



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA BASKET RING *MODI* PADA SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR

¹Zulkifli Lamusu, ²Fikri Juliansyah Angkara, ³Haerul Ikhsan

^{1*2*3*}Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universitas Negeri Gorontalo

KontakPenulis: ¹Zulkifli.lamusu@ung.ac.id, ²fikriangkara@gmail.com, ³haerulikhsan@ung.ac.id

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah pengembangan media basket ring *MODI* layak dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani? Tujuan penelitian ini mengembangkan modifikasi ring *mongo adi* dalam permainan bola basket pada siswa kelas atas di sekolah dasar sebagai media pembelajaran terarah untuk mempermudah guru pendidikan jasmani dan siswa dalam pembelajaran, dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Berdasarkan data yang sudah didapatkan dari hasil uji coba temuan dilapangan bahwa penelitian ini berhasil menciptakan produk pengembangan media permainan ring basket *MODI* sebagai media pembelajaran disekolah dasar kelas atas, dengan Presentase ahli pembelajaran 82% interval rata-rata 4,1 kategori sangat layak, Presentase ahli basket 82% interval rata-rata 4,1 kategori sangat layak.

Kata Kunci: Pengembangan Ring Bola Basket, *MODI* (Mongo Adi)

ABSTRACT

The problem formulation in this research is as follows: Is the development of MODI ring basketball media worthy of being used as a physical education learning media? The purpose of this study is to develop a modification of the mongo adi ring in basketball games for upper grade students in elementary schools as a directed learning medium to facilitate physical education teachers and students in learning, using the research and development method (Research and Development). Based on the data that has been obtained from the results of the field trial findings that this research has succeeded in creating a product for the development of MODI basketball ring game media as a learning media in upper grade elementary schools, with a percentage of learning experts 82% average interval 4.1 very feasible category, percentage of basketball experts 82% average interval 4.1 very feasible category.

Keywords: Basketball Ring Development, *MODI* (Mongo Adi)

Pendahuluan

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada hakekatnya adalah suatu proses Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan bersifat menyeluruh dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama yaitu psikomotor, afektif dan kognitif. Siswa memiliki konsep dan keterampilan berpikir dalam berbagai permainan dan cabang olahraga. Salah satu cabang olahraga yang populer adalah bola basket, yang penggemarnya berasal dari berbagai usia terutama pada kalangan pelajar dan mahasiswa.

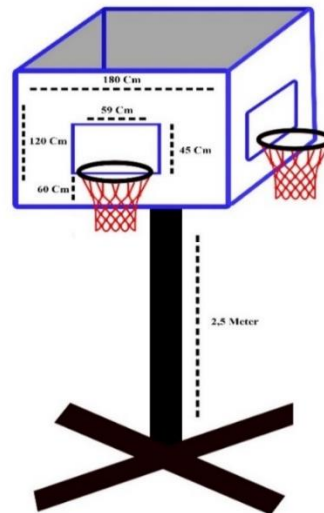
Bola basket merupakan cabang olahraga yang paling populer di dunia. Olahraga ini sudah berkembang pesat sejak pertama kali diciptakan oleh Prof. Dr. James Naismith pada akhir abad ke-19. Tujuan permainan bola basket adalah berusaha untuk memasukan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya pada saat permainan berlangsung, yang dimana hampir semua pemain harus berusaha memasukan bola setepat mungkin agar dapat masuk ke dalam keranjang (Setiawan, 2022). Didalamnya juga terdapat beberapa teknik dasar yang harus di pelajari untuk memainkannya antara lain yaitu menggiring bola (dribbling), melempar (passing), menangkap (catching), dan menembak (shooting) (Sodikun dalam Satwiko dan Sumaat, 2020).

Dalam dunia Pendidikan proses pembelajaran permainan bola basket harus didukung oleh adanya metode pembelajaran yang dirancang dan dikondisikan mengarah kepada penguasaan gerak secara menyeluruh. Namun, untuk mengkondisikan hal tersebut perlu mengkaji berbagai hal seperti karakteristik gerak siswa, sarana dan prasarana yang tersedia, waktu pelajaran yang disediakan, serta metode pembelajaran yang sesuai dan mendukung terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, bila dikaitkan dengan pembelajaran bola basket dan karakteristik para siswa yang berbeda-beda, misalnya mengenai kebugaran jasmani, kemampuan motorik, minat dan bakat dan sebagainya merupakan hal-hal yang sering ditemui dilapangan dalam proses belajar-mengajar pada pendidikan jasmani (Qurohman dkk, 2022). Dengan demikian, sudah tentunya guru atau pengajar harus mampu mensiasati masalah tersebut, salah satunya dengan pemilihan model dan pengembangan pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan Maryam Umar S.pd seorang guru penjas di sekolah SD Negeri 69 Kota Gorontalo pada Senin, 7 agustus 2023, ia menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran penjas pada kelas atas di SD Negeri 69 Kota Gorontalo mempunyai 3 cabang olahraga yang termasuk dalam permainan bola besar dan pembelajaran bola basket merupakan satu-satunya permainan yang mempunyai keterbatasan sarana dan prasarana dalam menunjang keberlangsungan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Kurang nya sarana dan prasarana di sekolah dasar menyebabkan faktor-faktor lain dalam pembelajaran semakin berkurang, keterbatasan guru dalam mengajar juga disebabkan oleh minimnya wawasan media pembelajaran serta keterbatasan sarana dan prasarana. Dimana peserta didik disekolah dasar perlu merasakan pengalaman dalam pembelajaran pendidikan jasmani secara lansung dan juga tentunya harus di dukung oleh sarana dan prasarana serta metode pembelajaran yang tepat agar dapat menunjang keberlangsungan pembelajaran.

Untuk itu peneliti merasa tertarik untuk merancang atau mengembangkan media pembelajaran berupa pengembangan ring *MODI* dan tiang bola basket yang diharapkan dapat membantu guru untuk mendesain kegiatan pembelajarannya disekolah. Kata *MODI* merupakan singkatan dari kata MONGO ADI yang berasal dari bahasa daerah Bolaang

Mongodow yang berarti “Anak-Anak”. Sesuai dengan arti dari namanya sendiri pengembangan modifikasi ini akan disesuaikan dengan masa tumbuh kembang anak pada usia sekolah dasar. Ring *MODI* dikembangkan dan dimodifikasi sedikit berbeda dengan bentuk ring basket pada umumnya, mulai dari tinggi tiang penyangga ring basket, serta cara untuk memainkannya. Akan tetapi tidak meninggalkan nilai-nilai serta gerak dasar pada permainan bola basket.



Gambar 1. Ring *MODI*

Dengan model dan bentuk yang unik serta beda dari bentuk dengan pengembangan ring yang lainnya diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola basket, juga membantu dan mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Metode

Penelitian ini bertempat di SDN 69 Kota Gorontalo yang beralamat di JL. J. A. Katili, Paguyaman, kec, Kota Tengah, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil TA 2023/2024. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 69 Kota Gorontalo dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas VI SDN 69 Kota Gorontalo. Penelitian pengembangan permainan ini menggunakan beberapa langkah-langkah diantaranya *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui proses pengamatan (observasi) juga wawancara. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada seorang guru penjas di SDN 69 Kota Gorontalo, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Selain melakukan observasi, peneliti juga menggunakan kuesioner (angket) dengan skala deskriptif (*descriptive rating scale*) untuk validasi media pembelajaran oleh para ahli dan praktisi, serta kuesioner pendapat siswa terhadap produk yang dikembangkan (Yuniarti dkk, 2023).

Untuk mencari tingkat pencapaian responden (TCR) akan diambil acuan dari tabel skala kelayakan media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan rumus sebagai berikut (Afrila & Hidayat, 2020):

$$TCR = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Nilai Skor Jawaban}} \times 100$$

Tabel 3.1 Skala kelayakan media pembelajaran.

Presentase	Kriteria
81% -100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	kurang layak
0% - 20	Sangat kurang layak

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli

Interval	Kriteria
$X > 4$	Sangat layak
$3,67 < x \leq 4$	Layak
$2,67 < x \leq 3,67$	Cukup layak
$2 < x \leq 2,67$	kurang layak
$X \leq 2$	Sangat kurang layak

Teknik analisis data yang diperoleh dari kegiatan uji coba produk akan dianalisis dan dibagi menjadi dua data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian, kritik, serta saran yang diberikan oleh ahli. Dari saran para ahli ini akan digunakan sebagai keperluan perbaikan produk pengembangan permainan yang dihasilkan. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner validasi desain media pembelajaran dari ahli media, kuesioner validasi materi, validasi oleh praktisi pembelajaran oleh guru dan siswa yang berupa tanggapan akan digunakan pengukuran skala Likert dengan cara memberikan skor terhadap pendapat-pendapat tersebut. Berikut merupakan tabel skala penilaian yang digunakan:

Tabel 3.3 Skala permainan validator sumber jurnal

Skala penilaian	Nilai
STS	1
TS	2
RG	3
ST	4
SS	5

Dari skor tersebut maka akan dilanjut dengan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif berusaha untuk menggambarkan karakteristik data yang berasal dari suatu sampel. Dalam analisis deskriptif diolah pervariabel (Afrila & Hidayat, 2020).

Hasil

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui kendala dan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Berdasarkan sistematikanya maka dilakukan observasi terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan studi pustaka. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Sekolah Dasar Negeri 69 Kota Tengah Peneliti berupaya merancang suatu pengembangan agar dimana pada saat peserta didik melakukan aktifitas kegiatan pembelajaran permainan bola basket mereka akan merasa senang dengan media pembelajaran yang baru, berupa pengembangan ring *MODI* dan tiang bola basket.

Desain Produk

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan bagi siswa. Maka tahap selanjutnya adalah membuat produk dengan langka-langka sebagai berikut: pengajian terhadap pembelajaran untuk mengetahui karakteristik bola basket ring *MODI*,

mengembangkan produk awal bola basket ring MODI, menganalisis tujuan dan karakter produk, menganalisis karakter siswa, menetapkan tujuan dan bentuk media pembelajaran. Setelah melalui sistematisa proses desain dan produksi maka akan menghasilkan produk awal. Produk awal yang dimaksud disini adalah draft awal panduan bola basket ring MODI.

Development/Pengembangan Produk

Ring *MODI* dikembangkan dan dimodifikasi dengan model dan bentuk yang unik serta beda dari bentuk dengan pengembangan ring yang lainnya agar dapat dimainkan oleh peserta didik di sekolah dasar. Adapun langkah-langkah penggunaan media pembelajaran ring *MODI*, sebagai berikut:

1. Rolling Run Shot (teknik dasar kombinasi dribble dan shooting)
 - Siswa berjumlah 4 orang, masing-masing siswa tepat berada dibawah ring sambil memegang bola dengan posisi saling berlawanan
 - Kemudian setelah mendengar aba-aba berupa tiupan sumpritan, siswa harus melakukan teknik dasar dribble sejauh 2 meter lurus ke depan tepat di batas garis yang ditentukan, dengan arah semakin menjauh dari ring
 - Setelah berada pada garis yang ditentukan, siswa dengan secepatnya berbalik badan dan langsung melakukan gerakan teknik dasar shooting, dengan sasaran harus tepat masuk ke dalam ring agar mendapat point
 - Setelah melakukan gerakan kombinasi tersebut, siswa secepatnya harus segera mengambil bola yang sudah di lemparkan ke ring, dan harus cepat kembali ke posisi tepat dibawah ring, akan tetapi di bawah ring yang berbeda dengan sebelumnya.
2. Pass and shoot (teknik dasar kombinasi passing dan shooting)
 - Peserta berjumlah 8 siswa yang terbagi menjadi 4 kelompok, dengan jumlah 2 siswa setiap kelompoknya
 - Posisi masing-masing peserta kelompok berada di depan ring, saling berhadapan dengan jarak 2 meter
 - Sebelum dimulai, posisi bola berada pada siswa yang akan melakukan passing
 - Setelah mendengar tiupan sumpritan, permainan dimulai dengan salah satu siswa melakukan passing ke teman kelompoknya kemudian siswa yang menerima bola langsung melakukan shooting ke ring.

Implementasi Produk Bola Basket Ring MODI

a. Deskripsi Para Ahli

Untuk mengetahui apakah produk bola basket ring MODI sesuai untuk siswa kelas V SDN 69 Kota Tengah. Maka penilaian dilakukan terhadap buku pedoman dan penerapan yang dikembangkan. Produk ini sebelum diujicobakan skala kecil sudah di validasi oleh desain ahli yang sesuai dengan bidang penelitian, yaitu Suriyadi Datau S.Pd,M.Pd., dan Dr. I. Kadek Suardika, M.Pd selaku dosen di Jurusan Pendidikan Keolahragaan dan Pendidikan Keolahragaan.

Tabel 4.1 Lembar Validasi Awal Ahli Pembelajaran Dan Ahli Basket

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Tujuan Pembelajaran	9	45	28	62
Presentase					62%

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Unsur dalam permainan	10	50	33	66
Presentase					66%

Tabel 4.2 Lembar Validasi Akhir Ahli Pembelajaran Dan Ahli Basket

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
----	-----------------	--------------	---------------	----------------	---------

1	Tujuan Pembelajaran	9	45	37	82
Presentase					82 %

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	TCR (%)
1	Unsur dalam permainan	10	50	41	82
Presentase					82%

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli maka diperoleh Presentase ahli pembelajaran 82% dengan interval rata-rata 4,1 dikategori sangat layak, Presentase ahli basket 82% dengan interval rata-rata 4,1 dikategori sangat layak, Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media permainan ring basket MODI untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat digunakan untuk ujicoba skala kecil.

b. Revisi Produk Awal

Dilakukannya revisi produk pada media permainan bola basket ring MODI guna untuk perbaikan produk. Berikut masukan yang berupa saran dan masukan dari para ahli:

1. Penggunaan bahasa Indonesia harus menggunakan EYD.
2. Penggunaan media ring 2.5 meter.
3. Penggunaan bola ukuran 5.
4. Sampul buku disesuaikan.

c. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba produk tahap awal (skala kecil) dilakukan dengan simulasi produk awal yang dihasilkan dari revisi produk awal. Uji coba produk kecil di uji cobakan pada 19 orang siswa kelas V SDN 69 Kota Tengah. Data diperoleh melalui penyebaran kuisioner kepada siswa yang sudah di validasi oleh ahli pembelajaran dan basket. Hasil dari evaluasi tersebut berupa nilai untuk kualitas produk media permainan bola basket ring MODI menggunakan skala likert 1 -5.

d. Produk Akhir

Proses revisi produk akhir berdasarkan saran ahli sebagai berikut:

1. Penggunaan kosakata. Revisi. Penggunaan bahasa Indonesia harus menggunakan EYD
2. Penggunaan media ring 2.5 Revisi: menjadi 2 meter.
3. Penggunaan ukuran bola 5 Revisi: menjadi ukuran 3.
4. Sampul buku disesuaikan. Revisi: sampul buku sudah disesuaikan.
5. Draf Permainan: Rolling Run Shot (teknik dasar kombinasi dribble dan shooting) dan Pass and shoot (teknik dasar kombinasi passing dan shooting).

e. Evaluasi

Produk pengembangan media permainan bola basket ring MODI telah di ujicobakan dalam bentuk skala kecil yang sudah direvisi. Setelah itu diuji penerapan dalam bentuk skala besar, Ujicoba skala besar dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 89 Sipatana yang berjumlah 23 orang.

Pembahasan

Berdasarkan sistematika penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk, maka di dapat produk akhir berupa pengembangan model permainan bola basket ring MODI sebagai media pembelajaran Pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa sekolah dasar kelas atas. Indikator berhasilnya produk ini berdasarkan skor total respon siswa terhadap model permainan bola basket ring MODI yang diperoleh dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa setelah ujicoba dilaksanakan. Skor total respon

siswa ini merupakan aspek keseluruhan dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif yang telah dijumlahkan dan mendapatkan skor akhir yang dimiliki.

Hasil gambaran skor total respon dapat disimpulkan bahwa produk model pengembangan panduan bola basket ring MODI dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa sekolah dasar kelas atas.

Setiap produk pasti terdapat kelebihan dan kekurangan terlebih lagi ini untuk anak-anak yang masih butuh asupan untuk mengembangkan psikomotor anak termasuk di pembelajaran permainan. Ada beberapa kelebihan dari permainan bola basket ring MODI ini yaitu :

Kelebihan produk yang dihasilkan

1. Mampu memberikan pemahaman anak tentang proses bermain dan bekerja sama dalam kelompok.
2. Mengenalkan permainan bola basket dengan metode dan media permainan yang baru
3. Kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan
4. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik
5. Memberikan beberapa manfaat untuk kebugaran jasmani tubuh.

Kekurangan produk yang dihasilkan

1. Media basket ring MODI tidak dapat dimodifikasi untuk permainan bola basket pada umumnya.

Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian ini bahwa produk pengembangan media permainan ring basket MODI untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat digunakan untuk uji coba skala kecil, dengan presentase ahli pembelajaran 82% dengan interval rata-rata 4,1 dikategori sangat layak, presentase ahli basket 82% dengan interval rata-rata 4,1 dikategori sangat layak. Sehingga produk media buku untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang model permainan dan cara bermain.

Referensi

- Afrila, D., & Hidayat, A. F., (2020)., *Pengembangan Modul Mata Kuliah Statistika Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 26-35.
- Satwiko, H. Z., & Kumaat, N. A., (2020)., *Profil daya tahan aerobik dan anaerobik atlet bola basket. Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(2), 73-78.
- Setiawan, V., (2022)., *Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Basket Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Siswa. J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 538-543.
- Qurohman, T., Ismaya, B., & Susianti, E., (2022)., *Problematika Guru Penjas dalam Memodifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani di MTs Ghoyatul Jihad Karawang. Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 5(01), 79-90.
- Yuniarti, P., Wianti, W., & Rini, R. S., (2023)., *Metode Penelitian Sosial. Penerbit NEM.*