

Model Pembelajaran Bola Basket Melalui Permainan Basket Drum Dalam Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas VIII SMP

Lalu Suharta¹

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dari model pembelajaran bola basket melalui permainan basket drum dalam penjas untuk kelas VIII SMP N 1 Pujut kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. Metode penelitian menggunakan penelitian pengembangan termasuk observasi lapangan, wawancara dan kajian pustaka, Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, dan hasil pengisian kuisisioner oleh siswa. Data uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu ahli penjas 81,3 % (baik), ahli pembelajaran I 93,3 % (sangat baik), ahli pembelajaran II 84,4 % (baik), uji coba kelompok kecil 79,1 % (baik), dan uji lapangan 81,4 % (baik). Dari hasil di atas, maka dapat disimpulkan model pembelajaran permainan basket drum dalam penjas untuk siswa kelas VIII SMP N 1 Pujut Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah dapat digunakan. Model pembelajaran permainan bola basket yang dimodifikasi dapat diterima dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmanai pada siswa kelas VIII SMPN 1 Pujut.

Kata kunci: Pengembangan, Permainan Bola Basket, Basket Drum.

Abstract: The purpose of this study was to determine the development of the basketball learning model through basketball drum games in penjas for class VIII SMP N 1 Pujut, Pujut sub-district, Central Lombok Regency. The research method uses development research including field observations, interviews and literature studies, data in the form of results of assessment of product quality, and results of filling out questionnaires by students. The trial data obtained expert evaluation data, namely penjas expert 81.3% (good), learning experts I 93.3% (very good), expert learning II 84.4% (good), small group trials 79.1% (good), and field test 81.4% (good).

From the results above, it can be concluded that the learning model of the basketball drum game in Penjas for Grade VIII students of SMP N 1 Pujut, Pujut District, Central Lombok Regency can be used. Modified basketball game learning models can be accepted and implemented in the physical education learning process for class VIII students of Pujut 1 Junior High School.

Keywords: Increase, Basket Ball, Basket Drum.

¹Guru SMP Negeri 1 Pujut, NTB, Indonesia, laluharta@gmail.com

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi menjadi salah satu pemicu cepatnya perubahan yang terjadi pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, dan bila tidak ada upaya sungguh-sungguh untuk mengantisipasinya maka hal tersebut akan menjadi masalah yang sangat serius. Dalam hal ini dunia pendidikan mempunyai tanggung jawab yang besar, terutama dalam menyiapkan sumber daya manusia yang tangguh sehingga mampu hidup selaras didalam perubahan itu sendiri. Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang hasilnya tidak dapat dilihat dan dirasakan secara instan, sehingga sekolah sebagai ujung tombak dilapangan harus memiliki arah pengembangan jangka panjang dengan tahapan pencapaiannya yang jelas dan tetap mengakomodir tuntutan permasalahan faktual kekinian yang ada di masyarakat.

Pendidikan pada jaman sekarang lebih banyak menekankan pada pengembangan individu secara total. Setiap individu memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Pembelajaran secara individual pada dasarnya merupakan pembelajaran untuk semua siswa, termasuk program untuk siswa yang mempunyai kelambanan dalam perkembangannya, mengalami gangguan emosional, dan siswa yang memiliki cacat fisik atau mental. Setiap siswa diberi kebebasan untuk memilih materi pembelajaran yang diinginkannya dan memperoleh pelatihan dari bidang kejuruan yang berbeda-beda.

Dengan kata lain pendidikan pada jaman sekarang ini lebih menekankan pada pengembangan individu secara utuh. Guru tidak hanya memperhatikan pada aspek kognisi saja akan tetapi juga kemampuan bicara, koordinasi, dan keterampilan sosialnya. Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian 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 sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibat terbaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, psikomotor serta seni. Pada Pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah masih cenderung menggunakan konsep pendekatan pembelajaran yang sifatnya tradisional. Artinya konsep tersebut masih menekankan pada penguasaan teknik dasar dan berorientasi pada keterampilan teknik bermain berbagai cabang olahraga (berbasis kecabangan olahraga). Proses pembelajaran tidak melupakan pengembangan kemampuan pemahaman siswa terhadap hakikat permainan itu sendiri (Danu Hoedaya 2004 :1-4)

Pada penyelenggaraan pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) secara keseluruhan belum memenuhi unsur dari pada pendidikan jasmani yaitu belum memenuhi unsur afektif, psikomotor dan kognitif karena dalam penyampaian materi belum disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya pengembangan keterampilan gerak siswa. Karena siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah anak pada usia remaja. Pada tahap perkembangan usia ini baik untuk pengembangan secara optimal kesehatan seseorang yang berhubungan dengan kesegaran jasmani (Sugiyanto dan Sudjarwo 1993 : 155).

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada salah satu sekolah menengah pertama di kecamatan Pujut yaitu SMP Negeri 1 Pujut melalui proses pengamatan langsung dan wawancara tidak terstruktur diperoleh informasi dalam proses pembelajaran penjasorkes metode yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran bola basket, secara umum adalah metode pengajaran tradisional dan terpusat pada guru dimana sebagian anak melakukan aktifitas pembelajaran sesuai dengan instruksi dan sebagian lain menunggu giliran melakukan aktivitas. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan teknis yaitu dalam menyajikan pengalaman belajar berbagai teknik dasar dengan tingkat kesulitan mulai dari yang sederhana sampai teknik dasar formal dalam olahraga.

Penyajian pembelajaran dengan pendekatan teknik membuat anak keluar dari suasana bermain akibat terpusat pada penguasaan teknik dasar dalam olahraga. Porsi terbesar waktu pembelajaran dihabiskan untuk mempelajari dan mempraktikkan keterampilan melalui drill teknik dasar yang tidak mudah ditransfer dalam permainan sebenarnya. Pembelajaran mengarah pada keterampilan bagian teknik dasar sempit,

sedangkan pada pengaplikasiannya siswa diorganisasikan untuk memainkan tetapi keanggotaan timnya berubah setiap saat. Pada saat praktik keterampilan setiap bagian teknik awalnya menunjukkan beberapa siswa mampu melakukan drill keterampilan dengan baik mereka tidak dapat mentransfer keterampilan mereka pada konteks permainan yang kompleks akibatnya hampir semua permainan selalu dimainkan dengan kurang baik.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas pembelajaran penjasorkes melalui permainan olahraga bola basket belum efektif sebagai media pembelajaran gerak, dikarenakan materi pembelajaran bola basket belum mampu membuat anak bergerak secara efektif, selama pengajaran penjas siswa hanya melakukan gerakan beberapa menit saja karena harus menunggu giliran. Keadaan ini berakibat pada terbatasnya waktu dalam bergerak sehingga pembelajaran gerak kurang optimal.

Selain itu dalam segi fasilitas pembelajaran yang digunakan ditinjau dari kelengkapan sarpras sekolah termasuk dalam kategori baik bahkan cukup memadai namun hal tersebut cenderung membuat kurangnya inovatif dalam pembelajaran yang dampaknya terlihat dalam proses pembelajaran yaitu masih menggunakan sarana dan prasarana yang ada tanpa memperhitungkan standar dan efek terhadap perkembangan siswa.

Sarana dan prasarana standar kurang mampu membuat siswa untuk termotivasi dalam pembelajaran, padahal dengan melihat karakteristik anak pada jenjang sekolah menengah pertama kurang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Siswa sulit untuk mentransfer materi untuk diaplikasikan kedalam konteks permainan terLombok Tengah alat seperti bola dianggap masih terlalu berat dan keras, ring basket yang tinggi memberi untuk siswa untuk memasukan bola, ukuran lapangan yang cukup luas membuat siswa malas bergerak terlebih untuk siswa putri.

Dari latar belakang diatas peneliti cermati dan memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu diteliti karena pertama peneliti ingin mengubah paradigma pendidikan jasmani ke arah pengembangan individu secara total dari paradigma sebelumnya yang memandang peserta didik hanya sebagai objek, kedua, penulis ingin memberi pengertian bahwa baik ada maupun tidaknya suatu sarana dan prasara proses pembelajaran masih dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dengan inovatif dan terobosan-terobosan modifikasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektifitas. Ketiga, ingin memberi contoh dengan menciptakan suatu bentuk model pembelajaran

suatu cabang olahraga khususnya adalah bola basket melalui permainan yang dimodifikasi baik dari segi peraturan dan sarana dan prasarana dengan nama basket drum yang baik sebagai alternatif penyampaian pembelajaran gerak pada siswa SMP Negeri 1 Pujut, Lombok Tengah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa pengembangan model pembelajaran bola basket melalui permainan basket drum bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pujut. Penelitian pengembangan mengembangkan permainan basket drum disesuaikan dengan keadaan atau luas lapangan yang tersedia, serta dari jumlah pemain itu sendiri. Dan penelitian ini juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya sehingga tidak mengambil subjek yang besar.

C. Temuan dan Pembahasan

1. Kajian Produk yang direvisi

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya materi bola basket bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pujut Kabupaten Lombok Tengah, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga permainan beregu bola besar lanjutan dengan kombinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola basket, di Sekolah Menengah Pertama seperti halnya di SMP Negeri 1 Pujut belum efektif karena terbentur waktu dan sumber daya yang tersedia di sekolah yang kurang memadai sehingga banyak guru penjasorkes dalam menyampaikan materi permainan bola basket kepada siswa masih secara teknis sehingga terlepas dari suasana bermain.

Penyampaian materi permainan bola basket kepada siswa Sekolah Menengah Pertama sebenarnya tetap dapat dilakukan walau ketersediaan sarana prasarana di sekolah kurang memadai dengan melakukan berbagai modifikasi untuk sarana prasarananya menyesuaikan sarana prasarana yang telah ada di sekolah dan menyederhanakan peraturannya.

Secara keseluruhan penelitian ini telah berhasil, berdasarkan hasil data dari hasil lapangan pada permainan basket drum dan hasil data dari kuisioner siswa tentang aspek psikomotor, kognitif dan afektif didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki kategori tingkat baik dalam

permainan basket drum. Hal ini merupakan keberhasilan dalam penelitian pengembangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan modifikasi bola basket ini dapat dikembangkan lebih lanjut pada sekolah menengah pertama yang lain, karena model permainan ini belum pernah ada dan dikembangkan pada sekolah menengah pertama, model permainan ini merupakan model baru.

Permainan modifikasi basket drum ini sudah baik digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian pembelajaran bola basket bagi siswa karena berdasarkan beberapa saran ahli yaitu diperoleh rata-rata prosentase terhadap model yaitu, ahli 1 sebanyak 81,3%, ahli 2 sebanyak 93,3% dan ahli 3 sebanyak 84,4% dan berdasarkan hasil analisis data uji kelompok kecil di dapat presentase 79,3 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat presentase 81,4% sehingga kriteria ini telah memenuhi kriteria sehingga permainan basket drum dapat digunakan.

Menurut Husdarta dan Yudha M. Saputra (2000: 73) ruang lingkup pendidikan jasmani salah satunya adalah pembentukan gerak, yang meliputi keinginan untuk bergerak, menghayati ruang waktu dan bentuk termasuk perasaan irama, mengenal kemungkinan gerak diri sendiri, memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap (kinestetik) dan memperkaya kemampuan gerak.

Pada Permainan modifikasi basket drum ini sudah baik digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian pembelajaran bola basket bagi siswa karena didalamnya terdapat berbagai kemampuan gerak dasar seperti kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor yang didapat di permainan ini diantaranya adalah gerakan berlari diaplikasikan pada saat menggiring bola dan mencari posisi, melompat diaplikasikan pada saat ingin meraih bola, memasukan bola ke ring, membendung tembakan lawan/memblok serangan, menggeser badan kekanan atau ke kiri dan memutar badan. Sedangkan kemampuan gerak non lokomotor diantaranya diaplikasikan di berbagai fundamental basket seperti saat passing, dribbling, dan shooting, tripleteer, jump shoot, screening adapun kemampuan non lokomotor yang di dapat adalah gerakan menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.

Kemudian yang terakhir adalah kemampuan manipulatif yang didapat adalah mendorong, memukul, memantul, melempar dan menangkap serta menghentikan. Dari banyaknya kemampuan gerak yang di peroleh dari permainan ini maka disarankan bagi guru penjasorkes sebagai alternatif penyampaian pembelajaran.

2. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk lebih lanjut

Model permainan basket drum sebagai produk akhir yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran olahraga permainan bola basket untuk siswa SMP oleh guru penjasorkes. Kelebihan dari permainan basket drum ini adalah:

1. Model permainan ini dapat digunakan guru penjasorkes untuk menilai aspek kognitif karena selain memberikan input berupa pengetahuan akan salah satu permainan cabang olahraga khususnya permainan bola basket, dalam permainan ini mengajarkan untuk berpikir cepat dalam menyelesaikan masalah dan dalam mengambil keputusan, serta dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam menyusun strategi dalam permainan bola besar beregu.
2. Model permainan ini dapat digunakan guru penjasorkes untuk menilai aspek afektif. Siswa diajarkan untuk memupuk kedisiplinan, kerjasama, mentaati peraturan dan menghormati teman sehingga tujuan penjas akan tercapai, yaitu untuk menjadikan siswa yang mempunyai sikap yang baik dan sportifitas tinggi. dan juga siswa dilatih agar dapat menerima kekalahan.
3. Model permainan ini dapat digunakan guru penjasorkes untuk menilai aspek psikomotor. Produk basket drum ini dirancang sedemikian rupa sehingga untuk memulai permainan tidak sulit mamudahkan dalam mengaplikasikan berbagai rangkaian gerak dasar dalam permainan bola basket pada khususnya, berbeda dengan bola basket yang sebenarnya yang menggunakan berbagai peraturan yang kompleks.
4. Sarana dan prasarana permainan ini mudah di buat dan di dapat dengan model ring yang mobile dapat dipindah tempatkan dan untuk lapangan yang mudah dibuat sehingga menjadikan permainan ini sangat fleksibel untuk mengatasi sekolah yang mempunyai sumber daya terbatas atau bersifat ekonomis.
5. Peraturan dalam permainan basket drum memacu anak untuk aktif bergerak dalam bermain dengan fokus perhatian hanya satu ring di tengah lapangan sehingga menjadikan permainan ini sangat fleksibel terhadap ruang dan waktu.
6. Produk permainan ini fleksibel untuk dimainkan baik siswa putra maupun putri.

7. Permainan ini dapat dimainkan baik siswa yang mempunyai keterampilan kurang sampai siswa yang mempunyai keterampilan gerak baik.
8. Produk penelitian ini memberikan penelitian pengalaman langsung pada siswa terhadap teknik, taktik, dan strategi dasar bermain bola basket

Adapun beberapa kelemahan dalam pengembangan produk modifikasi permainan basket drum ini adalah sebagai berikut:

1. Dari segi peralatan, ring yang digunakan masih perlu untuk disempurnakan dengan memberi pengaman untuk meminimalisasi cedera, selain itu untuk media drum dapat di disempurnakan dengan memperlebar bibir drum dengan tujuan mempermudah siswa dalam memperbanyak kesempatan memasukan bola mengingat bentuk ring model ini tidak menggunakan papan pantul.
2. Waktu pengembangan permainan relatif singkat karena menyesuaikan dengan waktu jam pelajaran penjasorkes, sehingga hasil penelitian kurang maksimal.
3. Model permainan ini masih memberi kesan body contact yang keras.
4. Model permainan ini menggunakan teknik yang sederhana karena hanya menggunakan unsur melempar, menangkap, dan memantulkan bola.

D. Simpulan

Secara keseluruhan penelitian ini telah berhasil, berdasarkan hasil data dari hasil lapangan pada permainan basket drum dan hasil data dari kuisioner siswa tentang aspek psikomotor, kognitif dan afektif didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki kategori tingkat baik dalam permainan basket drum. Hal ini merupakan keberhasilan dalam penelitian pengembangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan modifikasi bola basket ini dapat dikembangkan lebih lanjut pada sekolah menengah pertama yang lain, karena model permainan ini belum pernah ada dan dikembangkan pada sekolah menengah pertama, model permainan ini merupakan model baru.

Permainan modifikasi basket drum ini sudah baik digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian pembelajaran bola basket bagi siswa karena berdasarkan beberapa saran ahli yaitu diperoleh rata-rata prosentase terhadap model yaitu, ahli 1 sebanyak 81,3%, ahli 2 sebanyak

93,3% dan alhi 3 sebanyak 84,4% dan berdasarkan hasil analisis data uji kelompok kecil di dapat presentase 79,3 % dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat presentase 81,4% sehingga kriteria ini telah memenuhi kriteria sehingga permainan basket drum dapat digunakan.

Daftar Pustaka

- Agustien, Helena IR. (2006) *Kurikulum Bahasa Inggris SMP 2006*. Yogyakarta: Jogja English Teachers Association.
- Suherman, Adang. (2000). *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Hoedaya, Danu. (2004). *Pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran bola basket konsep*. Jakarta: Depdiknas.
- Pangaji, Galih. (2012). *Model Pengembangan Permainan Enjoy Volley Ball untuk Pembelajaran Penjas pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Pujut Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2012*. Tidak diterbitkan.
- H.J.S Husdarta. (2009). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Sodikun, Imam. (1992). *Olah Raga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- PB. PERBASI. (2004). *Peraturan permainan bola basket*. Jakarta: PB PERBASI.
- Lutan, Rusli. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soegiyanto dan Sudjarwo. (1993). *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Subagiyo. (2008). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2009). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka.(1982). *Permainan dan Metodik*. Bandung: Remaja Karya Offet.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kiram, Yanuar. (1992). *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. (2000). *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.