

Pengembangan peta konsep permainan bolabasket untuk siswa kelas V SDN 3 Margomulyo**Development of a basketball game concept for 5th grader
3rd elementary school Margomulyo****Vega Mareta Sceisarriya¹**¹*STKIP PGRI Trenggalek***Abstrak**

Belajar gerak pada pendidikan jasmani terbagi dalam tahap kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatis. Tahap kognitif menjadi modal utama dalam belajar gerak siswa memahami konsep gerak yang kita inginkan. Peta konsep dalam permainan bolabasket ini bertujuan untuk suplemen bahan ajar permainan bola basket siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif-kuantitatif mengacu pada model pengembangan Lee Owens. Data penelitian merupakan hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 82 % artinya peta konsep dapat digunakan. Pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil persentase sebesar 84,1 % artinya peta konsep permainan bolabasket ini dinyatakan layak digunakan. Saran-saran dalam pengembangan peta konsep ini harapannya penelitian ini menuju arah lebih lanjut sebagai berikut: (1) Subjek peneliti lebih luas dan mendalam (2) Penelitian tidak hanya dilakukan sebatas pada tingkat sekolah dasar kelas V saja tetap seluruh kelas atas yang ada pembelajaran bolabeser khususnya bola basket.

Kata kunci: *peta konsep, bola basket, siswa sekolah dasar.*

Abstract

Movement learning in physical education is divided into cognitive stages, associative stages, and automatic stages. The cognitive stage is the main capital in learning student motion to understand the concept of motion we want. The concept map in this basketball game aims to supplement teaching materials for student basketball games. This study uses a descriptive-quantitative design referring to the Lee Owens development model. The research data is the result of expert validation, small group trials, and large group trials. In the results of the small group trial, a percentage of 82% was obtained, meaning that concept maps could be used. In the large group trial, a percentage result of 84.1% was obtained, meaning that the basketball game concept map was declared fit for use. The suggestions in developing this concept map are that it is hoped that this research will go in a further direction as follows: (1) The research subjects are broader and more in-depth (2) The research is not only carried out at the elementary school level, class V, but all upper classes with big ball learning especially basketball.

Keywords: *concept, basketball, elementary school kid.*

<https://doi.org/10.20961/phduns.v20i2.74020>

PENDAHULUAN

Media pendukung dalam pembelajaran menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran bolabeser ini salah satunya adalah pembelajaran bolabasket yang di ajarkan di sekolah dasar. Siswa sekolah dasar biasanya dikenalkan dan diajarkan teknik teknik dasarnya dulu oleh guru dengan cara memodifikasi permainannya. Media peta konsep ini guna sebagai suplemen bahan ajar permainan bola basket siswa yang dapat dimanfaatkan media dalam proses pembelajaran dan untuk dapat membangkitkan minat, motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran karena media digunakan untuk sarana penyalur pesan dari sumber kepada penerima pesan, sehingga pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Ada tiga proses tahapan dari bergerak yaitu tahap kognitif (*cognitive stage*), tahap asosiatif (*asosiative stage*), dan Tahap otomatis (*autonomous stage*). Pada tahap kognitif siswa akan memperoleh sumber pengetahuan gerak dari berbagai sumber. Pada tahap asosiatif peserta didik akan berusaha untuk mencoba melakukan gerakan yang sudah dipahaminya. Kemudian pada tahap otomatis gerakan yang dilakukan siswa sudah otomatis dan terkoordinasi sesuai hapa yang digarapakan.

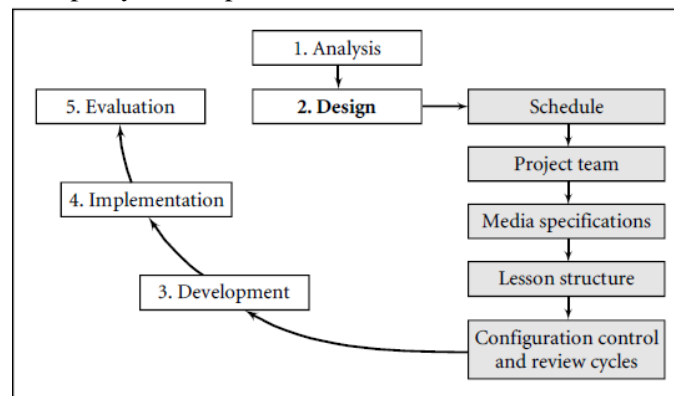
Jika dilihat kembali, tahap kognitif menjadi tahap yang paling awal dan kecerdasan kognitif siswa menjadi modal utama dalam belajar gerak. Namun dalam belajar pada tahap kognitif tidak semudah yang dibayangkan. Tahap kognitif pada siswa sekolah dasar ternyata cara belajar efektif dalam memahami suatu pengetahuan yang kaitannya dengan kecerdasan kognitif memiliki karakteristik yang beragam pada diri

Menurut Fakhurrizi (2018) tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan indikator tercapai dapat dikatakan pembelajaran efektif. Dalam pembelajaran yang efektif sedikitnya ada dua unsur pokok yaitu 1) guru harus memiliki suatu gagasan jelas tentang tujuan belajar yang diharapkan dan 2) pengalaman belajar yang direncanakan dan disampaikan dapat tercapai (Setyosari, 2014). Dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas, maka diperlukan desain pembelajaran yang dilakukan guru.

Peta konsep menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran. Peta konsep membantu peserta didik dalam memperjelas kunci dari konsep yang harus dipelajari dan pengetahuan baru dan pengetahuan sebelumnya. Dengan adanya metode peta konsep dalam pembelajaran, khususnya dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat menganalisis dengan kritis dalam mengembangkan kebugaran jasmani, ketrampilan gerak dan mengembangkan pola hidup yang sehat. Seperti halnya permainan bola basket harus membutuhkan pengalaman tersebut. Dalam pengalaman tersebut permainan bola basket mempunyai beberapa manfaat diantaranya dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani dan manfaatnya bagi rohani dan kejiwaan, kepribadian, dan karakter akan tumbuh kearah yang sesuai dengan tuntunan masyarakat. Pembelajaran permainan bola basket terdiri dari teori dan praktek dalam memahami dan mengimplementasikan materi permainan bola basket, salah satunya tentang teknik dasar permainan bola basket. Dalam pengimplementasian pembelajaran permainan bola basket, guru sebagai pembelajar harus mampu menentukan metode pembelajaran yang tepat.

METODE

Model pengembangan merujuk pada model pengembangan Lee&Owens (2004:3), dengan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut: (1) Melakukan analisis kebutuhan (2) Analisis awal dan akhir (3) Desain produk. (4) Pengembangan produk (5) Pelaksanaan. (6) Evaluasi produk. Langkah yang dikemukakan oleh Lee & Owens merupakan langkah dalam memecahkan suatu permasalahan penelitian yang hasil akhirnya adalah terciptanya suatu produk.



Gambar 1.1 Tahap Penyusunan Produk Pengembangan Peta Konsep

Rumus untuk mengolah data yang berupa deskriptif persentase Akbar & Sriwiyana (2002:213) adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validatas.

TSEV : Total Skor Empirik Validator

S-max : Skor Maksimal

Apabila data berupa persentase, proporsi maupun rasio, maka kesimpulan dapat diambil sesuai dengan permasalahannya penggolongan persentase kategori yang sebagaimana yang diungkapkan oleh Akbar dan Sriwijana (2010:212).

Tabel 1.1 Tabel Kriteria Tingkat Kelayakan

No	Tingkat Persentase	Tingkat Validitas
1	75,01%-100,00%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01%-75,00%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	25,01%-50,00%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)
4	00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid (terlarang digunakan)

HASIL

Data Validasi Ahli Media

Validasi dilaksanakan oleh satu validator yaitu (n=1). Jumlah butir soal instrumen sejumlah 29 butir soal. Hasil validasi akan dipaparkan pada tabel validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 1.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Komponen indikator	TSEV	S-Max	Persentase (%)
1	Teks	30	32	93,8%
2	Gambar	35	36	97,2%
3	Desain/tampilan	16	16	100%
4	Rata-rata			94,2%

Keterangan:

T SEV: Total Skor Empirik Validator

S-Max: Skor Maksimal

Data Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 1.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Komponen Penilaian	TSEV	S-Max	Persentase
1	Kejelasan	59	68	86,7%
2	Ketepatan	16	20	80%
3	Kesesuaian	18	20	90%
4	Kemenarikan	26	28	93%
	Rata-rata			87,4%

Hasil Analisis Ahli Permainan Bolabasket

Tabel 1.4 Hasil Validasi Ahli Permainan Bolabasket

No	Komponen Penilaian	TSEV	S-Max	Persentase (%)
1	Kejelasan	61	68	90%
2	Ketepatan	15	20	75%
3	Kesesuaian	15	20	75%
4	Kemenarikan	23	28	82%
	Rata-rata			81%

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dengan menggunakan 6 siswa. Jumlah butir soal sejumlah 20 butir soal. Hasil data uji coba kelompok kecil yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.5 Data Hasil Uji Kelompok Kecil (n=7)

No	Aspek Yang Dinilai	TSEV	S-Max	Persentase (%)
1	Mudah	104	120	86%
2	Menarik	98	120	81,6%
3	Praktis	97	120	81%
4	Manfaat	100	120	83%
Rata-rata				82,8%

Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Hasil analisis data uji coba kelompok besar disajikan dalam tabel 1.6 berikut ini:

Tabel 1.6 Data Evaluasi Uji Kelompok Besar (n=21)

No	Komponen Penilaian	TSEV	S-Max	Persentase (%)
1	Mudah	368	420	87,6%
2	Menarik	345	420	82%
3	Praktis	336	420	80%
4	Manfaat	367	420	87%
Rata-rata				84,1 %

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data di atas maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan peta konsep permainan bola basket untuk siswa sekolah dasar kelas V telah memenuhi standar dan valid sehingga produk ini bisa digunakan untuk aktifitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dalam menyebar luaskan produk ini pada cakupan yang lebih umum dan luas perlu dikaji ulang tentang konten yang akan dimasukkan. Peneliti memberikan saran apabila disebar luaskan perlu dikaji kembali tentang kesesuaian karakteristik subjek yang akan dituju dengan bentuk kemasan produk sehingga produk ini benar-benar tepat sasaran serta membawa guna dan manfaat bagi siswa ataupun guru yang terlibat dalam aktifitas lingkungan pendidikan.

REFERENSI

- Abidin, Akros. 1999. *Bolabasket Kembar*. Jakarta: PT GRAHA GRAFINDO PERSADA.
- Adi, Sapto. 2014. *Pengaruh Modifikasi Waktu Belajar Terhadap Peningkatan Kebugaran, Konsep Diri, dan Presatasi Akademik*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs UNESA.
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bolabasket*. Solo: Era Intermedia.
- Arsyad, Ashar. 2010 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Butts, Frank; Heidorn, Brent & Mosier, Brian. 2013. Comparing Student Engagement in Online and Face-to-Face Instruction in Health and Physical Education Teacher Preparation. *Canadian Center of Science and Education*, 2 (2): 8-13.
- Capece, G., & Campisi, D. (2013). *User satisfaction affecting the acceptance of an e-learning platform as a mean for the development of the human capital*. *Behaviour & Information Technology*, 32(4), 335-343.
- Cappel, J. J., & Hayen, R. L. (2004). *Evaluating e-learning: A case study*. *Journal of Computer Information Systems*, 44(4), 49-56.
- Conlon, T., & Simpson, M. (2003). Silicon Valley versus Silicon Glen: *The impact of computers upon Teaching and Learning: a comparative study*. *British Journal of Educational Technology*, 34 (2), 137-150.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Degeng, N. S. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.
- Dinata, Marta. 2008. *Bola basket: Konsep Dan Teknik Bermain Bola Basket*. Jakarta: Cerdas Jaya.

- Dwiyogo, Wasis D. 2008. *Aplikasi Teknologi Pembelajaran Penjas dan Olahraga*. FIP: Universitas Negeri Malang.
- Dwiyogo, Wasis D. 2010. *Dimensi Teknologi Pembelajaran Penjas dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Dwiyogo, Wasis D. 2013. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Frimming, Renee E; Bower, Glenna G & Choi, Chulhwan. 2013. Examination of A Physical Education personal Health Science course: Face-to-Face classroom Compared to Online Hybrid Instruction. *Physical Educator*, 70 (4): 359-373.
- Gubacs-Collins, Klara & Juniu, Susana. 2009. The Mobile Gymnasium using Tablet PCs in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 80 (2): 24-31.
- Giriwijoyo, S. 2013. *Ilmu Faal Olahraga (Fisiologi Olahraga)*. Bandung: Rosdakarya Offset.
- Grosch M. 2013. "Media Use in Higher Education from a Cross-National Perspective. *The Electronic Journal of e-Learning* Volume 11 Issue 3 2013.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D Russell, Sharon E Smaldino (1985). *Instructional Media and Technologies for Learning (5ed)*. Englewood Cliffs NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Hujair Ah. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Safiria Insania Press.
- Husdarta, J. S. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani* (Riduan, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill International Edition, New York*.
- Kosasih, Danny. 2009. *Basketball Basic*. PERBASI.
- Kosasih, E. 1985. *Olahraga Teknik dan Program Latihan*. Jakarta: CV. Akademika Pressindo.
- Kulasekara, G.U & Jayatilleke, B.G. 2008. Designing Interface for Interactive Multimedia: learner perceptions on the design features. *AAOU Journal*, 3(2): 83-98
- Lee,W. Owens. 2004. *Multimedia-Based Intructional Design*. San Fransisco: John Wiley & Sons Inc.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nurrochmah, S. 2015. Survei *Need Assesment* Gerakan Dasar Aktivitas Ritmik dan Rangkaian Senam Ritmik sebagai Sumber Belajar *Macromedia Flash*. *Prosiding Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan*.
- Williams, Leslie. 2013. *A Case Study of Virtual Physical Education teacher' Experiences in and persepective of Online Teaching*. Disertasi tidak diterbitkan: University of South Florida.