

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Munzir¹⁾, Nyak Amir²⁾, dan Hajidin³⁾

¹⁾STKIP Bina Bangsa Getsempena

^{2), 3)}Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

e-mail: munzir@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Melalui observasi peneliti lakukan pada tanggal 08 Januari 2016, di sekolah SMP Negeri 18 Banda Aceh, terlihat kurang aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan jasmani pada materi bola basket. Kurang aktifnya dikarenakan bahan ajar yang tidak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dalam bahan ajar dengan terutama materi basket, metode penggunaan dan peralatan yang masih kurang tertuang dalam bahan ajar, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai, dalam proses pembelajaran bola basket yang penulis dapatkan pada materi basket yang sudah dikenal siswa sejak sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengembangkan bahan ajar permainan yang menyenangkan siswa melalui gerak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran bola basket yang menyenangkan. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan dan sampel 20 orang siswa. Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yang tercantum pada bagian analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar permainan bola basket untuk siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh memberikan hasil bahan ajar yang handal dan dipercaya untuk bahan ajar siswa tingkat menengah dengan Validitas 0,65. Reliabilitas 0,60. Dapat digunakan sebagai bahan ajar permainan bola basket untuk sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: pengembangan, bahan ajar, permainan, bola basket

Abstract

Through observation the researchers did on January 8, 2016, in the school SMPN 18 Banda Aceh, was less active learners in the learning of physical education in the matter basketball. Less active due to instructional materials that do not correspond with the growth and development of learners in teaching materials materials basketball, method of use and the equipment is still lacking contained in teaching materials, so that the learning objectives are not achieved, the process of learning basketball writer get the material basketball has been known since elementary school student. Based on these problems, the authors developed a fun game teaching materials students through motion. The purpose of this study was to develop teaching materials in learning basketball fun. This type of research is the development of research and a sample of 20 students. The data have been collected and analyzed both quantitative and qualitative. Based on the research results obtained are listed in the analysis and discussion, it can be concluded that the game of basketball instructional materials for students of SMP Negeri 18 Banda Aceh provides reliable results instructional materials and teaching materials are believed to secondary level students with a validity of 0.65. Reliability 0.60. Can be used as teaching materials basketball game for the junior high school.

Keywords: development, instructional materials, games, basketball

PENDAHULUAN

Pencapaian hasil pendidikan yang baik memerlukan guru yang profesional. Guru yang profesional nantinya akan

mengajarkan peserta didik, sehingga peserta didik mengerti betapa pentingnya pendidikan, karena pendidikan merupakan suatu upaya pembentukan

pribadi yang dapat mengembangkan potensi pada diri seseorang. Pemahaman dasar pendidikan ini antara lain: a) Pendidikan sebagai proses transformasi budaya, b) Pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi, c) Pendidikan sebagai proses penyiapan warga negara, d) Pendidikan sebagai penyiapan tenaga kerja (Hafid, 2013:30-31). Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa dalam pengembangan pendidikan terlebih dahulu harus memahami fungsi dasar pendidikan. Seseorang yang tidak memahami fungsi dasar pendidikan maka tidak akan mengerti untuk apa pendidikan sehingga tidak akan mampu memfungsikan pendidikan sebagaimana mestinya.

Pendidikan dikatakan sebagai proses transformasi budaya karena dalam pendidikan terlibat kegiatan pewarisan budaya dari zaman ke zaman. Pendidikan dikatakan sebagai proses pembentukan pribadi karena kegiatan pendidikan berlangsung secara teratur dan terarah untuk membentuk suatu kepribadian peserta didik. Pendidikan dikatakan sebagai proses penyiapan warga negara karena kegiatan pendidikan dilakukan secara terencana dan kontinu untuk membekali peserta didik agar nantinya mampu menjadi warga negara yang produktif. Pendidikan dikatakan sebagai penyiapan tenaga kerja karena proses pendidikan senantiasa membimbing dan mendidik sehingga mempunyai pengetahuan dasar untuk bekerja.

Guru sebagai ujung tombak sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Terlihat dari perannya yang sangat penting, guru mampu membentuk watak warga negara yang berbudi luhur dan juga membentuk sumber daya manusia yang profesional dan produktif. Guru adalah

sebuah profesi yang makan hati, sekian puluh tahun mengabdikan dan melahirkan pribadi-pribadi yang berkualitas, namun tetap saja gaji guru seperti dikebiri (Rojai dan Romadon, 2013:9). Guru tidak pernah berhenti dalam membentuk karakteristik warga negara sebagai generasi penerus bangsa melalui pengembangan sikap, watak dan nilai-nilai yang diharapkan. Meskipun dari tahun ke tahun perkembangan teknologi semakin canggih, tetapi peran guru tidak pernah terkalahkan karena tanpa guru semuanya tidak akan terealisasi.

Mutu pendidikan yang dinilai dari prestasi belajar peserta didik sangat ditentukan oleh guru, yaitu 34% pada negara sedang berkembang dan 36% pada negara industri (Supriadi, 1998:178). Terlihat bahwa peran sosok guru dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan formal sangat integral dalam pencapaian pendidikan yang berkualitas, karena gurulah yang mampu merubah paradigma pendidikan ke arah yang lebih baik. Meskipun guru memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan, tidak terlepas bahwa guru juga memerlukan supervisi. Supervisi untuk guru dilakukan agar mereka tidak dilepaskan begitu saja dan akhirnya menjadi bosan dalam pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Kebosanan pada guru perlu dihindari oleh supervisor karena setiap guru sudah pasti berbeda keterampilan, kemampuan dan kreativitasnya yang nantinya akan membuat bosan. Supervisorlah yang berperan dalam penanggulangan hal ini dan bagaimana cara supervisor dalam memahami kondisi guru dan memikirkan cara yang terbaik untuk meningkatkan kinerja, motivasi dan profesionalisme guru tersebut.

Sekolah Menengah pertama merupakan lembaga pendidikan dasar yang mendidik dan mengajarkan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. sebagai lembaga pendidikan mengajarkan peserta didik berbagai mata pelajaran di sekolah. Mata pelajaran yang dipelajari di sekolah ada yang pelaksanaannya dalam lingkup teori dan ada juga dalam lingkup praktek. Ruang lingkup praktek salah satunya diajarkan mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Tujuannya adalah agar mampu meningkatkan keterampilan gerak dan meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Tingkat Sekolah Dasar, peserta didik dalam pembelajaran sangat senang dengan bermain salah satunya dalam bentuk berlari dan bagaimana seorang guru dalam menyiapkan bahan ajar agar peserta didik tertarik untuk mengikutinya.

Guru penjas merupakan pendidik yang harus memiliki berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap dan kreativitas yang baik dalam proses pembelajaran penjas salah satunya dalam pembelajaran atletik nomor lari. Pembelajaran nomor lari ini harus dirancang dengan model baik agar peserta didik senang dan ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tanpa adanya rancangan model pembelajaran nomor lari dengan baik, maka sangat sulit bagi peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik.

Melalui observasi peneliti lakukan pada tanggal 08 Januari 2016, di sekolah SMP Negeri 18 Banda Aceh, terlihat kurang aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan jasmani pada materi bola basket. Kurang aktifnya dikarenakan bahan ajar yang tidak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan

peserta didik dalam bahan ajar dengan terutama materi basket, metode penggunaan dan peralatan yang masih kurang tertuang dalam bahan ajar, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan sesuai dengan karakteristik dalam pembelajaran untuk diterapkan dalam mengajar penjas materi bola basket. untuk siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh. Menurut peneliti masalah ini perlu diteliti karena untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan juga untuk meningkatkan kemampuan gerak serta kesegaran jasmani peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat pasif dalam bergerak, kurang ceria dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Seandainya masalah ini tidak diperhatikan maka kedepannya hasil pembelajaran penjas akan menurun sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan juga kemampuan gerak serta kesegaran jasmani peserta didik akan menurun. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti ingin mengembangkan model-model pembelajaran untuk peserta didik di Sekolah Menengah Pertama agar aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan suatu pertimbangan dan bahan acuan bagi para guru Pendidikan Jasmani lainnya dalam pembelajaran Permainan bola basket .

Mengacu pada uraian diatas, maka peneliti berkeinginan untuk meneliti tentang "Pengembangan Bahan Ajar Permainan Bola Basket Untuk SMP Negeri 18 Banda Aceh".

KAJIAN TEORI

Ruang Lingkup Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:128). Menurut Mudhofir (1987) pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:128-129).

Pertama, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa. *Kedua*, pola (guru+alat bantu) dengan siswa. Pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak. *Ketiga* pola (guru) + (media) dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru, yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran. Dan *keempat*, pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan. Berdasarkan pola-pola pembelajaran tersebut di atas, maka membelajarkan itu tidak hanya sekedar mengajar (seperti pola satu), karena membelajarkan yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Peran guru dalam pembelajaran lebih dari sekedar sebagai pengajar

(informer) belaka, akan tetapi guru harus memiliki multi peran dalam pembelajaran.

Landasan Konsep Pembelajaran

Proses belajar mengajar tentunya memiliki landasan konsep sebagai titik tolak sebelum melakukan pembelajaran. Landasan konsep pembelajaran ini sangat penting karena setiap proses pembelajaran berlangsung harus memiliki konsep dasar agar pembelajaran lebih terarah. Tim Pengembang MKDP (2013:130-132) "Landasan konsep pembelajaran terdiri dari filsafat, psikologi, sosiologi, komunikasi dan teknologi".

- 1) Filsafat
- 2) Psikologi
- 3) Sosiologi
- 4) Komunikasi
- 5) Teknologi

Proses Pembelajaran

Setiap pendidik dalam proses pembelajaran harus mempersiapkan bahan ajar dan juga pengetahuan yang akan menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran meliputi: (1) kegiatan awal, yaitu melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan bila dianggap perlu memberikan *pretest*; (2) kegiatan inti, yaitu kegiatan utama yang dilakukan guru dalam memberikan pengalaman belajar, melalui berbagai strategi dan metode yang dianggap sesuai dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan; (3) kegiatan akhir, yaitu menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan memberikan tugas atau pekerjaan rumah bila dianggap perlu. (Tim Pengembang MKDP, 2013:133).

Meier (2002) mengemukakan bahwa, "Semua pembelajaran manusia pada hakikatnya mempunyai empat unsur,

yakni persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), penampilan hasil (*performance*)” (Tim Pengembang MKDP, 2013:133-138).

- 1) Persiapan
- 2) Penyampaian
- 3) Latihan
- 4) Penampilan Hasil

Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai, oleh kegiatan pembelajaran (Tim Pengembang MKDP, 2013:148). Beberapa tujuan pembelajaran (Tim Pengembang MKDP, 2013:148-150):

- 1) Tujuan Pendidikan Nasional
- 2) Tujuan Institusional/Lembaga
- 3) Tujuan Kurikuler
- 4) Tujuan Instruksional/Pembelajaran

Pengertian Model Pembelajaran

Briggs menjelaskan bahwa, Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi (Harjanto, 2008:110). Model adalah pola (contoh, acuan dan ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (Depertemen P & K, 1984:75). Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Tim Pengembang MKDP (2013:128) menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar”.

Bentuk Model Pembelajaran

Beberapa model pembelajaran yang termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran sosial (Uno, 2009:25-32):

1) Model Pembelajaran Bermain Peran

Model pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa mengetahui potensi yang ada pada dirinya. Bermain peran dalam proses pembelajaran membuat siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (Uno, 2009:26).

2) Model Pembelajaran Simulasi Sosial

Simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, (Syaefudin, 2005:129). Simulasi sosial merupakan suatu model yang dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan fenomena sosial untuk menguji reaksi mereka. Simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tida puluh tahun. pelopornya antara lain Sarene Boocock dan Harold Guetzkow. Simulator adalah suatu alat yang mempresentasikan realitas, dimana kerumitan aktivitasnya dapat dikendalikan. Simulator memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah (1) siswa dapat mempelajari sesuatu yang dalam situasi nyata tidak dapat dilakukan karena kerumitannya atau karena faktor lain seperti resiko kecelakaan, bahaya dan lain-lain, (2) memungkinkan siswa belajar

dari umpan balik yang datang dari dirinya sendiri (Uno, 2009:29).

3) Model Pembelajaran Telaah Yudisprudensi (*Jurisprudential Inquiry*)

Model pembelajaran ini dipelopori oleh Donal Oliver dan James P. Shaver. Ini didasarkan atas pemahaman masyarakat dimana setiap orang berbeda pandangan dan prioritas satu sama lain, dan nilai-nilai sosialnya saling berkonfrontasi satu sama lain. Model pembelajaran telaah jurisprudensial melatih siswa untuk peka terhadap permasalahan sosial, mengambil posisi (sikap) terhadap permasalahan tersebut, serta mempertahankan sikap tersebut dengan argumentasi yang relevan dan valid. Model ini juga dapat mengajarkan siswa untuk dapat menerima atau menghargai sikap orang lain terhadap suatu masalah yang mungkin bertentangan dengan sikap yang ada pada dirinya (Uno, 2009:31).

Pengembangan Model Pembelajaran

Menurut Kemp (Trianto, 2007:53) menjelaskan bahwa "Pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinu". Setiap langkah pengembangan yang dilakukan selalu berhubungan dengan aktivitas revisi. Begitu juga halnya dengan pengembangan model yang dilakukan tidak terlepas dari aktivitas revisi.

Beberapa konsep terkait dengan pengembangan model pembelajaran yaitu: model, model pembelajaran dan karakteristik pengembangan model pembelajaran.

1) Model

Model adalah gambaran yang ditimbulkan dari kenyataan yang

mempunyai susunan dari urutan tertentu, Richey (1986:37). Model mempengaruhi seseorang dalam melakukan sesuatu. Tanpa adanya model, seseorang sulit untuk memecahkan permasalahan seperti dalam pembelajaran. Model yang dirancang dengan baik akan mampu menarik perhatian siswa untuk dapat melakukan permainan dengan materi tertentu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2) Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran serta mengarahkan kita dalam medesain pembelajaran untuk membantu pembelajar sedemikian hingga tujuan pembelajaran tercapai, Joyce (1996:87).

3) Karakteristik Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan ini tidak terlepas dalam hal mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang ditujukan dalam pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

Model Pembelajaran Simulasi Sosial

Simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tida puluh tahun. pelopornya antara lain Sarene Boocock dan Harold Guetzkow. Uno (2009:29) menjelaskan bahwa, "Simulator adalah suatu alat yang mempresentasikan realitas, dimana kerumitan aktivitasnya dapat dikendalikan". Simulator memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah (1) siswa dapat mempelajari sesuatu yang

dalam situasi nyata tidak dapat dilakukan karena kerumitannya atau karena faktor lain seperti resiko kecelakaan, bahaya dan lain-lain, (2) memungkinkan siswa belajar dari umpan balik yang datang dari dirinya sendiri.

1) Prosedur Pembelajaran

Proses simulasi tergantung pada peran guru/fasilitator. Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh fasilitator/guru (Uno, 2009:29):

Pertama adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi pemain harus benar-benar memahami aturan main. Oleh karena itu, guru/fasilitator hendaknya memberikan penjelasan dengan sejelas-jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi-konsekuensinya. *Kedua* adalah mengawasi (*refereeing*). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Oleh karena itu, guru/fasilitator harus mengawasi proses simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya. *Ketiga* adalah melatih (*coaching*). Dalam simulasi, pemain/peserta akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu, guru/fasilitator harus memberikan saran, petunjuk atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama. *Keempat* adalah diskusi. Dalam simulasi, refleksi menjadi sangat penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai, fasilitator/guru mendiskusikan beberapa hal, seperti (1) seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata, (2) kesulitan-kesulitan, (3) hikmah apa yang dapat diambil dari simulasi, dan (4) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan simulasi, dan lain-lain.

2) Aplikasi

Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan lain-lain, (Uno, 2009:29-30)

Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Syarifuddin (1997:27) menjelaskan "Pendidikan Jasmani adalah proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani dalam upaya menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya".

Sedangkan Mutohir (2002:12) menjelaskan "Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila". Sukintaka (2004:21) menyatakan "Pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya".

Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan keterampilan gerak, meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan pengetahuan dan sikap bagi peserta didik. Pelton dalam Bennet, Howel

dan Simri (1983:64) menjelaskan tujuan Pendidikan Jasmani adalah:

“ (1) untuk mencapai dan memelihara kebugaran fisik, (2) memperoleh keterampilan di dalam aktivitas berkenaan dengan rekreasi, (3) menjamin kesehatan yang berimbang antara mental dan aktivitas fisik, (4) menopang pengembangan sosial antara dan sesama jenis kelamin, (5) memperoleh sikap yang sesuai untuk memahami hubungan pendidikan jasmani dengan proses bidang pendidikan, (6) mendeteksi dan melatih para siswa yang berbakat untuk olahraga kompetitif, (7) memperoleh kebugaran untuk dinas militer”.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sangat penting karena pendidikan jasmani mampu mengembangkan berbagai aspek bagi siswa seperti pengembangan aspek kognitif, afektif, psikomotor dan mampu meningkatkan kesegaran jasmani yang semuanya tidak dapat ditemukan pada pembelajaran lain. Pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan berdasarkan asumsi-asumsi dasar sehingga pembelajaran yang dilakukan memiliki arah yang jelas.

Pelaksanaan Pendidikan Jasmani di lapangan harus memahami asumsi dasar: (1) Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang berpusat pada siswa; (2) Pendidikan Jasmani harus memfokuskan pada keunikan dan perbedaan individu; (3) Pendidikan Jasmani harus mengutamakan kebutuhan siswa ke arah pertumbuhan dan kematangan di dalam semua domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor; (4) hasil Pendidikan Jasmani harus dikaitkan dengan kebutuhan-

kebutuhan yang dapat dicapai secara nyata; (5) kegiatan fisik yang dilakukan meliputi semua bentuk pengalaman gerak dasar kompetitif dan ekspresif, (Khomsin, 2000:12).

Basket

Bola basket adalah olahraga bola yang beregu, yang terdiri atas dua tim beranggota masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Permainan ini dianggap sebagai olahraga unik karena ditemukan dengan tidak sengaja oleh seorang guru olahragapada tahun 1891, *Dr. James Naismith*, seorang guru olahraga asal Kanada yang mengajar di sebuah perguruan tinggi untuk para siswa profesional di YMCA (sebuah wadah pemuda umat Kristen) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah di mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menemukan permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket pada 15 Desember 1891.

Pertandingan resmi bola basket yang pertama, diselenggarakan pada tanggal 20 Januari 1892 di tempat kerja *Dr James Naismith*. Basket adalah sebutan yang diucapkan oleh salah seorang muridnya. Olahraga ini pun menjadi segera terkenal di seantero Amerika Serikat. Penggemar fanatik ditempatkan diseluruh cabang di Amerika Serikat.

Merupakan permainan yang bersifat kelompok yang dapat dilakukan dengan cara satu tim melawan dengan tim yang lain. Permainan ini menggunakan bola sebagai alat lempar tangkap bola dan

memasukkan ke dalam keranjang, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh garis tengah untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Tujuan permainan bola basket adalah berusaha untuk memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya pada saat permainan berlangsung. Masing-masing pemain berusaha agar *lemparan kekeranjang tepat pada sasaran* t (Herman Subarjah, 2000:13).

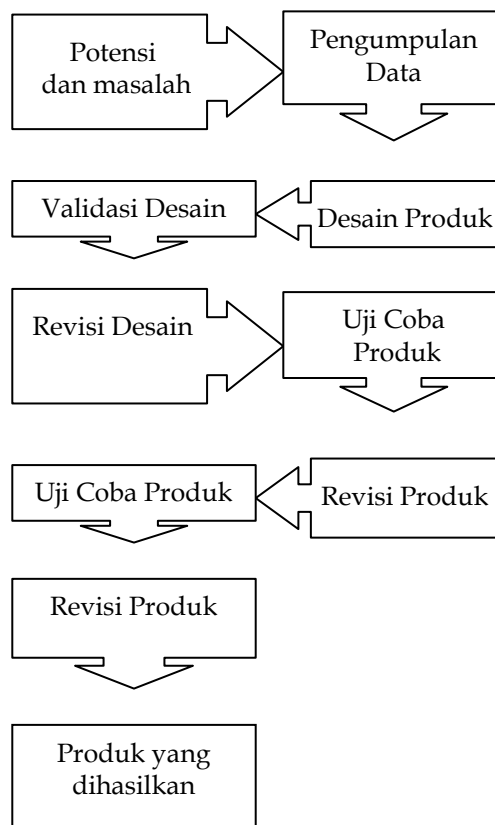
METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu pengembangan pembelajaran bola basket untuk siswa Sekolah Menengah Pertama, maka jenis penelitian ini tergolong penelitian pengembangan. Sugiyono (2012:297) menjelaskan bahwa “Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektifan produk tersebut”. Borg and Gall (1988) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and developmet/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2012:4). Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang nantinya akan menghasilkan suatu produk dan produk tersebut perlu diuji keefektifannya sehingga produk tersebut bisa digunakan.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian atau desain penelitian adalah rencana yang dibuat oleh peneliti, sehingga rancangan tersebut merupakan konsep-konsep kegiatan yang akan dilaksanakan (Arikunto, 1991:41). Adapun rancangan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Kerangka Kerja Pengembangan (Berdasarkan Sugiyono, 2012:298 dan dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian)

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek penelitian (Arikunto, 2006:130). Berdasarkan kutipan di atas maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 18 Kota Banda Aceh yang berjumlah 20 orang siswa. Dalam penelitian ini desain produk yang dikembangkan oleh peneliti harus divalidasi terlebih dahulu atas dasar pertimbangan (*judgment*) dari para pakar. Setelah adanya validasi oleh pakar, maka desain produk direvisi oleh peneliti. Selanjutnya setelah revisi selesai, maka barulah peneliti melakukan uji coba produk.

Pengambilan subjek penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa materi Basket ada di kelas VIII sehingga nantinya hasil penelitian dapat digunakan oleh siswa Sekolah Menengah Pertama.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan, para ahli memvalidasi instrumen yang dikembangkan karena pada penelitian ini belum ada instrumen yang baku. Berdasarkan hal tersebut maka dalam validasi ini para ahli yang bertanggung jawab memvalidasi instrumen pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah divalidasi, peneliti melakukan revisi produk dan barulah produk siap untuk digunakan di lapangan. Setelah produk diaplikasikan di lapangan maka siswa juga diberikan kuesioner tentang model yang dikembangkan untuk mengetahui apakah siswa senang dan

mampu melakukan gerakan dalam pelaksanaan model tersebut.

Instrumen yang divalidasi oleh validator dibuat menggunakan skala *likert* dengan memodifikasi skala *likert* yang nantinya digunakan dalam pengisian penilaian perlakuan lapangan, dan instrumen yang dijawab oleh siswa juga menggunakan skala *likert* dengan memodifikasi skala *likert* yang nantinya digunakan dalam pengisian penilaian angket.

Penelitian telah dilakukan di SMP Negeri 18 Kota Banda Aceh pada tanggal 8 Januari 2016.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi dari Validator 1

Hasil pengujian Uji validitas item merupakan hasil perhitungan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan suatu alat ukur penelitian Arikunto, (1995: 63-69 dalam Ridwan, 2010:109). Validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan suatu butir-butir dalam satu daftar konstruk item pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel Nugroho, (2005:67). Hasil perhitungan validitas item pernyataan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science*, (SPSS 23.0) kesahihan item pernyataan dianut padat pendapat sugiyono, (2012:16) yaitu: 0.030 bahwa tingkat 0.030 sehingga suatu instrumen tersebut dikatakan valid, proses hasil validasi rancangan, materi dan media pengembangan bahan ajar materi Materi bola basket Untuk Siswa SMP 18 Banda Aceh sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validitas Rancangan

No	Item Pernyataan	<i>r_{bt}</i>	P	<i>r_{tabel}</i>	Status
1	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa bergerak dalam bermain bola basket.	.945	.000	2,77	Masuk
2	Bahan ajar yang di kembangkan di sesuaikan dengan kemampuan siswa	.715	.000	2,77	Masuk
3	Bahan ajar yang di kembangkan tidak membuat kesulitan siswa untuk bergerak	.945	.000	2,77	Masuk
4	Bahan ajar yang di kembangkan tidak mengganggu pergerakan siswa dalam bermain bola basket	.945	.000	2,77	Masuk
5	Bahan ajar yang di kembangkan mudah dilakukan oleh siswa	.606	.000	2,77	Masuk
6	Bahan ajar yang di kembangkan sesuai dengan materi bola basket	.715	.000	2,77	Masuk
7	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan rasa keakraban dan kebersamaan siswa	.945	.000	2,77	Masuk
8	Bahan ajar yang di kembangkan mampu dilakukan oleh siswa	.945	.000	2,77	Masuk
9	Bahan ajar yang di kembangkan tehnik memasukkan bola bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang tercepat.	.945	.000	2,77	Masuk
10	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan kondisi fisik siswa.	.945	.000	2,77	Masuk
11	Bahan ajar yang di kembangkan disusun dari yang mudah ke yang sulit.	.715	.000	2,77	Masuk
12	Bahan ajar yang di kembangkan cocok dimainkan oleh siswa	.715	.000	2,77	Masuk
13	Bahan ajar yang di kembangkan dapat mencapai tujuan dan permainan bola basket	.715	.000	2,77	Masuk
14	Bahan ajar yang di kembangkan dapat memotivasi siswa untu bermain bola basket	.945	.000	2,77	Masuk
15	Bahan ajar yang di kembangkan menarik untuk dimainkan oleh siswa	.715	.000	2,77	Masuk

Model rancangan hasil validasi oleh pakar yang terdiri dari delapan belas item pernyataan, setelah dilakukan pengujian ternyata semua sah, kesahihan butir didasarkan pada ketentuan di atas 0.030, maka semua layak untuk di ikutkan dalam butir pernyataan selanjutnya yaitu item nomor: (1) Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa bergerak dalam bermain bola basket, (2) Bahan ajar yang di kembangkan di sesuaikan dengan kemampuan siswa, (3)Bahan ajar yang di kembangkan tidak membuat kesulitan siswa untuk bergerak, (4)Bahan ajar yang di kembangkan tidak mengganggu pergerakan siswa dalam bermain bola basket, (5)Bahan ajar yang di kembangkan mudah dilakukan oleh siswa, (6)Bahan ajar yang di kembangkan sesuai dengan materi bola basket (7)Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan rasa keakraban dan kebersamaan siswa, (8)Bahan ajar yang di kembangkan mampu dilakukan oleh siswa, (9)Bahan ajar yang di kembangkan tehnik memasukkan bola

bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang tercepat, (10)Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan kondisi fisik siswa, (11)Bahan ajar yang di kembangkan disusun dari yang mudah ke yang sulit, (12)Bahan ajar yang di kembangkan cocok dimainkan oleh siswa, (13)Bahan ajar yang di kembangkan dapat mencapai tujuan dan permainan bola basket, (14)Bahan ajar yang di kembangkan dapat memotivasi siswa untu bermain bola basket, (15)Bahan ajar yang di kembangkan menarik untuk diminkan oleh siswa. Berdasarkan hasil di ata maka dapat disimpulkan bahwa pada model rancangan semua item mampu mengukur konstruknya secara valid, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 18% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) materi rancangan hasil validasi ahli dalam bahan ajar permainan Bola Basket Untuk Siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh sebesar 18%. Hasil perhitungan faktor loading dapad dilihat pada lampiran.

Tabel 2. Hasil Validitas Isi

No	Item Pernyataan	<i>r_{bt}</i>	P	<i>r_{tabel}</i>	Status
1	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa bergerak dalam bermain bola basket.	.410	.000	2,77	Masuk
2	Bahan ajar yang di kembangkan di sesuaikan dengan kemampuan siswa	.999	.000	2,77	Masuk
3	Bahan ajar yang di kembangkan tidak membuat kesulitan siswa untuk bergerak	.999	.000	2,77	Masuk
4	Bahan ajar yang di kembangkan tidak mengganggu pergerakan siswa dalam bermain bola basket	.999	.000	2,77	Masuk
5	Bahan ajar yang di kembangkan mudah dilakukan oleh siswa	.999	.000	2,77	Masuk
6	Bahan ajar yang di kembangkan sesuai dengan materi bola basket	.500	.000	2,77	Masuk

7	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan rasa keakraban dan kebersamaan siswa	.866	.000	2,77	Masuk
8	Bahan ajar yang di kembangkan mampu dilakukan oleh siswa	.999	.000	2,77	Masuk
9	Bahan ajar yang di kembangkan tehnik memasukkan bola bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang tercepat.	.999	.000	2,77	Masuk
10	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan kondisi fisik siswa.	.999	.000	2,77	Masuk
11	Bahan ajar yang di kembangkan disusun dari yang mudah ke yang sulit.	.410	.000	2,77	Masuk
12	Bahan ajar yang di kembangkan cocok dimainkan oleh siswa	.410	.000	2,77	Masuk
13	Bahan ajar yang di kembangkan dapat mencapai tujuan dan permainan bola basket	.999	.000	2,77	Masuk
14	Bahan ajar yang di kembangkan dapat memotivasi siswa untu bermain bola basket	.866	.000	2,77	Masuk
15	Bahan ajar yang di kembangkan menarik untuk diminkan oleh siswa	.999	.000	2,77	Masuk

Model rancangan hasil validasi oleh pakar yang terdiri dari delapan belas item pernyataan, setelah dilakukan pengujian ternyata semua sah, kesahihan butir didasarkan pada ketentuan di atas 0.030, maka semua layak untuk di ikutkan dalam butir pernyataan selanjutnya yaitu item nomor: (1) Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa bergerak dalam bermain bola basket, (2) Bahan ajar yang di kembangkan di sesuaikan dengan kemampuan siswa, (3) Bahan ajar yang di kembangkan tidak membuat kesulitan siswa untuk bergerak, (4) Bahan ajar yang di kembangkan tidak mengganggu pergerakan siswa dalam bermain bola basket, (5) Bahan ajar yang di kembangkan mudah dilakukan oleh siswa, (6) Bahan ajar yang di kembangkan sesuai dengan materi bola basket (7) Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan

rasa keakraban dan kebersamaan siswa, (8) Bahan ajar yang di kembangkan mampu dilakukan oleh siswa, (9) Bahan ajar yang di kembangkan tehnik memasukkan bola bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang tercepat, (10) Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan kondisi fisik siswa, (11) Bahan ajar yang di kembangkan disusun dari yang mudah ke yang sulit, (12) Bahan ajar yang di kembangkan cocok dimainkan oleh siswa, (13) Bahan ajar yang di kembangkan dapat mencapai tujuan dan permainan bola basket, (14) Bahan ajar yang di kembangkan dapat memotivasi siswa untu bermain bola basket, (15) Bahan ajar yang di kembangkan menarik untuk diminkan oleh siswa. Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada model rancangan semua item mampu mengukur konstruksinya secara valid, dengan bobot

faktor diperoleh sebesar 18% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) materi rancangan hasil validasi ahli dalam bahan ajar permainan Bola

Basket Untuk Siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh sebesar 18%. Hasil perhitungan faktor loading dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3. Hasil Validitas Media

No	Item Pernyataan	<i>r_{bt}</i>	P	<i>r_{tabel}</i>	Status
1	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa bergerak dalam bermain bola basket.	.992	.000	2,77	Masuk
2	Bahan ajar yang di kembangkan di sesuaikan dengan kemampuan siswa	.339	.000	2,77	Masuk
3	Bahan ajar yang di kembangkan tidak membuat kesulitan siswa untuk bergerak	.992	.000	2,77	Masuk
4	Bahan ajar yang di kembangkan tidak mengganggu pergerakan siswa dalam bermain bola basket	.992	.000	2,77	Masuk
5	Bahan ajar yang di kembangkan mudah dilakukan oleh siswa	.992	.000	2,77	Masuk
6	Bahan ajar yang di kembangkan sesuai dengan materi bola basket	.992	.000	2,77	Masuk
7	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan rasa keakraban dan kebersamaan siswa	.551	.000	2,77	Masuk
8	Bahan ajar yang di kembangkan mampu dilakukan oleh siswa	.992	.000	2,77	Masuk
9	Bahan ajar yang di kembangkan tehnik memasukkan bola bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang tercepat.	.992	.000	2,77	Masuk
10	Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan kondisi fisik siswa.	.992	.000	2,77	Masuk
11	Bahan ajar yang di kembangkan disusun dari yang mudah ke yang sulit.	.339	.000	2,77	Masuk
12	Bahan ajar yang di kembangkan cocok dimainkan oleh siswa	.992	.000	2,77	Masuk
13	Bahan ajar yang di kembangkan dapat mencapai tujuan dan permainan bola basket	.992	.000	2,77	Masuk
14	Bahan ajar yang di kembangkan dapat memotivasi siswa untu bermain bola basket	.992	.000	2,77	Masuk
15	Bahan ajar yang di kembangkan menarik untuk dimainkan oleh siswa	.992	.000	2,77	Masuk

Model rancangan hasil validasi oleh pakar yang terdiri dari delapan belas item pernyataan, setelah dilakukan pengujian ternyata semua sah, kesahihan butir didasarkan pada ketentuan di atas 0.030, maka semua layak untuk di ikutkan dalam butir pernyataan selanjutnya yaitu item nomor: (1) Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan keaktifan siswa bergerak dalam bermain bola basket, (2) Bahan ajar yang di kembangkan di sesuaikan dengan kemampuan siswa, (3)Bahan ajar yang di kembangkan tidak membuat kesulitan siswa untuk bergerak, (4)Bahan ajar yang di kembangkan tidak mengganggu pergerakan siswa dalam bermain bola basket, (5)Bahan ajar yang di kembangkan mudah dilakukan oleh siswa, (6) Bahan ajar yang di kembangkan sesuai dengan materi bola basket (7)Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan rasa keakraban dan kebersamaan siswa, (8) Bahan ajar yang di kembangkan mampu dilakukan oleh siswa, (9)Bahan ajar yang di kembangkan tehnik memasukkan bola bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang tercepat, (10)Bahan ajar yang di kembangkan dapat meningkatkan kondisi fisik siswa, (11)Bahan ajar yang di kembangkan disusun dari yang mudah ke yang sulit, (12)Bahan ajar yang di kembangkan cocok dimainkan oleh siswa, (13) Bahan ajar yang di kembangkan dapat mencapai tujuan dan permainan bola basket, (14) Bahan ajar yang di kembangkan dapat memotivasi siswa untu bermain bola basket, (15)Bahan ajar yang di kembangkan menarik untuk diminkan

oleh siswa. Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada model rancangan semua item mampu mengukur konstruksya secara valid, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 18% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor (*faktor loading*) materi rancangan hasil validasi ahli dalam bahan ajar permainan Bola Basket Untuk Siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh sebesar 18%. Hasil perhitungan faktor loading dapat dilihat pada lampiran.

Hasil Reliabilitas Validasi Rancangan, Materi dan Media Bahan Ajar Bola Basket Untuk Siswa SMP 18 Banda Aceh.

Uji reliabilitas validasi pakar bahan materi bola basket untuk siswa SMPNegeri 18 Banda Aceh menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui stabilitas internal jawaban dalam satu faktor, hasil perhitungan koefisien reliabilitas (*kehandalan*) dilakukan dengan menggunakan program *statistical Package for Social sciences* (SPSS 23.0) (Ridwan etal. 2011:143-206) dengan jumlah subjek sebanyak 3 pakar. Hasil uji coba reliabilitas dengan menggunakan *Space Saver* pengembangan bahan ajar materi bola basket untuk siswa SMP 18 Banda Aceh menunjukkan ke tiga bahan ajar memiliki reliabilitas sebesar α antara 0.975 sampai 0.977 dengan demikian bentuk tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang handal atau dapat dipercaya. Rangkuman koefisien reliabilitas materi bola basket untuk siswa SMP negeri 18 Banda Aceh

Tabel 4. Koefisien Reliabilitas

Pengembangan bahan Ajar Materi Bola Basket	Rancangan	Materi	Media
<i>Mean</i>	80,67	78,33	79,00

<i>Variance</i>	94,333	102,333	76,000
<i>Std bev</i>	9,713	10,116	8,718
<i>N.of variabel</i>	18	18	18
<i>Case</i>	3	3	3
<i>R_n Alpha</i>	.977	.976	.975
<i>r table</i>	2,77	2,77	2,77
<i>Status</i>	Andal	Andal	Andal

Berdasarkan hasil reliabiliti diatas, ternyata semua item reliabel, sehingga bahan ajar materi bola basket yang terdiri dari tiga materi penyusunan terdiri dari materi rancangan, materi dan media yang tiap-tiap bahan ajar memiliki 18 item pernyataan, materi pertama rancangan memiliki 18 item pernyataan, materi kedua materi memiliki 18 item pernyataan, dan bahan ajar ketiga rancangan memiliki 18 item pernyataan. Semua butir valid diatas 0.030. Sedangkan uji reliabilitas dengan menggunakan formula *space saver* menunjukkan bahwa ke tiga bentuk rancangan bahan ajar bulutangkis tersebut memiliki koefisien reliabilitas dengan α 0.975 sampai dengan 0.977 dengan demikian berarti ke tiga bentuk rancangan validasi ahli sebagai media bahan ajar materi bola basket untuk siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh memenuhi persyaratan pengujian yang berarti bahan ajar materi bola basket tersebut akan

memberikan hasil kehandalan yang dapat dipercaya dan di andalkan.

Hasil Uji Coba Instrumen

1. Validitas

Uji perhitungan validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan suatu item-item dalam suatu daftar konstruk item pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel Nugroho, (2005:67). Hasil perhitungan validitas item pernyataan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science*, (SPSS 23.0) kesahihan item pernyataan dianut pendapat sugiyono, (2012:16) yaitu: 0.030 bahwa tingkat kesahihan suatu item diatas 0.030 sehingga suatu instrumen tersebut dikatakan valid, proses uji coba pengembangan bahan ajar materi permainan bola basket untuk siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh sebagai berikut:

Tabel 5. Valid, Proses Uji Coba

Item	Item Pernyataan	<i>r_{bt}</i>	P	<i>r_{tabel}</i>	Status
1	Saya sangat suka bahan ajar dengan cara dikelompokan.	.658	.000	260	Masuk
2	Bahan ajar yang di kembangkan sangat kami senangi .	.487	.000	260	Masuk
3	Saya suka lemparan bola sejajar dada bersama teman.	.581	.000	260	Masuk
4	Saya lebih kompak dengan sesama teman.	.520	.000	260	Masuk
5	Saya dapat meningkatkan	.598	.000	260	Masuk

	kerjasama dengan teman satu kelompok.				
6	Saya mampu mengingat setiap urutan gerakan yang di ajarkan.	.581	.000	260	Masuk
7	Saya mampu melakukan gerakan bermain bola basket dengan secara benar.	.327	.000	260	Masuk
8	Saya lebih senang dengan materi permainan bola basket	.487	.000	260	Masuk
9	Saya merasa lebih mudah melakukan lemparan sejajar dada dan menerima bola dari lawan.	.265	.000	260	Masuk
10	Permainan yang di ajarkan tidak sulit untuk di mainkan.	.510	.000	260	Masuk
11	Saya lebih bergerak aktif dalam permainan bola basket .	.487	.000	260	Masuk
12	Model-model yang di ajarkan sangat kami senangi	.327	.000	260	Masuk
13	Saya merasa mudah melakuka gerakan karena dilakukan bergantian dengan sesama teman satu kelompok	.510	.000	260	Masuk
14	Saya tidak merasa lelah bermain bulu tangkis karena lapangan dimodifikasi.	.290	.000	260	Masuk
15	Saya mampu melakukan gerakan-gerakan yang sulit.	.327	.000	260	Masuk
16	Saya lebih percaya diri melakukan gerakan dalam bola basket	658	.000	260	Masuk
17	Saya dapat memainkan materi bola basket sama teman satu kelompok	510	.000	260	Masuk
18	Saya lebih berani untuk bergerak aktif dalam permainan bola basket .	658	.000	260	Masuk
19	Saya dapat meningkatkan kesegaran jasmani dalam bermain bola basket	581	.000	260	Masuk
20	Saya dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat	520	.000	260	Masuk

21	Permainan yang di ajarkan oleh guru dengan bertujuan agar kami bergerak.	658	.000	260	Masuk
22	Saya suka melompat-lompat jika berhasil melakukan sesuatu.	520	.000	260	Masuk
23	Kami setiap permainan harus mematuhi peraturan yang terdapat dalam permainan	277	.000	260	Masuk
24	Guru akan beri teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan.	487	.000	260	Masuk
25	Pengembangan permainan bola basket dapat membuat tubuh kami menjadi sehat dan bugar	598	.000	260	Masuk

Hasil perhitungan validitas Uji coba pernyataan bahan ajar permainan bola basket terhadap siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh yang terdiri dari 25 item pernyataan ternyata semuanya sah, kesahihan suatu butir berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan yaitu 0.030 ke 25 item pernyataan hasil perhitungan validitas layak diikuti sertakan dalam bahan ajar materi permainan bola basket untuk siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh yaitu pernyataan nomor:1 Saya sangat suka bahan ajar dengan cara dikelompokkan, 2 Bahan ajar yang di kembangkan sangat kami senangi, 3 Saya suka lempar tangkap bersama teman, 4 Saya lebih kompak dengan sesama teman, 5 Saya dapat meningkatkan kerjasama dengan teman satu kelompok, 6 Saya mampu mengingat setiap urutan gerakan yang di ajarkan, 7 Saya mampu melakukan gerakan bermain bola basket dengan secara benar, 8 Saya lebih senang dengan materi permainan bola basket, 9 Saya merasa lebih mudah melakukan servis dan menerima lemparan dari lawan, 10 Permainan yang di ajarkan tidak sulit untuk di mainkan, 11 Saya lebih bergerak aktif dalam permainan bola basket, 12

Model-model yang di ajarkan sangat kami senangi, 13 Saya merasa mudah melakuka gerakan karena dilakukan bergantian dengan sesama teman satu kelompok, 14 Saya tidak merasa lelah bermain bola basket karena lapangan dimodifikasi, 15 Saya mampu melakukan gerakan-gerakan yang sulit, 16 Saya lebih percaya diri melakukan gerakan dalam bola basket, 17 Saya dapat memainkan materi bola basket sama teman satu kelompok, 18 Saya lebih berani untuk bergerak aktif dalam permainan bola basket, 19 Saya dapat meningkatkan kesegaran jasmani dalam bermain bola basket, 20 Saya dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat, 21 Permainan yang di ajarkan oleh guru dengan bertujuan agar kami bergerak, 22 Saya suka melompat-lompat jika berhasil melakukan sesuatu, 23 Kami setiap permainan harus mematuhi peraturan yang terdapat dalam permainan, 24 Guru akan beri teguran kepada pemain yang tidak mentaati peraturan, 25 Pengembangan permainan bola basket dapat membuat tubuh kami menjadi sehat dan bugar

Dari hasil uji validitas diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validitas materi permainan bola basket untuk siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh semua item pernyataan mampu mengukur konstruk secara sah, dengan bobot faktor diperoleh sebesar 15% hal ini menyatakan bahwa muatan faktor dalam validitas bahan ajar materi permainan bola basket untuk siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data yang tercantum pada bagian analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran atletik nomor lari berbentuk simulasi sosial untuk siswa Sekolah Dasar dapat digunakan dalam proses pembelajaran atletik nomor lari, karena guru pendidikan jasmani mampu mengelola dengan baik pembelajaran yang berlangsung dan siswa pun merasa senang dengan pembelajaran yang diberikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran penjasorkes.

Saran

Berdasarkan tahapan-tahapan dan kesimpulan di atas, maka penulis ingin memberikan beberapa saran yaitu:

- 1) Bagi Kepala Sekolah sebagai supervisor agar menginstruksikan guru pendidikan jasmani menerapkan model pembelajaran permainan bola basket yang efektif dan efisien demi tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Bagi guru Pendidikan Jasmani diharapkan agar mampu menerapkan dan mengajarkan pembelajaran bola basket berbentuk simulasi sosial untuk siswa Sekolah

Menengah Pertama dengan baik dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran penjasorkes.

- 3) Bagi peneliti yang ingin mengembangkan model pembelajaran ke depan, maka diharapkan mampu merancang dan mengembangkan bahan ajar permainan bola basket dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Nyak. (2006). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- _____ (2010). *Psikologi Olahraga*. Aceh: CV. Marzalia Press.
- _____ (2010). *Pengukuran dan Evaluasi Kinerja Olahraga Suatu Pendekatan Praktis*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Arikunto, S. (1991). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Bennet, L. Bruce, Mawell L. Howel, Uriel Simri. (1983). *Comparative Physical Education and Sport*. Philadelphia: Lea & Febiger.
- Daryanto, (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen P&K, (1984). *Pelajaran Bahasa Indonesia*. Pendidikan Luar Sekolah Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hafid, Anwar.,Jafar, A dan Pendais, H. (2013). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Harjanto, (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husdarta, H.J.S. (2010). *Psikologi Olahraga*. Bandung: ALFABETA.
- Joyce, Bruce, et al. (1996). *Model of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Khomsin. (2000). *Paradigma Baru Pendidikan Jasmani di Indonesia dalam Era Reformasi*. Jakarta: Makalah disampaikan dalam Konvensi Pendidikan Jasmani Nasional.
- Kurniadi, Deni dan Suro P. (2010). *Penjas Orkes (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kleas IV*. Solo: CV Thursina.
- Mutohir, Toho Cholik. (2002). *Gagasan-Gagasan Tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa Press.
- Richey, Rita C. (1986). *The Theoretical and Conceptual Bases of Instructional Design*. New York: Nichols Publishing Company.
- Riduwan. (2011). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rojai dan Romadhon, R.S. (2013). *Panduan Sertifikasi Guru Berdasarkan Undang-Undang Guru dan Dosen*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suhar. (2009). *Filsafat Umum Konsepsi, Sejarah dan Aliran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Sukintaka. (2004). *Filosofi, Pembelajaran dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung: Nuansa.
- Sumarno, Alim. (2012). *Perbedaan penelitian dan Pengembangan*. Di unduh pada 31 Maret 2012 dari http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim_sumarno/perbedaan-penelitian-dan-pengembangan.
- Supriadi, D. (1998). *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusantara.
- Syaefudin, Udin., Syamsuddin, Abin. (2005). *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, A. (1997). *Panduan Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SLTP*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Pengembang MKDP. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Uno, Hamzah B. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.