dan afektif.

Selain skor total, respon siswa juga dapat dilihat melalui butir-butir soal pada masing-masing aspek, yang lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan respon siswa melalui butir-butir soal ada hal-hal yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Aspek psikomotor
 - a. Butir soal nomor 6 yang memiliki nilai jawaban 1 (positif), pertanyaan “Apakah dalam permainan basket nouti, anda mudah melakukan *lay-up* (langkah melayang)?”, hanya 45 orang siswa atau 72,13% menjawab “Ya”.
 - b. Butir soal nomor 7 yang memiliki nilai jawaban 1 (positif), pertanyaan “Apakah dalam permainan basket nouti, anda mudah melakukan *shooting* (menembakan bola ke ring)?”, hanya 35 orang siswa atau 57,38% menjawab “Ya”.
2. Aspek kognitif
 - a. Butir soal nomor 11 yang memiliki nilai jawaban 1 (positif), pertanyaan “Apakah saat bermain basket nouti anda berpikir dan memakai strategi untuk mencetak angka (*Shooting*)?”, hanya 37 orang siswa atau 60,66% menjawab “Ya”.
3. Aspek afektif
 - a. Butir soal nomor 18 yang memiliki nilai jawaban 1 (negatif), pertanyaan “Apakah anda memegang/menahan lawan ketika bermain basket nouti?”, hanya 41 orang siswa atau 67,21% yang menjawab “Tidak”.

Terdapat keterkaitan antara pertanyaan pada aspek psikomotor, kognitif dan afektif,

bahwa siswa sulit melakukan *shooting* ataupun *lay-up shoot*, karena siswa tidak berpikir atau memakai strategi pada saat bermain basket nouti, sebagai tindak lanjutnya siswa melakukan pelanggaran dengan cara memegang/menahan lawan ketika bermain basket nouti. Dalam hal ini peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi pembelajaran, yang intinya siswa dapat mempraktikkan gerak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) telah dihasilkan bentuk suatu model permainan bola basket nouti yang sesuai pertumbuhan dan perkembangan siswa kelas X, XI, XII SMU dan SMK, (2) telah dihasilkan bentuk model permainan bola basket nouti yang dapat mengembangkan keterampilan gerak siswa X, XI, XII SMU dan SMK, (3) permainan bola basket nouti merupakan model permainan bola basket yang tidak bias gender dalam proses pembelajaran Penjasorkes SMU dan SMK.

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan keperluan

dasar permainan bola besar serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

Selanjutnya, berdasarkan respon siswa terhadap hasil gambaran skor total respon siswa yang menggambarkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model permainan basket nouti dapat digunakan pada pembelajaran Penjasorkes.

pemanfaatan produk adalah: (1) guru penjas SMA dan SMK dapat mencoba menggunakan model ini pada mata pelajaran Penjasokes, untuk mengembangkan keterampilan gerak siswa SMA dan SMK, (2) guru penjas SMA dan SMK yang ingin menggunakan permainan ini dapat mengembangkan permainan basket nouti ini sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran Penjasorkes, (3) bagi guru penjas sekolah dasar diharapkan merencanakan penggunaan permainan basket nouti melalui rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan menyesuaikannya dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas X, XI, dan XII.

DAFTAR PUSTAKA

Brog Walter, R.& Gall, Meredith Damien. 1983. *Educational Research An*

Introduction. New York & London: Longman.

- Dwiyogo, Wasis D. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Makalah disajikan pada Lokakarya Metodologi Penelitian Jurusan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, 28-29 April.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 2006. *Kelas X – XII Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 2006.
- Mahendra, Agus. 2003. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Muhajir, dkk. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Muhajir, dkk. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Muhajir, dkk. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan untuk SMA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Mukholid, Agus. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan SMA Kelas X*. Bogor: Yudistira.
- Mukholid, Agus. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan SMA Kelas XI*. Bogor: Yudistira.
- Mukholid, Agus. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan SMA Kelas XII*. Bogor: Yudistira.
- Pauweni, Mirdayani. 2010. *Pengembangan Model Permainan Bola Basket Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kota Gorontalo*. Tesis Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Dwi. 2009. *Pengembangan Model Modifikasi Permainan Sepakbola untuk Siswa Sekolah Dasar*. Tesis Universitas Negeri Semarang.
- Susanto, Ermawan. 2009. *Model Pembelajaran Akuatik Siswa Prasekolah*. Tesis Universitas Negeri Semarang.