

Modifikasi field ball mampu meningkatkan motivasi belajar permainan bola besar pada siswa kelas X.1 SMA N 1 Sentani tahun ajaran 2012/2013

Sudiman

SMAN 1 Sentani, Jl Kemiri Sentani Kabupaten Jayapura

e-mail : sdiman19@yahoo.co.id

Abstrak : Modifikasi field ball mampu meningkatkan motivasi belajar permainan bola besar pada siswa kelas X SMAN 1 Sentani. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada standar kompetensi permainan bola besar.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2(dua) siklus

Hasil penelitian : setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan modifikasi fieldball, yang diketahui pada proses pembelajaran sebelumnya masih banyak siswa yang merasa, takut, tidak bergairah/bersemangat, malas-malasan mengikuti pembelajaran penjas, ada peningkatan motivasi belajar yang berubah menjadi lebih berani bergerak, lebih bersemangat, dan aktif dalam proses pembelajaran penjas.

Kesimpulan : peningkatan motivasi belajar dari sebelum dilakukan pembelajaran dengan modifikasi, diketahui motivasi belajar siswa dirata-ratakan 2,69, dan setelah dilakukan modifikasi field ball pada siklus 1 meningkat menjadi 2,90 dan pada siklus 2 lebih meningkat lagi menjadi 3,35, sehingga modifikasi fieldball diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Modifikasi, fieldball, permainan bola besar.

Abstrack: fieldball modification can increase learn motivation games with big ball at studies X class SMAN 1 Sentani. Purpose this research is to find out of learn motivation student to standart competition as games with big ball. This research is action class research with two cycles.

Research result : after student following process learning by modification field ball, were knew before process learning , more from student fill be afraid, keeping cool, falt slack following learning psycal education, have increase learn motivation changes to brave, energetic, and active to learning psycal education.

Conclusion : increase learn motivation from before done modification, knew avarage learn motivation 2,69, and after modification field ball increase to 2,90, and in cycles cnd increase 3,35, so field ball modification be certain can increase learn motivation to student.

Keyword : Modification, field ball, games with big ball

Pendahuluan

Pada jaman modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan dengan pesatnya, sehingga siswa-siswa diharapkan mampu mengikuti perubahan yang terjadi sesuai dengan keinginan dan irama masing-masing.

Berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan tekhnologi, maka dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengimbangi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan tekhnologi tersebut. Selain perlunya peningkatan kualitas pengetahuan dan keterampilan pendidik

dan sarana prasarana penunjang kelancaran proses pembelajaran, juga perlu kecermatan dari pendidik dalam menentukan dan menerapkan teknik pembelajaran yang inovatif murah dan mudah dibuat oleh peserta didik dan pendidik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan bahan pelajaran yang akan diajarkan sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif.

Persoalan dalam menentukan dan menerapkan teknik pembelajaran yang inovatif murah dan mudah dibuat oleh peserta didik dan pendidik merupakan penghubung, penyalur dan pengarah yang

bersifat timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini peserta didik sebagai umpan balik dari hasil pendidikan yaitu pendidik mengobservasi peserta didik secara individu dan menilai bagaimana peserta didik melakukan aktivitas serta apa yang harus dilakukan pendidik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Kesulitan belajar dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada umumnya terletak dalam karakteristik gerakan yang dipelajari. Makin kompleks suatu gerakan, makin sukar untuk dipelajari dan makin banyak peserta didik tidak menguasainya. Makin sukar gerakan atau keterampilan gerak yang dipelajari, makin diperlukan teknik belajar yang cukup efektif. Ada anggapan bahwa gerakan yang kompleks membutuhkan strategi atau metode pembelajaran yang sederhana sehingga mengurangi beban belajar peserta didik.

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses mengkoordinasikan tujuan, metode atau strategi, model, alat dan evaluasi sehingga satu sama lain saling berhubungan dan mempengaruhi. Dalam memilih suatu strategi atau metode pembelajaran, Supandi dan Seba (2003:30-31) yang dikutip Alfius menyatakan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut : (1). Metode pembelajaran harus dapat mengarahkan perhatian siswa terhadap hakekat yang spesifik sehingga siswa akan mengetahui dengan pasti tentang apa yang diharapkannya. (2). Metode pembelajaran harus dapat memberikan atau membangkitkan motivasi untuk belajar. (3). Metode pembelajaran harus dapat meningkatkan minat. (4). Metode pembelajaran harus dapat memberikan umpan balik dengan segera. (5). Metode pembelajaran harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk maju sesuai dengan kemampuannya sendiri. (6). Metode pembelajaran harus dapat menghindarkan dari frustrasi dan kegagalan. (7). Metode pembelajaran harus dapat meningkatkan “transfer of learning” pada situasi-situasi di luar kelas. (8). Metode pembelajaran harus dapat mengembangkan dan membina sikap positif terhadap diri sendiri, guru, materi

pelajaran, dan proses pendidikan pada umumnya.

Untuk mewujudkan suatu kondisi pembelajaran Pendidikan Jasmani yang memaksimalkan pengalaman belajar peserta didik, diperlukan alat-alat pembelajaran dalam jumlah yang memadai, bila sekolah tidak memiliki peralatan, guru Pendidikan Jasmani bersama dengan peserta didik dapat membuat peralatan sederhana (Depdiknas, 2004).

Sebagai wujud kepedulian penulis untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar bermain basket maka penulis perlu memaparkan beberapa hal yang perlu diketahui tentang keberadaan model permainan Field ball yang penulis ajarkan adalah sebagai berikut : (a). Permainan bola basket yang terdiri dari tehnik dasar dribble, passing, dan shooting. (b). Banyak sekolah di Kabupaten Jayapura yang tidak memiliki lapangan basket. (c). Semua sekolah memiliki tanah lapang yang biasa digunakan untuk upacara sekolah. Penelitian ini terbatas pada pembelajaran permainan bola besar(basket) dengan lapangan rumput(field) untuk meningkatkan hasil belajar gerak tehnik dasar permainan basket. Hasil belajar tehnik dasar permainan basket yang dicapai oleh siswa setelah melakukan permainan filed ball melalui tes psikomotor yang meliputi proses, dan produk, serta tes motivasi.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah motivasi siswa dan penguasaan tehnik dasar basket yang benar. Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut diatas, penulis mengajukan rumusan masalah ini adalah : Apakah dengan bermain bola basket pada lapangan rumput dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar basket pada siswa kelas X 1 SMA Negeri 1 Sentani. Tujuan penulis melakukan penelusuran terhadap efektifitas pembelajaran permainan bola besar(basket) dengan bermain pada lapangan rumput dan

untuk penguasaan gerak tehnik dasar bermain basket.

Dengan perlengkapan yang telah disiapkan oleh siswa dan guru maka, (PBM) Proses Belajar Mengajar akan dapat berlangsung secara terbuka dalam arti siswa dapat lebih aktif dan lebih termotivasi untuk dapat bersaing secara sehat dalam menampilkan kemampuan bermain basketnya. Bertolak dari kemampuan siswa tersebut, guru juga wajib memberi arahan bagi siswa yang masih kurang dan memberi motivasi bagi siswa yang sudah mampu untuk dapat mempertahankan pentingnya sportifitas dalam bertanding.

Adapun tujuan karya ini adalah : (1). Untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. (2). Untuk meningkatkan penguasaan tehnik dasar basket. (3). Untuk meningkatkan penguasaan bermain basket.

Terkait dengan modifikasi lapangan rumput Hanafi mengemukakan yang dikutip oleh Darwito mengatakan bahwa modifikasi olahraga ke dalam mata pelajaran pendidikan jasmani terdiri dari tiga unsur : (1) modifikasi ukuran lapangan (2) modifikasi peralatan (3) modifikasi lamanya permainan dan peraturan permainan. Selanjutnya modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan tujuan (1) siswa dapat memperoleh kepuasaan dalam mengikuti pelajaran (2) siswa dapat meningkatkan kemungkinan keberhasilan

siswa dalam berpartisipasi (3) siswa dapat melakukan pola gerak yang benar dan yang diharapkan.

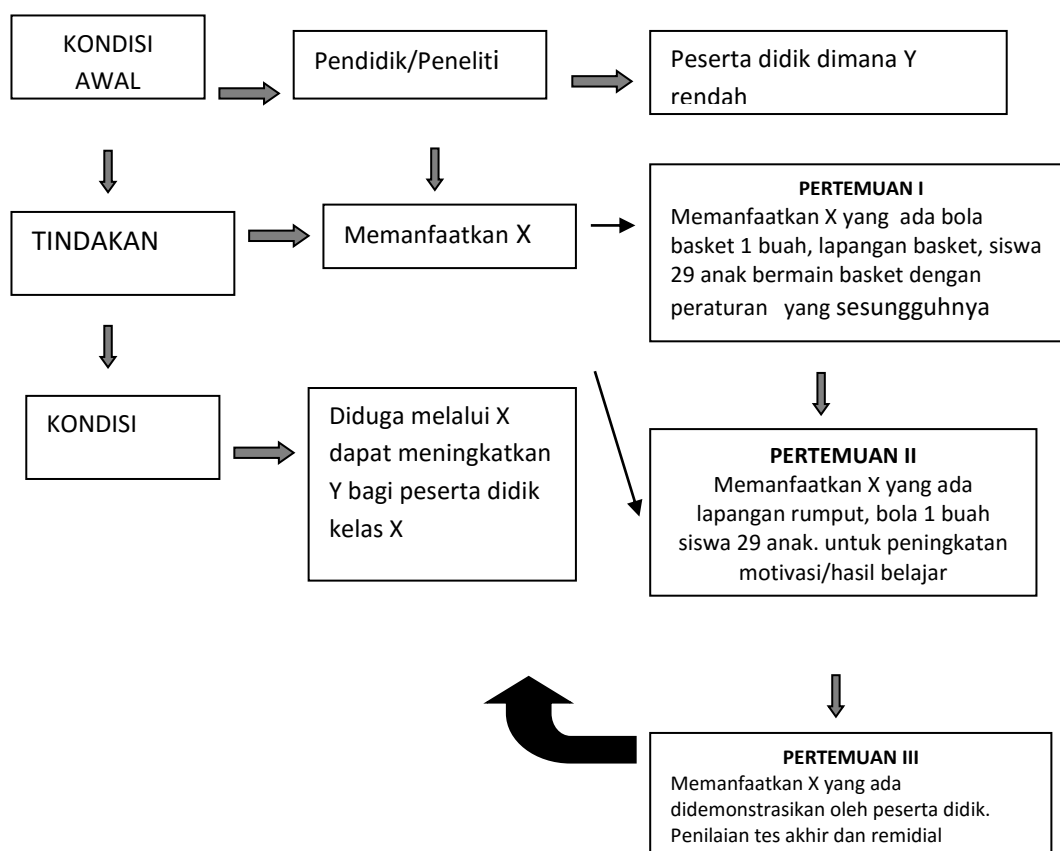
Dalam pembelajaran permainan bola besar(basket), penggunaan lapangan rumput akan jauh lebih menyenangkan, menarik, menggembirakan dan bermakna bagi siswa itu sendiri. Untuk dapat lebih meningkatkan motivasi siswa maka penulis menekankan pada penguasaan tehnik dasar bermain basket(drible, passing, dan shooting).

Menurut Marta dinata (2008: 20) pendekatan penguasaan terhadap tehnik-tehnik dasar bola basket menggunakan beberapa prinsip antara lain: (a). Dari yang mudah kepada yang susah, Semua bentuk latihan akan direncanakan dari yang paling sederhana meningkat kepada yang agak susah dan seterusnya. (b). Berbuat sambil belajar (learning by doing). Anda dipersilahkan untuk mempelajari bagaimana caranya melakukan suatu gerakan tehnik dasar bola basket, kemudian cobalah melakukan seperti apa yang anda pikirkan. (c). Prinsip pengulangan. Ada pepatah yang mengatakan “ ulangan membuat sempurna” namun hendaknya diingat, apabila ulangan tersebut sudah terlanjur dilakukan dengan tehnik salah, maka akan sulit untuk dibetulkan di kemudian hari.

Tabel 1
Fase Model Pengajaran langsung yang penulis gunakan :

Fase	Peran Guru
1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	1. Guru menyampaikan indikator pembelajaran, informasi, latar belakang dan pentingnya konsep dalam mempersiapkan peserta didik untuk belajar
2. Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan ke peserta didik	2. Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar atau menyajikan informasi secara bertahap kepada peserta didik
3. Membimbing pelatihan peserta didik	3. Guru memberikan latihan terbimbing ke peserta didik
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik ke peserta didik	4. Guru mengecek kemampuan peserta didik dan memberikan umpan balik
5. Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan ke peserta didik	5. Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari

Secara garis besarnya penulis dapat mengilustrasikan kerangka pemikiran penelitian ini seperti terlihat pada gambar dibawah ini :



Kerangka berpikir yang dipakai oleh penulis adalah sebagai berikut : (1). dengan memainkan bola basket pada lapangan rumput motivasi siswa untuk dapat menguasai teknik dasar bermain basket akan lebih baik. (2). dengan memainkan bola basket pada lapangan rumput memotivasi siswa untuk tidak takut cedera. (3). dengan memainkan bola basket pada lapangan rumput merangsang siswa melakukan gerakan dribble, passing dan shooting dengan frekwensi yang lebih banyak.

Dengan memperhatikan item diatas maka seorang siswa dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilannya yang mencakup gerak dan bergerak. Adapun cakupan tersebut adalah : berlatih, mengulang,

mencoba dan mendemonstrasikan teknik-teknik yang diberikan. Sehingga pada akhirnya siswa tersebut dapat mengembangkan diri pribadinya secara individu maupun kelompok serta memantapkan perkembangan jasmani, mental, sosial, emosional anak yang selaras serasi dan seimbang.

Hipotesis yang digunakan atau yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah :

Melalui permainan modifikasi field ball mampu memotivasi belajar siswa untuk menguasai tehnik dasar bermain basket

Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Agustus minggu ketiga tahun 2012, sampai dengan September minggu keempat 2012. Jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2
Jadwal kegiatan penelitian

No	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan											
		Agustus 2012				Sep 2012				Okt 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal			x									
2.	Pertemuan 1 siswa bermain basket pada lapangan sesungguhnya, motivasinya rendah, penguasaan tehnik dasar tidak maksimal dengan bola basket hanya 1 buah			x									
3.	Menentukan sample penelitian				x								
4.	Menyiapkan peralatan bola basket 1 buah dan lapangan rumput				x								
5.	Pelaksanaan Pertemuan 1				x								
6.	Pelaksanaan pertemuan 2					x							
7.	Membuat laporan penelitian						x	x					
8.	Publikasi hasil penelitian									x			

Subyek berarti "Keseluruhan obyek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, hewan, tumbuhan, gejala-gejala nilai tes atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian (Hadari Nawawi, 1983 : 141). Sehubungan dengan penelitian ini, maka populasinya adalah siswa SMA Negeri 1 Sentani tahun pelajaran 2012-2013 pada semester ganjil.

Adapun ketentuan dalam menentukan jumlah sample yang penulis lakukan yaitu berdasarkan kelas yang penulis ajar yaitu kelas X.1 yang berjumlah 29 peserta didik sesuai dengan kesenjangan yang terjadi antara harapan dan kenyataan untuk nomor permainan bola basket, dan pada kelas tersebut yaitu X.1 siswa putri lebih banyak jika dibandingkan dengan siswa putra dan jika dibandingkan dengan kelas X lainnya.

Sumber data yang diambil dalam penelitian ini adalah bersumber dari subyek penelitian, berupa skor nilai tes keterampilan, pengamatan. Banyaknya data yang diambil sebanyak tiga bentuk data antara lain : (a). Data tes keterampilan bola basket, diantaranya penguasaan tehnik dasar bermain basket. (b). Data tes afektif berupa pengamatan selama siswa mengikuti pelajaran permainan basket. (c). Data tes kognitif berupa, siswa mengisi lembar kerja, berdasarkan hasil belajar.

Bentuk penelitian yang penulis lakukan adalah melalui pengamatan terhadap perkembangan kemajuan siswa (sample) saat melakukan teknik dasar bermain bola basket melalui pengalaman belajar yang dilakukan dengan berulang-ulang yang kemudian diuji. Setelah diuji melalui 2 siklus hasil yang diperoleh dimasukkan dalam grafik bergaris dan dirata-ratakan berapa banyak siswa yang melakukan tehnik dasar bermain basket dengan benar dan berapa banyak siswa yang melakukan tehnik dasar bermain basket dengan belum benar. Pada **siklus 1** pendidik mendemonstrasikan teknik dasar bermain basket dan dilanjutkan dengan tes awal, pendidik mengarahkan siswa untuk melakukan pengalaman belajar sebanyak-banyaknya dengan bermain basket di lapangan rumput namun tetap terdapat penilaian terhadap peserta didik yang belum melakukan tehnik dasar bermain basket dengan benar, **siklus 2** pendidik kembali mendemonstrasikan dan dilanjutkan dengan tes akhir dan dilanjutkan dengan remedial.

Adapun alasan penulis memilih metode penelitian ini adalah : Ingin mengetahui apakah melalui penelitian ini motivasi untuk melakukan gerak dasar bermain basket dapat terlaksana.

Teknik pengumpulan data melalui : (i). Pengamatan penulis dan dibantu oleh beberapa siswa. (ii). Wawancara terhadap siswa yang masih kurang. (iii). uji

keterampilan / kemampuan teknik dasar bermain bola basket.

Setelah hasilnya diperoleh maka hasil itu diolah dalam bentuk kurva bergaris

Adapun alat bantu yang penulis gunakan untuk menentukan setiap kemampuan siswa yang akan ditampilkan pada kurva ini adalah sebagai berikut :

(1). lapangan rumput dengan ukuran 10 x 20 meter yang diberi tanda dari tali raffia, atau batas dengan cone/bendera, yang dari garis lebar diukur 3 meter diberi tanda untuk melakukan shooting. (2). Tali raffia/bendera/cone, bola basket (1 buah). (3). Benda-benda tersebut sangat mudah didapatkan / diperoleh oleh siswa dan guru tanpa harus mengeluarkan biaya yang cukup banyak. Selain keterampilan membuat alat bantu ajar diatas maka seorang guru penjaskes wajib pula mengetahui beberapa faktor-faktor dalam mengajarkan materi permainan bola basket : (1). Pertumbuhan dan perkembangan anak. (2). Kemampuan diri pribadi anak. (3). Keterbatasan sarana dan prasarana disekolah. (4). Alokasi waktu yang disediakan perminggunya. (5). Potensi anak dalam mengikuti kegiatan olahraga.

Adapun indikator penilaian yang dinilai sesuai dengan tingkat kesulitan yang sudah ditetapkan oleh KTSP adalah sebagai berikut : Baik (nilai = 71 – 100), Cukup (nilai = 31 – 70), Kurang (nilai = 0 – 30).

Didalam menganalisa karya ini penulis menganalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif dan kemudian dianalisa berdasarkan hasil perkembangan dan kemajuan siswa dalam memahami teknik dasar bermain basket persiswa didalam tabel kemudian dimasukkan kedalam kurva bergaris.

Dasar penilaian dijelaskan pada siklus pertama kepada masing-masing siswa melakukan tehnik dasar bermain basket, setelah diberikan pengalaman belajar secara berulang sehingga diharapkan pada siklus yang kedua ini tidak ada lagi siswa yang belum paham. Pada Siklus yang kedua siswa melakukan teknik dasar bermain basket pada lapangan rumput kemudian dinilai oleh guru dan dibantu oleh beberapa siswa yang tidak melakukan permainan sehingga memperkuat hasil pengamatan penulis dalam pengambilan nilai, Siklus yang ketiga siswa melakukan tes akhir dan dilanjutkan dengan remedial.

Dasar penilaian penulis terhadap motivasi belajar adalah sebagai berikut : (1). Kurang berarti diberikan nilai 30 – 50 jika siswa tersebut mempunyai : sikap mengikuti pembelajaran akan tetapi tidak sungguh dalam melakukan permainan bola basket. (2). Cukup berarti diberikan nilai 51 – 65 jika siswa tersebut mempunyai : sikap mengikuti pembelajaran dan sungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola basket, akan tetapi belum mampu menguasai tehnik dasar bermain basket. (3). Baik berarti diberikan nilai 66 - 100 jika siswa tersebut mempunyai : sikap aktif mengikuti pembelajaran permainan basket dan mampu menguasai tehnik dasar bermain basket.

Tabel 3
Indikator penilaian motivasi kurang

No	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai	Kode
1.	Kurang (30 – 50)	- Mengikuti PBM, Tidak semangat - Tidak mau bermain basket, cari alasan. - Mengeluh	10 – 15 10 – 20 10 – 15	
		Jumlah	30 – 50	

Tabel 4
Indikator penilaian motivasi cukup

No	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai
2.	Cukup (51 – 65)	- Mengikuti PBM dengan sungguh-sungguh	20 – 25
		- Semangat bermain basket	20 - 25
		- Melakukan tehnik dasar yang belum benar	11 – 15
		Jumlah	51 – 65

Tabel 5
Indikator penilaian motivasi baik

No	Indikator	Kriteria penilaian	Nilai
3.	Baik (66 – 100)	- Mengikuti PBM sungguh-sungguh	20 – 35
		- Semangat bermain basket	20 - 35
		- Melakukan tehnik dasar dengan benar	26 – 30
		Jumlah	66 – 100

Metode

Langkah awal untuk menemukan metode penelitian yaitu metode penelitian tindakan kelas. Selanjutnya untuk menentukan tindakan yang dilakukan maka penulis menggunakan 2 siklus yaitu : (1). Pertemuan pertama (2 x 45 menit) penulis membagi siswa tersebut dalam 2 kelompok yaitu kelompok A dan B (bermain basket pada lapangan sesungguhnya) tes awal tetap dilaksanakan. (2). Siklus pertama (2 x 45 menit) penulis menilai teknik dasar permainan bola basket , dan penilaian motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. (3). Siklus kedua (2 x 45 menit) adalah tes akhir dan dilanjutkan remedial bagi siswa yang tidak lulus .

Didalam penentuan tahapan setiap siklusnya berturut-turut mulai dari perencanaan, tindakan, observase dan refleksi.

Tahap 1 : Perencanaan

Pada tahap ini, rancangan tindakan disusun yang didalamnya menjelaskan tentang penyusunan program pembelajaran kegunaannya sebagai referensi patokan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Sentani yang dibuat oleh pendidik dan diketahui oleh kepala sekolah. Pada tahap ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus.

Tahap 2 : Pelaksanaan tindakan

Penulis menggunakan lapangan rumput untuk memotivasi siswa dalam mengikuti

pembelajaran : (1). motivasi belajar kurang diberikan nilai 30 – 50 jika siswa tersebut menunjukkan sikap mengikuti pembelajaran akan tetapi tidak sungguh dalam melakukan permainan bola basket. (2). Motivasi belajar cukup berarti diberikan nilai 51 – 65 jika siswa tersebut menunjukkan sikap mengikuti pembelajaran dan sungguh-sungguh dalam melakukan permainan bola basket, akan tetapi belum mampu menguasai tehnik dasar bermain basket. (3). Motivasi belajar baik berarti diberikan nilai 66 - 100 jika siswa tersebut menunjukkan sikap aktif mengikuti pembelajaran permainan basket dan mampu menguasai tehnik dasar bermain basket.

Tahap 3 : Pengamatan

Bermain bola basket pada lapangan sesungguhnya, dengan peraturan sesungguhnya, kemudian dilihat motivasi siswa dalam mengikuti PBM, dan penguasaan tehnik dasar permainan basket.

Tahap 4 : Refleksi

Berguna untuk mengemukakan kembali tindakan-tindakan pada pelaksanaan penelitian sesuai apa yang sudah terjadi kemudian pendidik dan peserta didik bersama-sama mendiskusikan keberhasilan dan hambatan yang sudah terjadi. Jika sudah selesai didiskusikan maka rancangan selanjutnya adalah merancang siklus kedua. Siklus dapat dianggap selesai dan berhasil jika hasil tindakan dapat mencapai target atau sesuai dengan yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan.

Tabel 6
Penyusunan program pembelajaran

No	Pertemuan Siklus	Bentuk Kegiatan	Keterangan
1.	I	<p>A. Latihan pendahuluan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan secara umum • Berlari mengelilingi lapangan • Pemanasan tungkai atas <p>B. Latihan inti (55 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara melakukan latihan teknik dasar bermain basket (10 menit). • Tes Awal (20 menit)/ Melakukan tehnik dasar permainan basket. • Melakukan permainan bola basket dengan peraturan yang sesungguhnya. (20 menit) • Menjelaskan kembali cara melakukan latihan teknik dasar permainan basket yang benar(10 menit). • Mengoreksi siswa yang belum menguasai teknik dasar permainan basket (5 menit). <p>C. Penutup (20 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan • Evaluasi dan tanya jawab • Tugas mandiri • Berbaris dan berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan ini bertujuan untuk mempersiapkan kondisi fisik peserta didik dalam menghadapi latihan inti • Peserta didik dibagi dalam 2 kelompok (bersap) laki-laki dan perempuan dibagi 2. (bermain bola basket pada lapangan dan peraturan yang sesungguhnya). • Melakukan tehnik dasar permainan basket yang benar • Latihan ini bertujuan untuk mengendorkan otot-otot • diskusi mengenai latihan yang telah di lakukan
2.	II	<p>A. Latihan pendahuluan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan secara umum • Berlari mengelilingi lapangan • Pemanasan tungkai atas <p>B. Latihan inti (60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan bola basket pada lapangan rumput dengan peraturan yang dimodifikasi (10 menit) • Menjelaskan kembali teknik dasar permainan basket kepada peserta didik yang masih kurang dan mempertahankan kepada peserta didik yang sudah bisa (5 menit). • Latihan teknik dasar permainan basket passing (Pengalaman belajar I) dan penilaian secara klasikal bersama kolaborasi (10 menit) siswa bermain bola basket pada lapangan rumput dengan peraturan yang di modifikasi denga menggunakan operan tanpa membawa lari bola. • Latihan teknik dasar permainan basket drible (Pengalaman belajar 2) dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan ini bertujuan untuk mempersiapkan kondisi fisik peserta didik dalam menghadapi latihan inti • Peserta didik dibagi dalam 2 kelompok (bersap) laki-laki dan perempuan dibagi 2 • Melakukan permainan bola basket pada lapangan rumput dan peraturan yang dimodifikasi untuk melihat peningkatan motivasi siswa sesuai jumlah pengalaman belajar).

No	Pertemuan Siklus	Bentuk Kegiatan	Keterangan
		<p>penilaian secara individu bersama kolaborasi (10 menit) siswa boleh mendribble bola dengan 2 tangan, dan berlari 2 langkah saat membawa bola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latihan teknik dasar permainan basket shooting (Pengalaman belajar 3) dan penilaian secara klasikal bersama kolaborasi (10 menit) siswa melakukan shooting yang dilakukan pada batas yang telah ditentukan dengan tehnik yang telah diajarkan/dijelaskan <p>C. Penutup (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan • Evaluasi dan tanya jawab • Berbaris dan berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan ini bertujuan untuk mengendorkan otot-otot diskusi mengenai latihan yang di lakukan
3.	III	<p>A. Latihan pendahuluan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan secara umum • Berlari mengelilingi lapangan • Pemanasan tungkai atas dan bawah <p>B. Latihan inti (55 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara melakukan latihan teknik dasar permainan basket (15 menit). • Tes Akhir bermain pada lapangan rumput dengan menggunakan peraturan bermain bola basket yang sesungguhnya, tetapi lapangan di modifikasi mengenai ukuran dan cara mendapatkan angka bukan pada ring tetapi dengan menggunakan teman sebagai target gol(20 menit) • Refleksi (5 menit) • Remedial kepada peserta didik yang belum mampu (15 menit) <p>C. Penutup (20 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan • Evaluasi dan tanya jawab • Tugas mandiri • Berbaris dan berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan ini bertujuan untuk mempersiapkan kondisi fisik peserta didik dalam menghadapi latihan inti • Peserta didik dibagi dalam 2 kelompok (bersap) laki-laki dan perempuan dibagi 2. • Melakukan tes akhir kepada peserta didik satu persatu untuk mendapat post test. • Latihan ini bertujuan untuk mengendorkan otot-otot diskusi mengenai latihan yang di lakukan

Hasil dan Pembahasan

Keadaan siswa kelas X 1 SMAN 1 Sentani siswa wanita lebih banyak di bandingkan siswa putra, yaitu 18 orang siswa wanita dan 11 orang siswa putra, maka kondisi siswa tersebut jika diajarkan permainan basket banyak siswa wanita yang merasa takut, baik takut terhadap bola yang kelihatan besar, dan juga takut jika jatuh di lapangan semen, pada kenyataannya siswa kelas X 1 SMAN 1 Sentani saat ini rata-rata umur mereka adalah 15,5 tahun, sehingga

pada penelitian ini untuk melihat motivasi siswa sebelum diberi pengalaman belajar permainan basket pada lapangan dan peraturan sebenarnya akan dideskripsikan sebagai tes awal yang akan dibandingkan setelah bermain basket pada lapangan rumput dengan peraturan dimodifikasi. Untuk mengoptimalkan proses dan pengalaman belajar bagi siswa harus dirancang dengan matang sehingga segala unsur pengalaman belajar dapat berfungsi secara optimal dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan

hakikat pembelajaran pada lapangan rumput dengan peraturan yang dimodifikasi diharapkan terjadi perubahan terhadap motivasi siswa.

Pengalaman belajar merupakan bentuk kegiatan yang dilaksanakan sebanyak 3 kali proses dengan 3 kali pengalaman belajar. Setiap siklusnya siswa memiliki pengalaman belajar mulai dari bermain basket dengan peraturan sebenarnya, kemudian dari hasil proses tersebut, dilihat motivasi siswa dalam mengikuti PBM, kemudian pada siklus berikutnya, siswa melakukan permainan basket pada lapangan rumput dengan peraturan yang dimodifikasi, dan hasil motivasi siswa diukur, apakah ada perubahan? Dan pada siklus terakhir siswa bermain basket pada lapangan rumput akan tetapi menggunakan peraturan bermain yang sesungguhnya sekalipun lapangan dan ring masih tetap dimodifikasi. Pada siklus ini dilakukan penilaian dengan mengukur tingkat penguasaan ketrampilan tehnik dasar bermain basket yaitu: passing, dribble, dan shooting.

Setelah peserta didik menyelesaikan kegiatan pembelajaran, dilakukan tes perbuatan dan ternyata beberapa peserta didik

dapat melakukan tehnik dasar bermain basket pada lapangan rumput serta memodifikasi peraturan dan lapangan, terbukti dengan hasil yang dicapai. Motivasi belajar siswa meningkat dan penguasaan tehnik dasar bermain basket juga meningkat.

Untuk mengetahui sampai sejauh mana metode pembelajaran ini dikuasai oleh peserta didik perlu sekali dilakukan pengalaman belajar dengan berulang-ulang melalui permainan yang menyerupai dengan permainan aslinya, atau dimodifikasi.

Data yang diperoleh dari hasil pengetesan (Uji kompetensi bola basket) peserta didik selanjutnya diolah sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Uji kompetensi yang penulis lakukan sesuai dengan standar penilaian berdasarkan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP), yaitu : (1) Uji aspek Psikomotor (Uji keterampilan), (2) Uji aspek Kognitif (Uji pengetahuan) dan (3) Uji aspek Afektif (Uji sikap).

Hasil pengolahan data yang diperoleh dari hasil pengetesan peserta didik, secara rinci akan penulis uraikan satu-persatu sebagai berikut :

Tabel 7

Rekap jumlah siswa yang belum tuntas dan tidak termotivasi ikut serta dalam PBM field basket ball kelas X.1

No	STATUS SISWA	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	Tidak ikut PBM	5 siswa	5 siswa	2 siswa
2	Yang belum termotivasi ikut PBM dan belum menguasai tehnik dasar	7 siswa	2 siswa	3 siswa
3	Yang termotivasi ikut PBM dan menguasai tehnik dasar	17 siswa	22 siswa	24 siswa
	JUMLAH	29 siswa	29 siswa	29 siswa

Tabel 8

Rekap jumlah siswa yang belum tuntas dan tidak termotivasi ikut serta dalam PBM field basket ball kelas X.1 dalam prosentase

No	STATUS SISWA	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	Tidak ikut PBM	17,24 %	17,24 %	6,90 %
2	Yang belum termotivasi, ikut PBM dan belum menguasai tehnik dasar	24,14 %	6,90 %	10,34 %
3	Yang termotivasi, ikut PBM dan menguasai tehnik dasar	58,62 %	75,86 %	82,76 %
	JUMLAH	100 %	100 %	100 %

Tabel 9
Hasil konversi rata-rata peningkatan penilaian motivasi siswa kedalam bentuk kualitatif

No	KELAS	JUMLAH SISWA	Motivasi 1		MOTIVASI 2		MOTIVASI 3	
			Rata rat	Kriteria	Rata rat	Kriteria	Rata rat	Kriteria
1	X.1	29	2,69	C	2,90	C	3,35	B

Keterangan :

- Mendapat nilai Tinggi, jika skor antara 3,51 – 4,00 (A)
- Mendapat nilai Sedang, jika skor antara 3,00 – 3,50 (B)
- Mendapat nilai Rendah, jika skor 1,00 – 2,99 (C)

Berikut ini paparan hasil pembahasan pengalaman belajar siswa terhadap yang telah dilakukan melalui pengamatan dan kemampuan hasil belajar peserta didik yang penilaian proses pembelajaran dan hasil diteliti :

Tabel 10
Hasil Pengamatan Penilaian Pembelajaran Berdasarkan Jumlah Siswa Yang Mendapatkan Kriteria A B dan C (Awal)

No	Kelas	Kriteria A	Kriteria B	Kriteria C	Jumlah
1	X. 1	0 siswa	24 siswa	5 siswa	29 siswa

Tabel 11
Hasil Pengamatan Penilaian Pembelajaran Sesuai Kemampuan Siswa Dalam Prosentase (Awal)

No	Kelas	Kriteria A	Kriteria B	Kriteria C	Jumlah
1	X. 1	0 %	82.76 %	17.24 %	100 %

Tabel 11
Hasil Pengamatan Penilaian Pembelajaran Berdasarkan Jumlah Siswa Yang Mendapatkan Kriteria A B dan C (Akhir)

No	Kelas	Kriteria A	Kriteria B	Kriteria C	Jumlah
1	X. 1	5 siswa	22 siswa	2 siswa	37 siswa

Tabel 12
Hasil Pengamatan Penilaian Pembelajaran Sesuai Kemampuan Siswa Dalam Prosentase (Akhir)

No	Kelas	Kriteria A	Kriteria B	Kriteria C	Jumlah
1	X. 1	17.2 %	75.9 %	6.9 %	100 %

Tabel 13
Hasil Kemampuan Tes Awal Dan Tes Akhir tehnik dasar bola basket kelas X.1

No	KELAS	JUMLAH SISWA	TES AWAL	TES AKHIR
1	X.1	29 SISWA	68.0	69.64

Kesimpulan

Permainan bola basket di lapangan rumput(field basketball) memberi pengaruh kepada siswa dalam menguasai teknik dasar permainan basket yang merupakan modifikasi didalam Proses Belajar Mengajar bagi siswa dan guru utamanya mata pelajaran Penjaskes.

Secara umum hasil kemampuan yang dicapai peserta didik dengan menggunakan modifikasi field basketball menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan yaitu : pada kelas X.1, rata-rata kemampuan penguasaan tehnik dasar basket yang dicapai adalah 69.64 lebih baik daripada sebelumnya yaitu 68.0.

Awal

	Psikomotor	Afektif	Kognitif	Jumlah	Σ Rata-rata
Jumlah	2036.1	-	1908.4	3944.5	1972.2
Rata-rata	70.2	-	65.9	136.0	68.0

Akhir

	Psikomotor	Afektif	Kognitif	Jumlah	Σ Rata-rata
Jumlah	2838,5	2926	2830	6058.68	2019.56
Rata-rata	76,72	79,08	76,49	208.92	69.64

Ternyata penguasaan tehnik dasar basket yang dipelajari selama 3 kali pertemuan dengan memodifikasi permainan basket menjadi field ball mampu

meningkatkan motivasi siswa yaitu : rata-rata hasil yang dicapai pada kelas X.1 yaitu dari 2,69 menjadi 2,90 dan akhirnya menjadi 3,35.

No	KELAS	JUMLAH SISWA	Motivasi 1		MOTIVASI 2		MOTIVASI 3	
			Rata rat	Kriteria	Rata rat	Kriteria	Rata rat	Kriteria
1	X.1	29	2,69	C	2,90	C	3,35	B

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Pasau, 1992, *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*, FPOK Ujung Pandang.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993, *GBPP Penjaskes SMU Kurikulum 1994*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka edisi ke 3, Jakarta.
- Darwito, 2008. *Permainan Dengan Menggunakan Tali Bagi Anak SD*, PPPPTK Parung, Bogor.
- Dedy Colbutzel. 2012. *Hitam Putih*, Edisi Senin, 10 September 2012, Trans7, Jakarta
- Engkos Kosasih, 1995, *OLAHRAGA*, Akademika Pressindo, Jakarta.
- Husdarta dan Nurlan Kusmaedi. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik (olahraga dan Kesehatan)*, Alfabeta, Bandung.
- Lutan, Rusli. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan*

- Metode. Depdikbud Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Jakarta: Mahmud Ali, 1982. *Teknik Menulis dalam Pembuatan Skripsi dan Disertasi*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Marta Dinata. 2008. *Konsep dan Tehnik Bermain Bola Basket*, Cerdas Jaya, Ciputat.
- Mufti Mubarak. 2011. *7 Hari Mahir Menulis Buku Best Seller*, Mumtaz Media, Surabaya.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk SMA*. Jakarta : Erlangga.
- Nasution, 2000, *Penelitian Tindakan Kelas*, Depdiknas, Jakarta,
- Nurhasan. (1986). *Tes dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: FPOK IKIP.
- Poerwadarminta. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, Nana (1995). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sardiman, A.M. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Witherington., Burton., Bapemsi. (1986). *Teknik-teknik Belajar dan Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Yanto Kusyanto, 1995 ., *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan X*, Bandung, Ganeca Exacta, Bandung.