

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BASKETBALL LIKE GAMES UNTUK MENGEMBANGKAN POLA GERAK DASAR LEMPAR DAN TANGKAP PADA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET

Aji Zaenal Mutaqin^{1*}, Sufyar Mudjiyanto², Lukmannul Haqim Lubay³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia
email: Ajizaenalmutaqin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan apakah implementasi pembelajaran basketball like games dapat mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V di SDN Kampung Sawah 02 Kabupaten Bogor. Dengan menggunakan desain penelitian atau langkah-langkah penelitian tindakan yaitu perencanaan atau planning, tindakan atau acting, pengamatan atau observing, dan refleksi atau reflecting. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, GPAI, catatan lapangan, dokumentasi, dan evaluasi. Pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah implementasi pembelajaran basketball like games dapat mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket. Berdasarkan hasil penelitian didapat hasil proses pembelajaran siswa pada pra observasi 47,91%, pada siklus 1 tindakan 1 56,54%, siklus 1 tindakan 2 63,24%, siklus 2 tindakan 1 69,93%, dan pada siklus 2 tindakan 2 77,22%. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dengan penerapan basketball like games maka pola gerak dasar lempar dan tangkap dalam pembelajaran permainan bolabasket semakin meningkat.

Kata kunci: Pembelajaran *basketball like games*, Pola gerak dasar, permainan bolabasket

Abstract

This study aims to reveal whether the implementation of learning games like basketball can develop patterns of basic motion throwing and catching on learning basketball game. The method used in this research is a classroom action research method (Classroom Action Research). The research was conducted at the VA grade students at SDN 02 Kampung Sawah Bogor Regency. By using the design of the study or research steps such as planning or action planning, action or acting, or observing observation, and reflection or reflecting. The instrument used in this study is the observation sheet, GPAI, field notes, documentation, and evaluation. Solving the problem in this research is the implementation of learning games like basketball can develop patterns of basic motion throwing and catching on learning basketball game. Based on the research results obtained in the learning process of students pre observation 47.91%, in cycle 1 measures 1 56,54%, in cycle 1 measures 2 63,24%, in cycle 2 measures 1 69,93%, and in cycle 2 measures 2 77,22%. Based on the results of data processing and analysis, the conclusion from this research is the implementation of basketball like games can developing fundamental movement skills of throwing and catching.

Keywords: *learning games like basketball* , *Fundamental Movement Skills* , *basketball games*

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat proses terjadinya perubahan yang mendidik untuk merubah hal-hal yang bersifat positif guna untuk merubah kehidupannya untuk masa yang akan datang. Untuk mencapai suatu perubahan dibutuhkan proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran di dalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai suatu perubahan perilaku, pengetahuan maupun perubahan secara. Istilah pembelajaran atau proses pembelajaran sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar dimana di dalamnya terjadi interaksi guru dan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa (Aunurrahman, 2009).

Pembelajaran di sekolah sangat tergantung pada kualitas pelaksanaan mengajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mendapatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah, salah satunya yaitu dengan adanya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana merupakan peralatan yang sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Dengan bantuan sarana dan prasarana maka guru dapat menerapkan materi yang akan diberikan kepada siswa dengan lancar. Namun pada kenyataannya banyak sekolah yang tidak mempunyai fasilitas dan peralatan yang memadai sehingga dalam proses pelaksanaan pembelajaran terhambat.

Kasus seperti ini sering terjadi kepada sekolah dasar pada pembelajaran jasmani, tidak semua sekolah mempunyai lapangan yang luas dan media alat pembelajaran yang lengkap. Seharusnya sekolah mempunyai media alat pembelajaran untuk membantu guru menerapkan materi yang sudah ada dalam kurikulum KTSP. Dalam pembuatan perencanaan bahan ajar terhadap materi yang akan diberikan kepada siswa, sebaiknya guru dapat memahami kurikulum KTSP secara cermat, karena kondisi sekolah dalam ketersediaan sarana dan prasarana yang berbeda-beda maka guru dapat membuat bahan ajar sesuai dengan kondisi sekolah yang ada. KTSP sebagai pilihan kurikulum di sekolah menjadi lebih fleksibel, karena sekolah dapat dijadikan indikator dalam memilih materi ajar dari kurikulum yang ada. Konteks “kurikulum fleksibel” dapat dipahami karena kondisi sekolah yang berbeda. Guru pendidikan jasmani sebagai pelaksana kurikulum harus mampu mencermati seluruh isi kurikulum, sehingga dalam kondisi sekolah yang ada seluruhnya dapat dilakukan. Artinya materi yang ada dalam kurikulum benar dapat dilakukan dalam “proses belajar” yang baik (Juliantine dkk, 2012).

Pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di dalamnya terdapat beberapa macam permainan yang terangkum dalam kurikulum KTSP pendidikan jasmani. Salah satu permainan yang terdapat dalam pendidikan jasmani yaitu permainan bolabasket. Permainan bolabasket merupakan permainan antara dua tim yang saling berusaha mencetak angka sebanyak mungkin untuk mencapai kemenangan beregu. Permainan bolabasket membutuhkan peralatan yang cukup lengkap seperti: lapangan bolabasket, bola basket, ring untuk memasukan bolabasket. Permainan bola basket adalah suatu permainan beregu dan dapat dimainkan oleh putra maupun putri dari segala usia, dalam permainan bola basket setiap regu harus berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya kedalam keranjang lawan dan mencegah lawan memasukan bola ke keranjangnya sendiri (Sucipto dkk, 2010).

Untuk menemukan sekolah yang mempunyai peralatan permainan bolabasket secara lengkap sangat sulit terutama di daerah perkampungan, hambatan dari penerapan pembelajaran permainan bolabasket merupakan masalah yang harus dihadapi oleh guru, karena di dalam kurikulum KTSP tercantum permainan bolabasket khususnya di kelas V, meskipun materi pembelajaran bolabasket hanya beberapa pertemuan saja namun siswa diharapkan dapat mengetahui cara bermain permainan bolabasket walaupun hanya konsep permainannya saja. Untuk itu cara menerapkan permainan bolabasket tanpa peralatan yang sesuai dengan permainan yang sesungguhnya dapat dimodifikasi dengan permainan yang menyerupai permainan bolabasket seperti basketball like games. Basket ball like games dan bola keranjang adalah permainan yang termasuk kelompok permainan invasi karena

memainkan dengan konsep passing intercepting. Permainan ini bertujuan untuk membuat skor sebanyak-banyaknya dengan jalan memasukan bola ke dalam keranjang atau ring basket (Bahagia & Mujiyanto, 2010).

Basketball like games merupakan permainan modifikasi yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menerapkan permainan bolabasket dengan mengolah permainan menjadi beberapa variasi. Permainan basketball like games konsepnya yaitu melempar dan menangkap dengan teman sekelompoknya untuk mencetak angka sebanyak mungkin dengan target yang sudah ada, sehingga siswa dapat bergerak aktif tanpa adanya suatu masalah pada diri siswa, dengan peraturan yang sederhana dan permainan yang menarik siswa akan lebih senang dalam mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran penjas. Dengan menerapkan permainan basketball like games maka permainan bolabasket di Sekolah Dasar tidak akan terhambat meskipun tidak adanya fasilitas permainan bolabasket yang sesungguhnya, namun tetap bisa terlaksana dengan baik. Permainan basketball like games merupakan solusi guru penjas untuk mengembangkan variasi permainan yang sesuai dengan karakter siswa dan sesuai dengan kemampuan keterampilan di Sekolah Dasar tersebut.

Permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran permainan bolabasket di kelas V Sekolah Dasar Negeri Kampung Sawah 02 sangat tidak efektif karena rendahnya kemampuan siswa dalam pola gerak dasar melempar dan menangkap, serta kemampuan pada pemahaman siswa tentang permainan bolabasket menyebabkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran bolabasket terlihat sangat kurang efektif, misalnya: siswa menjadi lebih cepat bosan pada pembelajaran permainan bolabasket serta dan terlihat bingung dengan peraturan permainan bolabasket. disamping permasalahan yang terjadi pada siswa namun kondisi sekolah juga masih kurang memadai dengan media alat pembelajaran yang kurang lengkap.

Dari permasalahan yang terjadi di kelas V Sekolah Dasar Negeri Kampung Sawah02 pada kegiatan pembelajaran permainan bolabasket siswa masih jelas bahwa pola gerak dasar melempar dan menangkap masih kurang terlihat baik, pada dasarnya pola gerak siswa dalam melempar dan menangkap tidak ditekankan pada ketepatan serta kecermatan yang tinggi melainkan pola gerak lebih menekankan kepada konsep melempar dan melempar tetapi ketepatannya dibatasi. Pola gerak merupakan gerak dasar atau gerakan-gerakan yang dilibatkan dalam menampilkan suatu tugas tertentu. Tekanannya adalah pada gerakan-gerakan yang menyusun tugas gerak tertentu (Mahendra, 2007). Dari penjelasan di atas bahwa pola gerak merupakan suatu gerak dasar yang umum dalam menampilkan suatu tugas tertentu. Misalnya dari pola gerak manipulatif, siswa bebas untuk melempar bola dengan dua tangan di atas kepala, siswa melempar bola dengan memantulkan terlebih dahulu ke lantai, serta siswa melempar bola dua tangan dengan posisi tangan di dada. Artinya siswa dibebaskan untuk melakukan bermacam-macam lemparan tanpa menekankan lemparan yang baik, tepat, dan efisien pada pembelajaran permainan bolabasket.

METODE

Rancangan penelitian yang penulis gunakan adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkat Sekolah Dasar, alasan penulis memilih PTK karena penulis sering menghadapi permasalahan dari obyek yang terjadi pada saat kegiatan proses pembelajaran di kelas, tujuannya yaitu untuk memperbaiki kondisi praktek dalam proses pembelajaran (Subroto dkk, 2014). Penelitian dilaksanakan di kelas V A SDN Kampung Sawah 02 Kabupaten Bogor dengan jumlah siswa 28 siswa, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Instrumen penelitian

Peneliti memilih menggunakan *Instrumen Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

Penilaian Keterampilan Bermain.

Analisis Data

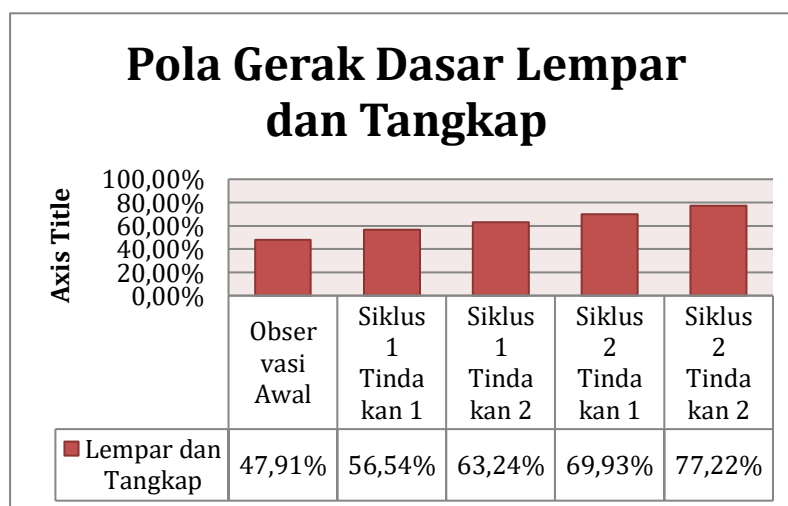
Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah menelaah data yang terkumpul pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Teknik pengolahan data yang digunakan dengan cara menghitung jumlah yang benar dan dibagi jumlah soal, kemudian dikali 100 % (Sucipto dkk, 2010). Untuk teknik pengolahan data yang digunakan penulis pada penilaian gerak dasar melempar dan menangkap siswa pada pembelajaran permainan bolabasket adalah jumlah siswa yang mendapat skor tertentu dibagi jumlah siswa, dikali 100%, sehingga di hasilkan prosentase.

$$\frac{\text{jumlah skor tertentu}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% = \text{Prosentase skor tertentu}$$

Setelah mengetahui hasil nilai siswa secara individu maka seluruh nilai siswa akan dihitung dan dibagi dengan jumlah siswa sehingga dapat diketahui rata-rata hasil penilaian siswa (Abduljabar & Darajat, 2013)

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan diskusi antara penulis dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecah masalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu, siswa sudah menunjukkan kemajuan dalam melakukan lempar dan tangkap bola pada pembelajaran basketball like games dari siklus pertama sampai siklus ke dua dari permainan ten ball, end zone ball, three mat ball dan circle ball. Adapun data dan rangkuman hasil akhir penelitian dari observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan dua dapat digambarkan dalam grafik berikut ini



Grafik Perolehan Nilai Persentase Pola Gerak Dasar Lempar dan Tangkap Pada Pembelajaran Permainan Bolabasket Dari Setiap Tindakan

KESIMPULAN

Pembelajaran basketball like games dapat diimplementasikan untuk mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket. Dari pengamatan peneliti siswa sudah mampu menunjukkan kemajuan dalam melakukan lempar dan tangkap bola pada pembelajaran *basketball like games*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar & Darajat. (2013). Aplikasi Statistika Dalam Penjas. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Aunurrahman. (2009). Belajar Dan Pembelajaran, Bandung: ALFABETA
- Bahagia & Mujianto. (2010). Fasilitas Dan Perlengkapan Penjas. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Hamzah. dkk. (2011). Menjadi Peneliti TPK Yang Profesional. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hoedaya, D. (2001). Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Basket. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Olahraga
- Juliantine dkk. (2012). Belajar & Pembelajaran Penjas. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Mahendra. (2007). Teori Belajar Mengajar Motorik, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Subroto, T. dkk. (2014). Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sucipto. dkk. (2010). Permainan Bola Basket. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia