

# PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA BASKET TAKI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA SEKOLAH DASAR KELAS ATAS DI KOTA GORONTALO

Mirdayani Pauweni

Dosen Penjaskes FIKK UNG

Email : mirdayani@yahoo.co.id

## ABSTRACT

The result of this research was a product of basket ball model as teaching media of physical education, sports and health. Based on the large scale experiment, it found if total score frequency of psychomotor aspect, cognitive aspect, affective aspect, shows that there are 94,50% of 218 score total students involved in good category, 5,50% of 218 score total students involved in average category, and no one score total students involved in lack category. The total score describing of basic competence attainment in instructional process of physical, sport, and health education through using taki basket.

Kata Kunci : bola basket, model, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, media pembelajaran, siswa sekolah dasar kelas atas.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup yang sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (KTSP, 2006:45). Tujuan pendidikan nasional yang dimaksud, ditetapkan dalam UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi

warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mahendra (2003:6) mengemukakan bahwa secara sederhana pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk: (1) mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial, (2) mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani, (3) memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali, (4) mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan, (5) berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang, (6)

menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu. Setiap regu terdiri atas lima orang pemain. Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai (Sunarsih, dkk, 2007:5).

Permainan bola basket dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang yang dilengkapi dengan ring pada kedua sisi lebar lapangan. Ukuran lapangan permainan bola basket yang standard adalah 28 m X 15 m, memiliki daerah lemparan hukuman yang berjarak 5,80 m dari sisi lebar lapangan, dan diameter lingkaran tengah, serta lingkaran tembakan hukuman 3,60 m. Tinggi papan pantul 2,90 m, sedangkan ring 3,05 m (0,15 m dari tinggi papan pantul). Diameter ring basket adalah 45 cm, (Sunarsih, dkk, 2010:6). Permainan bola basket memiliki teknik dasar permainan, yakni: (1) *passing and catching* (melempar bola dan menangkap bola), (2) *Dribbling* (menggiring bola), (3) *Shooting* (menembakkan bola ke dalam keranjang), (4) *Pivot* (bertumpu pada satu kaki). Permainan bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang dibelajarkan pada siswa sekolah dasar kelas atas (IV, V, dan VI).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Gerak manusia dalam aplikasinya dimanipulasi untuk menghasilkan keterampilan gerak. Pangrazi (2004:317) menyebutkan bahwa keterampilan dasar adalah keterampilan yang bermanfaat yang dibutuhkan anak-anak sebagai bekal hidup dan bersikap. Kelompok keterampilan ini disebut juga keterampilan fungsional, artinya keterampilan ini menjadi pondasi bagi aktivitas anak-anak di lingkungan dan membentuk dasar gerakan yang kompeten.

Modifikasi terhadap permainan bola basket hendaknya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa. Permainan bola basket untuk orang dewasa tidak boleh digunakan untuk siswa. Dalam hal ini Siedentop (1994:69) menegaskan bahwa dalam usaha pengembangan model permainan, perlu diperhatikan rambu-rambu berikut ini: (1) memodifikasi aktivitas untuk meratakan kompetisi, (2) mengurangi jarak, (3) memberikan kesempatan lebih untuk mencetak skor, (4) menganalisa posisi sesuai dengan kemampuan siswa yang cacat, (5) memberikan peralatan yang disesuaikan untuk membuat penampilan lebih mudah.

Terdapat beberapa kunci atau strategi untuk memodifikasi sebuah permainan yang menyenangkan dan berpetualang serta membuat anak menjadi sukses dalam mengikuti permainan, Siedentop (1994:60-64) mengemukakannya sebagai berikut: (1) membuat cara untuk mencetak skor atau angka dengan mudah, (2) memperlambat pergerakan bola atau obyek, (3) meningkatkan kesempatan untuk latihan teknik dan taktik, (4) dimungkinkan melakukan permainan secara teratur untuk memunculkan terjadinya mempelajari taktik, (5) Merubah peraturan-peraturan dalam penskoran.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut: (1) bagaimanakah bentuk permainan bola basket taki yang sesuai sebagai media pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk siswa kelas kelas atas (IV, V, dan VI) sekolah dasar, (2) apakah permainan bola basket taki dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar (lokomotor, manipulatif, dan non lokomotor) siswa kelas atas (IV, V, dan VI) sekolah dasar, (3) apakah permainan bola basket taki dapat menanamkan nilai disiplin, kerjasama, dan sportivitas pada siswa kelas atas (IV, V, dan VI) sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan permainan bola basket taki: (1) sebagai media pembelajaran, sehingga membantu terlaksananya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, (2) yang dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar, dan (3) menanamkan nilai disiplin, kerjasama, dan sportivitas pada siswa kelas atas (IV, V, dan VI) sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Dwiyo (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 sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas atas (IV, V, dan VI) sekolah dasar, meliputi sepuluh tahap, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) pengkajian terhadap permainan bola basket secara umum untuk mengetahui karakteristik permainan ini, (3) mengembangkan produk awal permainan bola basket untuk siswa sekolah dasar kelas atas, (4) model permainan bola basket yang dikembangkan, (5) validasi ahli, (6) uji coba kelompok kecil, (7) analisis, (8) revisi I, (9) uji coba lapangan, (10) revisi produk (produk akhir).

Untuk memperoleh produk yang siap digunakan, produk tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu kepada kelompok kecil atau terbatas, dan uji coba lapangan. Desain uji coba dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Untuk menguji produk dalam penelitian ini menggunakan 2 (dua) tahap yang akan dilalui, yaitu uji coba skala kecil dan uji skala luas akan dilakukan menggunakan tiga

sekolah dasar. Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu siswa kelas IV, V, dan VI, yang berjumlah 218 orang, dan berasal dari 3 (tiga) sekolah dasar yang berada di Kota Gorontalo, yaitu, SDN No.33 Kota Selatan, SDN No.81 Kota Tengah, dan SDN No.96 Kota Utara. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi pembelajaran dan kuesioner yang berupa masukan dan saran dari para ahli dan guru penjas untuk pembenahan atau revisi produk. Selanjutnya data kuantitatif diperoleh dari hasil jawaban siswa terhadap butir-butir soal kuesioner.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan permainan bola basket sebagai media. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan atau menjangkau informasi dari para ahli maupun guru penjas untuk memberikan masukan dan saran tentang produk yang akan dihasilkan, serta kuesioner dari diperoleh dari siswa sebagai pengguna produk. 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 33 butir soal dengan pertanyaan yang meliputi: (a) aspek psikomotor yang terdiri dari 6 butir soal yang masing-masing jika dijawab "Ya" nilainya 1 (positif), (b) aspek kognitif yang terdiri dari 8 butir soal, 7 butir soal yang masing-masing jika dijawab "Ya" nilainya 1 (positif), dan 1 butir soal yang masing-masing jika dijawab "Tidak" nilainya 1 (negatif) (c) aspek afektif yang terdiri dari 19 butir soal, 9 butir soal yang masing-masing jika dijawab "Ya" nilainya 1 (positif), dan 10 butir soal yang masing-masing jika dijawab "Tidak" nilainya 1 (negatif).

**Tabel 1. Aspek, Indikator, dan Jumlah Kuesioner**

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekkan gerak dasar dalam bermain model permainan bola basket.	6
2.	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan bola basket.	8
3.	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan bola basket, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.	19

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 2. 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 DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa permainan bola basket yang sesuai sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar kelas atas. Maka tahap yang dilakukan selanjutnya adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengkajian terhadap permainan bola basket secara umum untuk mengetahui karakteristik cabang olahraga ini, (2) mengembangkan produk awal permainan bola

basket untuk siswa kelas atas (IV, V, VI); menganalisis tujuan dan karakter produk; menganalisis karakter siswa; menetapkan tujuan dan bentuk permainan; menetapkan strategi pengorganisasian dan pembelajaran.

Produk awal dihasilkan setelah melalui proses desain dan produksi. Produk awal tersebut adalah permainan bola basket sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang sesuai untuk siswa sekolah dasar kelas atas (IV, V, VI).

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 3 (lima) orang ahli pembelajaran bola basket dan pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang berasal dari dosen, yaitu Drs. Aswan Dai, M.Pd, Dra. Aisah R. Pomatahu, M.Kes, Ucok Hasian Refiater, S.Pd, M.Pd, dan 2 (dua) orang guru pendidikan jasmani sekolah dasar, yaitu Izuddin Kau, dan Hais R. Nupu.

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 yang sesuai sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk siswa sekolah dasar kelas atas, dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Setelah produk model permainan bola basket sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan siswa sekolah dasar kelas atas divalidasi oleh para ahli dan guru penjas sekolah dasar serta dilakukan revisi, kemudian produk di uji coba dengan menggunakan skala kecil di SDN No.

33 Kota Selatan. 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.

Masukan yang berupa saran dan komentar pada produk model permainan bola basket sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk siswa sekolah dasar kelas atas (IV, V, VI) setelah diujicobakan skala kecil, sangat diperlukan untuk perbaikan model permainan tersebut. Berikut ini adalah revisi terhadap masukan dan saran para ahli dan guru penjas sekolah dasar, setelah diujicobakan pada skala kecil: (1) jika jumlah pemain dipertahankan 5 (lima) orang, maka ukuran lapangan harus ditambah. Jika ukuran lapangan dipertahankan, maka jumlah pemain dikurangi. Revisi yang dilakukan adalah, ukuran lapangan dipertahankan, dan jumlah pemain dikurangi, (2) jumlah pemain sebaiknya 4 (empat) orang. Revisi yang dilakukan adalah menetapkan jumlah pemain menjadi 4 (empat) orang tiap regu.

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 tiga sekolah dasar, yaitu: SDN No. 33 Kota Selatan, SDN No. 96 Kota Utara, dan SDN No. 81 Kota Selatan. Siswa atau subjek yang digunakan dalam uji coba skala luas adalah siswa kelas atas (IV, V, VI), yang berjumlah 218 orang siswa. Berikut ini adalah rincian jumlah siswa atau subjek yang digunakan dalam uji coba skala luas:

Tabel 3. Rincian Jumlah Siswa

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa Putra	Jumlah Siswa Putri	Total
1.	SDN No. 33 Kota Selatan	IVa	17	11	28
		IVb	18	16	34
		V	22	24	46
		VI	7	18	25
2.	SDN No. 96 kota Utara	IV	12	7	19
		V	6	4	10
		VI	5	7	12
3.	SDN No. 81 Kota Tengah	IV	5	8	13
		V	11	8	19
		VI	7	5	12
<b>JUMLAH</b>			110	108	218

Sumber : Dokumen Penelitian

Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian diujicobakan terhadap 28 orang subjek/siswa. 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 SPSS *Analyze Correlate Bivariate* dengan korelasi Pearson. Berdasarkan penghitungan koefisien korelasi, diketahui bahwa hubungan skor aspek psikomotor dengan skor total menunjukkan hubungan positif yang substansial, yaitu 0,564. Hasil penghitungan koefisien korelasi, diketahui bahwa hubungan skor aspek kognitif dengan skor total menunjukkan hubungan positif yang

substansial, yaitu 0,562. Hasil penghitungan koefisien korelasi, diketahui bahwa hubungan skor aspek afektif dengan skor total menunjukkan hubungan positif yang substansial, yaitu 0,677.

Menurut Young dalam Trihendardi, yang dikutip oleh Susanto (2009:87), besarnya nilai koefisien korelasi (r) dikategorikan sebagai berikut:

- 0.7 – 1.00 baik positif maupun negatif, menunjukkan derajat hubungan yang **tinggi**.
- 0.4 – 0.7 baik positif maupun negatif, menunjukkan derajat hubungan yang **substansial**.
- 0.2 – 0.4 baik positif maupun negatif, menunjukkan derajat hubungan yang **rendah**.
- < 0.2 baik positif maupun negatif, hubungan dapat **diabaikan**.

Dengan demikian berdasarkan penghitungan statistik validitas uji coba instrumen, baik pada aspek psikomotorik, afektif dan kognitif diketahui terdapat tingkat hubungan positif yang substansial, sehingga seluruh instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data pada skala luas. Berdasarkan hasil analisis faktor tersebut

dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki *construct validity* yang baik, artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan (Sugiyono, 1999:270).

Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan Program SPSS *Analyze Scale Reliability Analysis* Cronbach's Alpha. Berdasarkan hasil penghitungan reliabilitas data uji coba instrumen pada aspek psikomotor, diketahui bahwa nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien Alpha, menunjukkan koefisien yang substansial yaitu  $r = 0,657$ . Hasil penghitungan reliabilitas data uji coba instrumen pada aspek kognitif, diketahui bahwa nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien Alpha, menunjukkan koefisien yang substansial yaitu  $r = 0,516$ . Hasil

penghitungan reliabilitas data uji coba instrumen pada aspek afektif, diketahui bahwa nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien Alpha, menunjukkan koefisien yang tinggi yaitu  $r = 0,791$ . Dengan demikian instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data skala luas.

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

**Tabel 4. Konversi Nilai dan Kategori Skor Total Respon Siswa**

Rentang Skor	Kategori
23 sampai dengan 33	Baik
12 sampai dengan 22	Sedang
0 sampai dengan 11	Kurang

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

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Total Respon Siswa Terhadap Model Permainan Bola Basket**

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			(f)	(%)
1.	Baik	23 sampai dengan 33	206	94,50
2.	Sedang	12 sampai dengan 22	12	5,50
3.	Kurang	0 sampai dengan 11	0	0
Jumlah			218	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 206 siswa atau sekitar 94,50%, (2) siswa yang memiliki skor total dengan kategori sedang berjumlah 12 siswa atau sekitar 5,50%, dan (3) tidak ada siswa yang memiliki skor total dengan kategori kurang.

## PEMBAHASAN

Langkah-langkah penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk yang telah dilakukan, maka didapatkan produk akhir yang berupa model permainan basket taki. Indikator keberhasilan produk ini adalah skor total respon siswa terhadap model permainan basket taki 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 218 siswa kelas atas yang menjadi subjek, yang termasuk dalam kategori baik adalah 94,50% dari jumlah sis atau 206 orang siswa, dan yang termasuk dalam kategori sedang adalah 5,50% dari jumlah siswa atau 12 orang. Keduabelas orang siswa yang termasuk kategori sedang dikarenakan mereka mendapat skor rendah pada aspek psikomotor dan afektif, 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 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 17 halaman 113-115. Berdasarkan respon siswa melalui butir-butir soal ada hal-hal yang harus diperhatikan, terutama pada aspek afektif yang memiliki nilai jawaban 1 (negatif), butir soal nomor 15 (apakah kamu menghalangi bola/memblok teman ketika bermain basket taki), hanya 98 siswa/subjek atau 44,95% yang menjawab "Tidak", dan butir soal 18 (apakah kamu merintangi maju lawan dengan merentangkan tangan ketika bermain basket taki), hanya 75 siswa/subjek atau 34,40% yang menjawab "Tidak", sedangkan pada butir soal 27 (apakah kamu bekerja sama dengan teman satu tim/regu baik pemain putra dan putri ketika bermain basket taki), yang memiliki nilai jawaban 1 (positif), hanya 128 siswa/subjek atau 58,72% yang menjawab "Ya".

Hal ini berarti bahwa sebagian besar siswa masih melakukan 2 (dua) jenis pelanggaran dari tujuh (7) jenis pelanggaran dalam permainan basket taki, yakni: menghalangi bola/memblok teman, dan merintangi maju lawan dengan merentangkan tangan. Selain itu sebagian besar siswa masih belum bekerja sama dengan teman satu tim/regu baik pemain putra dan putri. Dalam hal ini peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, agar siswa lebih dapat

memahami dan mengamalkan nilai sportivitas dan kerja sama dalam permainan.

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 taki dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) telah dihasilkan bentuk suatu produk model permainan bola basket taki yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk siswa sekolah dasar kelas atas (IV, V, dan VI), untuk mencapai tujuan pembelajaran (standar kompetensi dan kompetensi dasar), (2) permainan bola basket taki dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar (lokomotor, manipulatif, dan non lokomotor) siswa kelas atas (IV, V, dan VI) sekolah dasar, (3)

permainan bola basket taki dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan nilai disiplin, kerjasama, dan sportivitas pada siswa kelas atas (IV, V, dan VI) sekolah dasar.

### SARAN

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan keperluan pemanfaatan produk adalah: (1) bagi guru penjas sekolah dasar dapat mencoba menggunakan model ini sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar (lokomotor, manipulatif dan non lokomotor), dan menanamkan nilai disiplin, kerjasama, dan sportivitas siswa sekolah dasar kelas atas (IV, V, dan VI), (2) bagi guru penjas sekolah dasar yang ingin menggunakan model ini, harus memperhatikan segala bentuk kekurangan dan keterbatasan dalam penggunaan permainan basket taki, (3) bagi guru penjas sekolah dasar diharapkan merencanakan penggunaan permainan basket taki melalui rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan menyesuaikannya dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar masing-masing kelas atas, yakni kelas IV, V dan VI.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. 1991, *Olahraga Untuk Perguruan Tinggi*. Sastra Hudaya; Yogyakarta.
- Dwiyogo, Wasis D. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Makalah disajikan pada Lokakarya Metodologi Penelitian Jurusan Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, 28-29 April.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 2006. *Kelas I – VI Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 2006.
- Mahendra, Agus. 2003. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Pangrazi. 2004. *Dynamic Physical Education for Elementary School Children*. San Fransisco: Benjamin Cummings.
- Riduwan, dkk. 2009. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung Alfabeta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*

- SMAMA. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siedentop. 1994. *Complete Guide to Sport Education*. United States of America: Human Kinetics.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan (R & D)*. Bandung: PT. Alfa Beta.
- Sunarsih, dkk. 2007. *Penjas Orkes untuk SD Kelas VI*. Jakarta: Erlangga.
- 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.