



WAHANA DIDAKTIKA

JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN

Volume 12 Nomor 3 September 2014 hal: 1- 139

ISSN: 1829 – 5614

KONTRIBUSI KECEPATAN REAKSI KAKI, DAYA LEDAK OTOT TUNGKAI DAN KESEIMBANGAN TERHADAP KEMAMPUAN LARI 100 METER – Muh. Akmal Almy

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA BASKET *RING BALL* SISWA SMP SE-KECAMATAN LUBUK RAJA OKU – Daryono

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN STAD (*STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION*) DALAM MEMAHAMI WACANA SISWA KELAS VIII SMP TRIDARMA PALEMBANG – Dessy Wardiah

HIPOTESIS PEMEROLEHAN BAHASA DAN PEMEROLEHAN SINTAKSIS – Hayatun Nufus

MENGAJAR MEMBACA TEKS DESKRIPTIF MELALUI KELOMPOK BELAJAR – Herlina

PERSEPSI GURU PAMONG TERHADAP KETERAMPILAN MENGAJAR MAHASISWA PRAKTEK LAPANGAN MATA PELAJARAN PENJASORKES DI SMA NEGERI KOTA PADANG – Mikkey Anggara Suganda

KEMAMPUAN MENULIS DESKRIPSI MELALUI MODEL *PICTURE AND PICTURE* PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BANYUASIN II – Nyayu Devi Natalia

PERAN SASTRA DALAM PEMBENTUKAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK BANGSA – Redo Andi Marta

PENGARUH METODE RANGKAIAN BERMAIN, LATIHAN, DAN AGRESIFITAS INSTRUMENTAL TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA – M. Taheri Akhbar

PENGARUH LATIHAN *FARTLEK* TERHADAP KEMAMPUAN LARI 60 METER PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI SRIWIJAYA PALEMBANG – Yogi Metra

GAYA SELINGKUNG

Diterbitkan oleh:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG

Jl. Jendral A. Yani Lorong Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang

Telp. 0711-510043, Fax. 0711-514782

e-mail jurnal: jurnalfkipupgri@yahoo.co.id

e-mail: adm@univpgri-palembang.ac.id

Website: univpgri-palembang.ac.id

DAFTAR ISI

Hasil Penelitian	Halaman
Kontribusi Kecepatan Reaksi Kaki, Daya Ledak Otot Tungkai dan Keseimbangan terhadap Kemampuan Lari 100 Meter <i>The Contributions Speed of Foot Reaction, Explosive Power of Leg Muscle, and The Balance of The Ability to Run 100 Meters</i> – Muh. Akmal Almy.....	1 - 18
Pengembangan Model Permainan Bola Basket <i>Ring Ball</i> Siswa SMP se-Kecamatan Lubuk Raja OKU <i>The Development of Basket Ball Game Model Ring Ball of Junior High School Students In Lubuk Raja OKU</i> – Daryono.....	19 - 29
Keefektifan Model Pembelajaran STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>) dalam Memahami Wacana Siswa Kelas VIII SMP Tridarma Palembang <i>The Effectiveness of STAD Learning Model (Student Achievement Team Division) in Understanding Discourse for Students at The Eighth Grade of SMP Tridarma Palembang</i> – Dessy Wardiah.....	30 - 42
Hipotesis Pemerolehan Bahasa dan Pemerolehan Sintaksis <i>Hypotheses of Language Acquisition and Syntax Acquisition</i> – Hayatun Nufus..	43 - 53
Mengajar Membaca Teks Deskriptif melalui Kelompok Belajar <i>Teaching Reading Descriptive Text Through Study Group</i> – Herlina.....	54 - 73
Persepsi Guru Pamong terhadap Keterampilan Mengajar Mahasiswa Praktek Lapangan Mata Pelajaran Penjasorkes di SMA Negeri Kota Padang <i>Classroom Teachers' Perceptions Toward Practitioners in Penjasorkes Subject at SMAN Padang</i> – Mikkey Anggara Suganda.....	74 - 88
Kemampuan Menulis Deskripsi Melalui Model <i>Picture And Picture</i> Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Banyuasin II <i>Writing Skills Through Model Description Picture In Picture And Class VII SMP Negeri 1 Banyuasin II</i> – Nyayu Devi Natalia.....	89 - 102
Peran Sastra dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Anak Bangsa <i>Role of Literature for Young Generation Character Building</i> – Redo Andi Marta.....	103 - 113

The Effect of Circuit Instrumental Method (Play, Practice, And Aggressiveness) In Playing Football – M. Taheri Akhbar..... 114 - 127

Pengaruh Latihan *Fartlek* terhadap Kemampuan Lari 60 Meter Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Sriwijaya Palembang

*The Effect of *Fartlek* Training To The Running Ability (60 Meters) for The Seventh Grade Students At SMP Sriwijaya Palembang*
– Yogi Merta..... 128 - 139

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA BASKET “ RING BALL” SISWA SMP SE KECAMATAN LUBUK RAJA OKU

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah model permainan bola basket “Ring Ball” sebagai olahraga yang baru diperkenalkan dan disampaikan perlu dikembangkan untuk pembelajaran Penjasorkes. Tujuan penelitian menghasilkan produk permainan bola basket “Ring Ball”. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R & D) model permainan bola basket “Ring Ball” untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Populasi dan subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMP se Kecamatan Lubuk Raja OKU berjumlah 188 Siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis persentase. Hasil penelitian ini adalah model permainan bola basket “Ring Ball” keefektifan produk permainan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dengan adanya peningkatan denyut nadi peserta didik sebesar 55,22%. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) telah ditemukan model permainan bola basket “Ring Ball” untuk pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SMP, 2) Mengatasi keterbatasan sarana prasarana 3) bagi guru Penjasorkes di SMP dapat menggunakan permainan ini di sekolah dalam permainan bolabasket.

Kata Kunci : Permainan, *Ring Ball* Penjasorkes

DEVELOPMENT MODEL BASKETBALL GAME "RING BALL" JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS FOR DISTRICTS LUBUK RAJA OKU

ABSTRACT

The research problem is the model of the game of basketball "Ring Ball" as a newly introduced sport need to be developed and delivered to Penjasorkes learning. Research purposes to produce the game of basketball "Ring Ball". This study is a research and development (R & D) model of the game of basketball "Ring Ball" for teaching physical education and health exercise. Population and test subjects in this study were junior high school students as Kecamatan Lubuk King OKU totaled 188 students. The data analysis technique used is the percentage analysis. The result is a model game basketball "Ring Ball" game product can increase the effectiveness of learner activity didik dengan an increase in pulse rate was 55.22% of learners. It can be concluded that 1) models have found a basketball game "Ring Ball" to learning for students Penjasorkes SMP, 2) Overcoming the limitations of infrastructure 3) for teachers in junior high Penjasorkes can use this game in the school basketball game

Keywords: Game, Ring Ball, Penjasorkes

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) 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. Juga diartikan sebagai pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindakan, dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan (Adang Suherman, 2000:20).

Ruang lingkup pelajaran Penjasorkes meliputi permainan dan olahraga, aktifitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar kelas. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, keterampilan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, sepakbola, bolabasket, bolavoli, bolatangan, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya (Depdiknas, 2006: 703).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Gerak manusia dalam aplikasinya dimanipulasi untuk menghasilkan keterampilan gerak. Pangraazi (2004:317) menyatakan bahwa keterampilan dasar adalah keterampilan yang bermanfaat yang dibutuhkan anak-anak sebagai bekal hidup dan bersikap. Kelompok keterampilan ini disebut juga keterampilan fungsional, artinya keterampilan ini menjadi pondasi bagi aktivitas anak-anak di lingkungan dan membentuk dasar gerak yang kompeten.

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh 2 regu. Setiap regu terdiri atas 5 pemain. Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukan bola ke dalam ring lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai (Sunarsih, dkk, 2007:5).

Pengembangan model permainan bola basket "*Ring Ball*" sebagai alternatif pembelajaran Penjasorkes siswa SMP se Kecamatan Lubuk Raja OKU Sumatra

Selatan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perangkat pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasar uraian di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana bentuk produk pengembangan model permainan bolabasket “Ring Ball” untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa SMP? 2) Apakah pengembangan model modifikasi permainan bola basket “Ring Ball” efektif untuk pembelajaran Penjasorkes di SMP? 3) Apakah pengembangan model modifikasi permainan bola basket “Ring Ball” untuk pembelajaran Penjasorkes dapat diterima siswa SMP?

Tujuan Penelitian Pengembangan adalah 1) Menghasilkan model modifikasi permainan bola basket yang sesuai bagi siswa SMP, yang dapat digunakan oleh guru penjas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bolabasket. 2) Mengetahui keefektifan produk pengembangan model permainan bola basket untuk pembelajaran penjas siswa SMP. 3) Mengetahui keterimaan produk pengembangan model permainan bola basket untuk pembelajaran Penjasorkes siswa SMP.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan produseral, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus di ikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Dwiyogo Wasis (2004:6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitan berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Penelitian dan pengembangan berupaya menghasilkan suatu komponen dalam system pendidikan melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi.

Menurut Samsudi (2005:73-78) dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran, materi dan bahan pembelajaran, media pembelajaran, model-model kurikulum, manajemen pendidikan dan lainnya. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan

pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu : 1) mengembangkan produk, dan 2) menguji ke-efektifan produk dalam mencapai tujuan.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan model permainan bola basket sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa SMP, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) pengkajian terhadap terhadap permainan bola basket secara umum untuk mengetahui karakteristik permainan ini, (3) mengembangkan produk awal permainan bola basket untuk siswa SMP, (4) model permainan bola basket yang dikembangkan, (5) validasi ahli, (6) uji coba kelompok kecil, (7) analisis, (8) revisi I, (9) uji coba lapangan, (10) revisi produk (produk akhir). Untuk memperoleh produk yang siap digunakan, produk tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu kepada kelompok kecil atau terbatas, dan uji coba lapangan. Desain uji coba dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Untuk menguji produk dalam penelitian ini menggunakan 2 (dua) tahap yang akan dilalui, yaitu uji coba skala kecil dan uji skala luas. Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu siswa kelas VIII, yang berjumlah 188 orang, dan berasal dari 6 (enam) Sekolah Menengah Pertama yang berada di Kecamatan Lubuk Raja Kabupaten OKU Sumatra-Selatan. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi pembelajaran dan kuesioner yang berupa masukan dan saran dari para ahli dan guru penjas untuk pembenahan atau revisi produk. Selanjutnya data kuantitatif diperoleh dari hasil jawaban siswa terhadap butir-butir soal kuesioner.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan atau menjangring informasi dari para ahli maupun guru penjas untuk memberikan masukan dan saran tentang produk yang akan dihasilkan, serta kuesioner dari diperoleh dari siswa sebagai pengguna produk. Kuesioner untuk para ahli dan guru meliputi: (a)

kualitas model pembelajaran,(b) saran untuk perbaikan model pembelajaran, (c) komentar dan saran umum, dan (d) kesimpulan. Kuesioner yang digunakan untuk siswa berupa 36 butir soal dengan pertanyaan yang meliputi: (a) aspek kognitif yang terdiri dari 12 butir soal yang masing-masing jika dijawab “Ya” nilainya 1 (positif), dan jika dijawab “Tidak” nilainya 1 (negatif). (b) aspek afektif yang terdiri dari 13 butir soal, jika dijawab “Ya” nilainya 1 (positif), dan jika dijawab “Tidak” nilainya 1 (negatif). (c) aspek psikomotor yang terdiri dari 11 butir soal, jika dijawab “Ya” nilainya 1 (positif), dan jika dijawab “Tidak” nilainya 1 (negatif).

Teknik analisis yang digunakan adalah persentase untuk menganalisis dan penilaian subyek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk (kegunaan dan relevansi) terhadap produk pengembangan, dengan rumus:

Tabel1. Aspek, Indikator dan Jumlah Kuesioner

Aspek	Indikator	Jumlah
kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan bola basket	12
afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan bola basket, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran	13
psikomotor	Kemampuan siswa mempraktekan variasi gerak dalam permainan bola basket	11

Tabel 2. Kriteria untuk Menentukan Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0-20%	Tidak baik	Dibuang

20,1-40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1-70%	Cukup baik	Digunakan(bersyarat)
70,1-90%	Baik	Digunakan
90,1-100%	Sangat baik	Digunakan

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

F = Frekuensi subjek

N= Jumlah Keseluruhan

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa permainan bola basket yang sesuai sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP, maka tahap yang dilakukan selanjutnya adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengkajian terhadap permainan bola basket untuk mengetahui karakteristik cabang olahraga ini, (2) mengembangkan produk awal permainan bola basket untuk siswa SMP; menganalisis tujuan dan karakter produk; menganalisis karakter siswa; menetapkan tujuan dan bentuk permainan; menetapkan strategi pengorganisasian dan pembelajaran. Produk awal dihasilkan setelah melalui proses desain dan produksi. Produk awal tersebut adalah permainan bola basket sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang sesuai untuk siswa SMP

Produk awal model permainan bola basket sebelumnya diujicobakan dalam uji coba skala kecil, kemudian perlu divalidasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, dilibatkan 4 (empat) orang ahli pembelajaran bola basket dan pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang berasal dari dosen, yaitu Dr. Taufiq Hidayah, M.kes, 3 (tiga) orang guru pendidikan jasmani sekolah dasar, Validasi dilakukan dengan cara

memberikan draf produk awal model permainan bola basket, dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli. Lembar evaluasi berupa kuisisioner yang berisi aspek kualitas model permainan dan saran serta komentar dari ahli. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1-4.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan guru penjas di sekolah dasar, diperoleh rata-rata 3,5 atau masuk dalam kategori “sangat baik/sangat tepat/sangat jelas”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model permainan bola basket yang sesuai sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk siswa SMP, dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Setelah produk model permainan bola basket sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan siswa sekolah dasar kelas atas divalidasi oleh para ahli danguru penjas sekolah dasar serta dilakukan revisi, kemudian produk di uji coba dengan menggunakan skala kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan serta kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk untuk digunakan siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Masukan yang berupa saran dan komentar pada produk model permainan bola basket sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk siswa sekolah SMP setelah diujicobakan skala kecil, sangat diperlukan untuk perbaikan model permainan tersebut. Berikut ini adalah revisi terhadap masukan dan saran para ahli dan guru penjas sekolah dasar, setelah diujicobakan pada skala kecil: (1) peraturan diperjelas (2) bola sebaiknya menggunakan bola yang ringan (3) ukuran lapangan diperjelas.

Setelah produk model permainan bola basket diujicobakan dalam skala kecil dan direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba skala luas. Uji coba skala luas dilaksanakan di 6 sekolah di SMP se Kecamatan Lubuk raja Kabupaten OKU Sumatra-Selatan yang berjumlah 188 orang siswa.

HASIL PENGEMBANGAN

Langkah-langkah penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk yang telah dilakukan, maka didapatkan produk akhir yang berupa model permainan basket "*Ring Ball*" Indikator keberhasilan produk ini adalah respon siswa terhadap model permainan basket "*Ring Ball*" yang datanya diperoleh dari kuisisioner yang disebarkan pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di beberapa sekolah menengah pertama mengenai pengembangan model permainan bola basket sebagai media pembelajaran Penjasorkes di sekolah menengah pertama menunjukkan peningkatan yang baik. Hal ini berdasarkan respon siswa terhadap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif setelah menggunakan model permainan bola basket "*Ring Ball*" dengan rata-rata persentase jawaban ya atau positif. Berikut rata-rata jawaban kuisisioner, untuk aspek psikomotor 89,99%, untuk aspek kognitif 89,26% , dan rata-rata keseluruhan untuk aspek afektif 85,72%.

Berdasarkan hasil penghitungan denyut nadi dari 188 siswa setelah mengikuti pembelajaran permainan bola basket didapatkan hasil kenaikan denyut nadi 55,22%. Hasil penghitungan denyut nadi tersebut , menunjukkan bahwa rata-rata denyut nadi dari 188 siswa mengalami peningkatan dari sebelum sampai sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola basket.. Berdasarkan hasil penghitungan minat dan ketertarikan siswa pada produk pengembangan dari 188 siswa dilihat dari aspek psikomotorik, kognitif dan afektif didapatkan sebagian siswa berminat dan tertarik mengikuti pembelajaran bola basket.

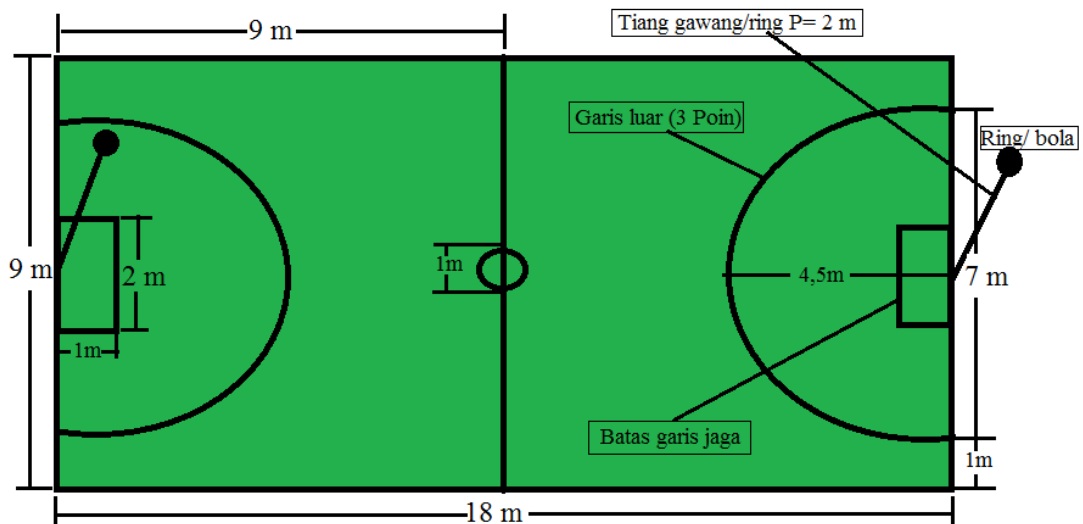
Hasil akhir produk permainan bola basket yang dikembangkan berdasarkan masukan ahli permainan bola basket, guru Penjasorkes dan hasil penelitian maka di dapat bentuk suatu permainan bola basket "*Ring Ball*" yang dikembangkan dari sarana dan prasarana yang mendukung yang meliputi ukuran lapangan, tiang dan ring, alat yang digunakan dalam permainan, jumlah pemain, waktu permainan, aturan permainan serta perwasitan

Table 3. perbandingan antara permainan bola basket

Uraian	Permainan bola basket	Model permainan bola basket Ring Ball
Lapangan	Ukuran: Panjang 28 m, lebar 15 m Lantai : ubin, kayu, plester	Ukuran: panjang 19 m, lebar 9m Lantai: tanah, ubin, plester, kayu
Ring	Tinggi: 3,05 m Jumlah dua buah dan masing-masing ring terdapat papan pantul diameter ring: 45 cm	Tinggi 2 m Jumlah dua buah, tidak memiliki papan pantuk Ring menggunakan bola (Bola voli)
Bola	Ukuran keliling bola 75 cm- 78 cm Berat bola 600-650 gram	Ukuran keliling bola 65-67 cm (bola voli)
Peraturan permainan	Menggunakan peraturan PERBASI Waktu 4x 10 menit Pemain bebas bergerak dilapangan Wasit memiliki hak penuh untuk memberikan diskualifikasi pemain yang melakukan pelanggaran poin terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam ring bola masuk ring dari luar garis point 3	Menggunakan peraturan yang dimodifikasi Waktu 2x 10 menit Pemain dilarang berada di bawah ring Wasit berada di luar lapangan dan memiliki hak penuh atas keputusanya Poin terjadi apabila bola yang dilemparkan mengenai ring atau bola bola masuk ring dari luar garis point 2

Pelanggaran: setiap pemain tidak diperbolehkan mendorong, memukul, menarik, menjegal dan yang lainnya yang merugikan pemain lawan; apabila point di atas

dilanggar maka akan terjadi foul dan bola akan di berikan kepada tim lawan, dan apabila pemain yang di langgar dalam posisi shooting atau berusaha membuat point ke ring maka akan diberi hadiah free throw atau tembakan bebas 2 kali



Gambar 1. Lapangan bola basket *Ring Ball*

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dari produk awal sampai uji coba II atau uji coba skala besar yang telah dilaksanakan oleh peneliti maka dapat disimpulkan.(1) Penelitian ini menghasilkan produk yang berupa model permainan bola basket “ *Ring Ball*” untuk pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama.(2) Permainan bola basket “ *Ring Ball*” dapat diterima untuk pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama.(3) Permainan bola basket “ *Ring Ball*” efektif untuk pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama dengan ditunjukkan hasil rata-rata peningkatan denyut nadi siswa sebesar 55,22 %. Berdasar hasil penelitian diatas peneliti menyampaikan saran sebagai berikut (1) Meskipun secara umum model pembelajaran ini termasuk dalam kategori baik, namun sangat perlu ditingkatkan dan perlu modifikasi sesuai dengan karakteristik siswa yang akan menjalani pembelajaran/latihan. (2) Guru Penjasorkes sangat perlu meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam pembelajaran Penjasorkes untuk mengatasi kurangnya

sarana dan prasarana.(3) Mengingat adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka penelitian ini tidak mencakup karakteristik anak seperti motivasi, minat, dan bakat anak sehingga perlu penelitian lebih lanjut pada aspek-aspek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Adang Suherman.2000. Dasar-dasar Penjaskes.Depdiknas

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Depdiknas. 2006. "Permendiknas Nomor 22/2006 tentang Standar Isi untuk Satuan

Dwiyogo. D. Wasis. 2010. *Penelitian Keolahragaan*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM PRESS).

PPS UNNES. 2011. Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi. <http://pps.unnes.ac.id/pps1/files.pdf> (diunduh 20 januari 2012)

Samsudi.2005.Desain Penelitian Pendidikan.Semarang.Unnes Press

Samsudin. 2008. *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD/Mi*. Jakarta. PT fajar putra grafika.

Suparman, E. 1994. *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: PT Angkasa

Sutrisno Hadi. 2000. *Statistik*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta