



PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PUZZLE RING UNTUK PENGENALAN BOLA BASKET PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

¹Dickmas Septiyadi Hasan, ²Ella H. Tumuloto, ²Sulasikin Sahdi Kadir

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

Kontak Penulis: dimashasan462@gmail.com

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Bagaimana bentuk pengembangan permainan *puzzle ring* untuk pengenalan bola basket pada siswa kelas V SDN 91 SIPATANA? Dan apakah pengembangan permainan *puzzle ring* untuk pengenalan bola basket efektif bagi siswa kelas V SDN 91 SIPATANA?, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui produk pengembangan permainan dalam pembelajaran penjasorkes untuk pengenalan bolabasket melalui permainan *puzzle ring* sehingga dapat berjalan efektif bagi siswa kelas V SDN 91 SIPATANA. Berdasarkan data yang telah diperoleh bahwa dalam penelitian telah dihasilkan suatu produk media pembelajaran dalam bentuk buku yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran PJOK pada siswa SDN 91 Sipatana berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli dengan rata-rata 4,1 masuk dalam kategori 'setuju' dan penghitungan statistik validitas uji instrumen.

Kata Kunci: Pengembangan, Puzzle Ring, Bola Basket

ABSTRACT

The formulation of the problem in this research is as follows: What is the form of developing a ring puzzle game to introduce basketball to fifth grade students at SDN 91 SIPATANA? And is the development of the ring puzzle game for introducing basketball effective for class V students at SDN 91 SIPATANA? The aim of this research is to produce and find out game development products in physical education learning for the introduction of basketball through the ring puzzle game so that it can be effective for class V students. SDN 91 SIPATANA. Based on the data that has been obtained, the research has produced a learning media product in the form of a book that can be used as a learning media for PJOK for students at SDN 91 Sipatana based on the results of evaluations carried out by each expert with an average of 4.46 in the category " agree and calculate statistical validity of instrument tests.

Keywords: Development, Puzzle Ring, Basketball

Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Sudibyo dkk, 2020).

Secara umum untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung khususnya pada penjasorkes, sarana dan prasarana menjadi hal yang sangat penting. Hal tersebut dikarenakan dapat mempermudah dan memperlancar pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Contohnya pada berbagai macam cabang olahraga yang dipraktikkan di sekolah, misalnya olahraga bolavoli harus dilengkapi dengan lapangan, net dan bola, bulung tangkis harus dilengkapi dengan sarana shuttlecock, net dan raket. Namun selain sarana dan prasarana, kreatifitas guru penjasorkes dalam pembelajaran juga berperan sangat penting terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran di sekolah, khususnya kreatifitas untuk mengembangkan model pembelajaran penjasorkes di sekolah

Salah satu kreatifitas guru penjasorkes yang dibutuhkan adalah sebuah permainan pembelajaran yang inovasi dan menarik. Tujuan utama dari permainan pembelajaran adalah menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Contohnya pada materi bola basket yang termasuk olahraga permainan yang menyenangkan dan dimainkan secara beregu atau berkelompok, sehingga permainan bola basket merupakan salah satu permainan yang dibutuhkan untuk anak remaja atau adolesensi sesuai dengan karakteristiknya (Cahya & Pradipta, 2021).

Sebelum melakukan penelitian telah dilakukan observasi ke sekolah SDN 91 Sipatana, dan diperoleh data observasi bahwa permasalahan yang terdapat di lapangan yaitu kurangnya kelengkapan sarana dan prasarana penunjang materi bolabasket, seperti belum ada lapangan dan ring serta belum tersedianya bola basket. Sehingga peneliti merasa tertarik untuk merancang atau mengembangkan media pembelajaran berupa pengembangan *Puzzle ring*. *Puzzle ring* adalah permainan bolabasket dengan memodifikasi sarana (ring) dengan tujuan agar siswa dapat bergerak aktif, memberi rasa senang kepada siswa serta memberikan pembelajaran yang tidak jenuh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dinamakan *puzzle ring* karena dalam permainan siswa sebagai pemain harus menyusun ring terlebih dahulu sebagai target terakhir untuk menyetak nilai sebanyak-banyaknya.

Metode

Model pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Developments, Implementation, Evaluation), yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran (Kanji dkk, 2019).

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil TA 2023/2024. Penelitian ini bertempat SDN 91 Sipatana yang beralamat di Jalan Rusli Datau, Kelurahan Dulomo utara, Kecamatan Sipatana, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 91 Sipatana, dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas V SDN 91 Sipatana. Tahap pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan ini adalah dimulai dari observasi hingga tahap uji coba produk. Pada penelitian pengembangan permainan ini digunakan beberapa langkah-langkah diantaranya *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Teknik mengumpulkan data dilakukan dengan melalui proses pengamatan (observasi) yang merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang/tempat pada saat dilakukan penelitian dan menggunakan kuesioner

dengan skala deskriptif (*descriptive rating scale*) mengikuti bentuk skala sikap dari Likert, berupa pertanyaan atau pernyataan yang jawabannya berbentuk skala persetujuan atau pernyataan. Kuesioner akan digunakan untuk validasi media pembelajaran oleh para ahli dan praktisi, serta kuesioner pendapat siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Adapun teknik analisis data yang diperoleh dari kegiatan uji coba produk akan dianalisis dan dibagi menjadi dua data yaitu kualitatif berupa penilaian, kritik, serta saran yang diberikan oleh ahli, dan 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 3.1 Skala permainan validator sumber jurnal

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

Tabel 3.2 Skala penilaian

Skala penilaian	Nilai pernyataan	
	Positif	Negatif
STS	1	4
TS	2	3
S	3	2
SS	4	1

Dari skor tersebut maka akan dilanjut dengan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif berusaha untuk menggambarkan karakteristik data yang berasal dari suatu sampel. Statistik deskriptif seperti mean, median, modus, presentil, desil, quartile, dalam bentuk analisis angka maupun gambar/diagram. Dalam analisis deskriptif diolah pervariabel (Sari dkk, 2021).

Hasil

Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan yakni model permainan yang sesuai untuk siswa dan guru SDN 91 Sipatana, tahap yang dilakukan untuk membuat produk berdasarkan sistematika, langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) pengkajian karakter bolabasket, (2) mengembangkan produk awal model permainan bolabasket untuk siswa SDN 91 Sipatana; menganalisis tujuan dan karakter produk; menganalisis karakter siswa; menetapkan tujuan dan bentuk olahraga bolabasket; menetapkan strategi pengorganisasian dan pembelajaran.

Setelah melalui sistematika proses desain dan produksi maka akan menghasilkan produk awal. Produk awal yang dimaksud disini adalah draft awal panduan model permainan *puzzle ring* untuk pengenalan bola basket pada siswa kelas V sekolah dasar.

Validasi Draf Awal Produk

Produk ini sebelum diujicobakan skala kecil sudah di validasi dengan cara memberikan draft awal produk model permainan *puzzle ring* disertakan dengan lembar evaluasi untuk ahli dan berupa angket/kuesioner yang berisi aspek kualitas produk model

permainan *puzzle ring* SDN 91 Sipatana serta saran dan komentar dari para ahli. Hasil dari evaluasi para ahli berupa nilai untuk kualitas produk model panduan pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1-5. Lembar evaluasi ini melibatkan 2 orang dosen, yaitu Joni Taufik Hidayat M.Pd dan Suriyadi Datau S.Pd, M.Pd selaku dosen bolabasket dan ahli permainan.

Deskripsi Data Validasi Ahli

Hasil data yang diperoleh dari lembar evaluasi berupa angket/kuesioner merupakan pedoman yang menyatakan apakah produk model permainan *puzzle ring* untuk pengenalan bolabasket bisa digunakan apa tidak. Berikut adalah tabel hasil pengisian angket/kuesioner dari ahli.

Tabel 4.1 Hasil pengisian kuisisioner siswa

No	Aspek yang Dinilai	Aspek Penilaian dari Ahli	
		Ahli 1	Ahli 2
1	Kesesuaian petunjuk teknik dasar bagi siswa	4	4
2	Kesesuaian sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan bolabasket	4	4
3	Kesesuaian sarana dan prasarana dari segi keselamatan	5	4
4	Mendorong partisipasi siswa untuk bergerak	5	4
5	Meingkatkan minat dan motivasi siswa dalam bermain	4	5
6	Dapat dimainkan oleh putra dan putri	5	4
7	Mudah dipelajari oleh siswa	5	5
8	Dapat mendorong perkembangan aspek motorik siswa	4	3
9	Dapat mendorong perkembangan aspek kognitif siswa	4	3
10	Dapat mendorong perkembangan aspek psikomotor siswa.	4	4
11	Ketepatan memilih teknik dasar bagi siswa	3	3
12	Mampu merangsang siswa agar mampu bekerja sama dalam satu kelompok	5	4
13	Kemudahan teknik dasar untuk dilakukan siswa	4	3
14	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa	4	4
15	Kesesuaian teknik dasar dengan karakteristik siswa	4	4
Jumlah Skor		67	59
Rata-Rata		4,46	3,93

Sumber : Dokumen penelitian

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli maka diperoleh rata-rata 4,1 (empat koma satu) masuk dalam kategori “setuju”. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model permainan *puzzle ring* untuk pengenalan bolabasket siswa kelas V sekolah dasar dapat digunakan untuk ujicoba skala kecil. Adapun masukan yang berupa saran dan komentar dari ahli yaitu sampul buku disesuaikan judul buku disesuaikan.

Data Uji Coba Skala Kecil

Uji coba dalam bentuk skala kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan, kelemahan, kekurangan dan keefektifan produk yang digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba skala kecil ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sebelum uji coba dalam bentuk skala besar.

Saran dan komentar pada produk model permainan *puzzle ring* untuk pengenalan bolabasket pada siswa kelas V sekolah dasar setelah di ujitobakan dalam bentuk skala kecil

sangat diperlukan guna untuk perbaikan produk. Berikut masukan yang berupa saran dan komentar dari ahli setelah di ujicobakan dalam bentuk skala kecil:

- Jumlah pemain tiap tim dikurangi menjadi 3 (tiga orang)
- Berikan penjelasan untuk penyusunan puzzle ring
- Gunakan bola basaket ukuran 3

Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan saran dari para ahli dan guru penjas sekolah dasar pada produk yang telah diujicobakan ke dalam uji coba skala kecil, maka segera direvisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran ahli dan guru penjas sekolah dasar sebagai berikut:

- Jumlah pemain tiap tim dikurangi menjadi 3 (tiga) orang Revisi: Jumlah pemain tiap tim berjumlah 3 (tiga) orang.
- Berikan penjelasan untuk penyusunan puzzle ring. Revisi: Sudah diberikan penjelasan untuk penyusunan puzzle ring
- Gunakan bola basket ukuran 3. Revisi: ukuran bola basket diganti dengan bola basket ukuran 3

Data Uji Coba Skala Luas

Produk pengembangan model permainan telah di ujicobakan dalam bentuk skala kecil kemudian direvisi. Setelah itu diujicobakan dalam bentuk skala besar/luas. Ujicoba skala besar/luas dilaksanakan pada siswa SDN 96 Kota Utara yang berjumlah 20 orang.

Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Luas (Produk Akhir)

Revisi produk model permainan *puzzle ring* untuk pengenalan bolabasket siswa kelas V sekolah dasar, dilakukan menurut sistematika penelitian pengembangan yakni dilakukan revisi sebelum panduan pembelajaran diujicobakan dalam skala kecil, kemudian ujicoba skala kecil, setelah itu direvisi dan lanjut pada ujicoba skala besar/luas. Produk yang telah diujicobakan dalam bentuk skala besar/luas belum merupakan produk akhir, tapi perlu diadakan revisi akhir untuk penyempurnaan produk.

Data Validitas

Dalam uji validitas dilakukan melalui analisis terhadap instrumen yakni dengan menggunakan rumus korelasi point biserial. Uji validitas penelitian ini dengan bantuan program *Microsoft excel 2010* yakni mencari r hitung. Dengan terlebih dahulu mencari p_i , q_i Setelolah di dapat r hitung kemudian dikonsultasikan atau dihubungkan dengan r tabel pada α 0,05, diketahui $n-2$, r hitung yakni masing-masing butir soal. Tiap butir soal tersebar dalam r hitung = 0,50 hingga 0,79.

Dengan demikian berdasarkan penghitungan statistik validitas uji instrumen diketahui valid karena menunjukkan derajat hubungan yang tinggi. Hasil perhitungan validitas instrumen secara lengkap dapat lihat pada lampiran.

Proses Pengembangan Model Permainan *Puzzle Ring*

Pengembangan produk model permainan *puzzle ring* untuk pengenalan bolabasket siswa kelas v sekolah dasar, memerlukan beberapa tahapan dan revisi yang harus dilalui. Sebelum mendapatkan produk akhir. Tahapan revisi yang harus dilalui dalam proses pembuatan panduan pembelajaran pencak silat, antara lain: penyusunan draf awal permainan *puzzle ring*, revisi tahap I, dan revisi tahap II (akhir).

Produk permainan *puzzle ring* memiliki perbedaan dengan permainan bolabasket. Berikut tabel penjelasan perbedaan antara permainan *puzzle ring* dengan permainan bola basket:

Tabel 4.2 Perbedaan permainan *puzzle ring* dengan permainan bolabasket

Perbedaan	Permainan Bola Basket	<i>Puzzle Ring</i>	Keterangan
-----------	-----------------------	--------------------	------------

Waktu permainan	4x10 menit	2x5 menit	Supaya siswa lebih aktif bergerak dan lebih efektif dalam pembelajaran
Alat yang digunakan	Bola basket size 7	Bola basket size 3	Ukuran lebih kecil, ringan dan aman digunakan dalam permainan, namun tidak keluar dari kaidah permainan bolabasket
	Ring basket yang terbuat dari besi	Ring basket yang terbuat dari selang	Lebih ekonomis, ringan dan mudah untuk dibawa oleh siswa
Letak ring	Pada ketinggian 3,05m dari permukaan tanah	Dipegang oleh siswa	Memasukkan bola ke ring lebih mudah dan menyenangkan
Teknik dasar	Passing, catching, dribbling, layup, pivot, dan shooting	passing, catching, dribble dan shooting	Menyesuaikan kondisi lapangan

Pembahasan

Pengembangan model permainan *puzzle ring* merupakan langkah kunci memperkenalkan olahraga bolabasket melalui model permainan, model permainan tersebut dapat membantu guru dalam meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga siswa bisa kembali aktif dalam bergerak.. Sebelum memulai pengembangan model permainan *puzzle ring*, penting untuk melakukan analisis tentang kebutuhan siswa, ini termasuk dalam memahami siswa dalam hal teknik passing (melempar), catching (menangkap), dribbling, shooting.

Model permainan *puzzle ring* dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan dan mempermudah pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi bola besar khususnya permainan bola basket. Dasar pemikiran pembuatan permainan ini karena di sekolah tempat peneliti kurang dilengkapi dengan sarana dan prasarana materi bolabasket yang memadai, seperti lapangan bolabasket beserta ring yang belum ada dan bola basket yang belum dimiliki sekolah.

Model permainan ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang mengganti ring yang terbuat dari selang air sehingga berkesan mudah, ekonomis, dan menyenangkan namun materi tetap tersampaikan dengan baik. Selain itu, permainan *puzzle ring* juga disesuaikan prasarananya dengan mengubah bentuk lapangan dari bentuk aslinya.

Setelah produk ini dikaji ada beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, kemudian dapat disampaikan ada beberapa keunggulan dalam produk ini yaitu:

- Pembelajaran bolabasket dapat dilakukan dilapangan dengan permukaan datar atau berumput
- Menggunakan sarana yang aman, mudah, dan ekonomis
- Pembelajaran bolabasket yang lebih menarik melalui permainan *puzzle ring* dengan memodifikasi sarana, prasarana, dan peraturan sehingga mudah dipahami oleh siswa
- Melalui permainan yang dimodifikasi dapat memperkenalkan peraturan dalam permainan bolabasket
- Pembelajaran melalui modifikasi permainan yang mudah, menarik dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan suatu produk media pembelajaran dalam bentuk buku untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi dasar dan pencapaian indikator pada materi permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran PJOK pada siswa SDN 91 Sipatana berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh masing-masing ahli dengan rata-rata 4,1 masuk dalam kategori

‘setuju’ dan penghitungan statistik validitas uji instrumen.

Referensi

- Cahya, M. S., & Pradipta, G. D. (2021). Survei minat dan motivasi klub bola basket Fast kecamatan Kaliwungu terhadap kegiatan olahraga bola basket pada masa pandemi Covid-19. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(2), 171-179.
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2019). Model integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 104-115.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600.
- Sudibyo, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18-24.