

KAJIAN TERHADAP DESAIN PERMAINAN BASKET UNTUK SISWA FASE C DI KECAMATAN PAGUYAMAN BOALEMO

Zenius Tobuhu¹, Hariadi Said², Mirdayani Pauweni^{3*}

Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3}

Mirdayani.pauweni@ung.ac.id³

ABSTRAK

Potensi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan basket seperti kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan disiplin yang dapat membantu mengembangkan karakter siswa sejak dini adalah landasan permainan ini menjadi materi dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Namun, pembelajaran permainan basket sering terkendala masalah sarana dan prasarana. Oleh sebab itu, tujuan tulisan ini adalah untuk mengkaji pustaka dan menghasilkan draft desain awal permainan basket yang dianggap cocok untuk siswa fase C di Kecamatan Paguyaman Boalemo. Pendekatan deskriptif kualitatif dalam tulisan ini menerapkan 4 tahapan, yakni: *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Pengkajian menghasilkan draft desain permainan basket *lilingo* yang menguraikan definisi, sarana prasarana, dan teknik bermain. Draft awal ini dapat dibawa ke tahap selanjutnya dalam penelitian dan pengembangan, yakni tahapan validasi ahli.

Kata Kunci: Basket Lilingo, Desain, Fase C, Permainan, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

The values inherent in basketball—such as teamwork, responsibility, sportsmanship, and discipline—can help develop students' character from an early age, making the sport a foundational component of physical education (PJOK) learning in elementary schools. However, this basketball learning is often hindered by a lack of facilities and equipment. Therefore, the purpose of this paper is to review the literature and produce a preliminary design draft for a basketball game deemed suitable for students in Phase C in Paguyaman Boalemo District. The qualitative descriptive approach in this paper involves four stages: data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The study produced a draft design for the “Lilingo” basketball that outlines its definition, facilities and equipment, and playing techniques. This initial draft can be taken to the next stage in research and development, namely the expert validation stage.

Keywords: Basketball Lilingo, Design, Phase C, Game, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan berkontribusi menyeluruh yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara fisik, mental serta emosional melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia yang mempunyai tujuan dalam peningkatan kualitas gerak tubuh dengan karakteristik sesuai dengan jenjang pendidikan yang disesuaikan dengan tahap

pertumbuhan dan perkembangan siswa (Pomatahu & Pauweni, 2024). Pelaksanaan pendidikan jasmani saat ini masih tertuju pada olahraga tertentu yang berorientasi pada penguasaan teknik dasar pada olahraga-olahraga tertentu (Dermawansyah, 2023).

Pembelajaran PJOK merupakan sarana yang digunakan untuk peserta didik untuk pengembangan kemampuan yang dimiliki melalui aktivitas jasmani (Imawati & Maulana, 2021). Keterampilan yang dimiliki seperti keterampilan motorik kasar dan motorik halus (Proboyulianto & Siska, 2024) keterlibatan anak dalam aktivitas fisik yang terstruktur dapat membangun sikap disiplin, kerjasama, dan kepercayaan diri yang penting bagi perkembangan karakter anak. Kemampuan kognitif, kemampuan dalam menalar, dan juga kemampuan dalam memahami nilai-nilai afektif, mental, spiritual, dan juga berdampak pada kesehatan mental anak (Kiranida, 2019). Pembelajaran PJOK memiliki banyak bidang didalamnya yang terdiri dari permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, dll. Dimana setiap cabang olahraga tersebut memiliki cara bermain yang berbeda. Salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh siswa yakni cabang olahraga bola basket, olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan (Adii et al., 2023). Pembelajaran PJOK erat kaitannya dengan sarana dan prasarana yang nantinya akan digunakan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran.

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok yang saling berlawanan dengan tujuan memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan untuk mendapatkan poin (Waffak et al., 2022). Teknik dasar pada permainan bola basket antara lain yaitu menggiring bola (*dribbling*), melempar (*passing*), menangkap (*catching*), dan menembak (*shooting*). Dari semua teknik dasar, *shooting* (menembak) merupakan usaha memasukkan bola ke dalam ring (basket) untuk memperoleh point atau nilai. Permainan basket menjadi salah satu materi permainan pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Potensi nilai-nilai terkandung dalam permainan basket seperti kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan disiplin dapat membantu mengembangkan karakter siswa sekolah dasar (Putri et al., 2025). Berdasarkan temuan studi awal pada 31 sekolah dasar di Paguyaman, materi permainan basket tetap dipilih sebagai salah satu materi kelas fase C untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran, walaupun kondisi sarana dan prasarana yang kurang lengkap. Berbagai model modifikasi permainan bola basket bagi siswa sekolah dasar telah dikembangkan sebelumnya, namun sebagian besar belum secara khusus dirancang untuk menjawab kebutuhan gerak siswa di wilayah pedesaan dengan keterbatasan sarana dan prasarana seperti di Kecamatan Paguyaman. Kebaruan tulisan ini terletak pada penyusunan draft desain awal permainan basket *lilingo* yang secara khusus mengakomodasi kondisi dan kebutuhan tersebut. Oleh sebab itu, tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengkaji pustaka dan menghasilkan draft desain awal permainan basket yang dianggap cocok untuk siswa fase C di Kecamatan Paguyaman Boalemo.

KAJIAN TEORI

Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

Pendidikan jasmani di setiap jenjang sekolah bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral,

aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Erawan, 2019; Mahendra et al., 2024). Pelaksanaannya mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan gerakan fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi (Prasetyo, 2021).

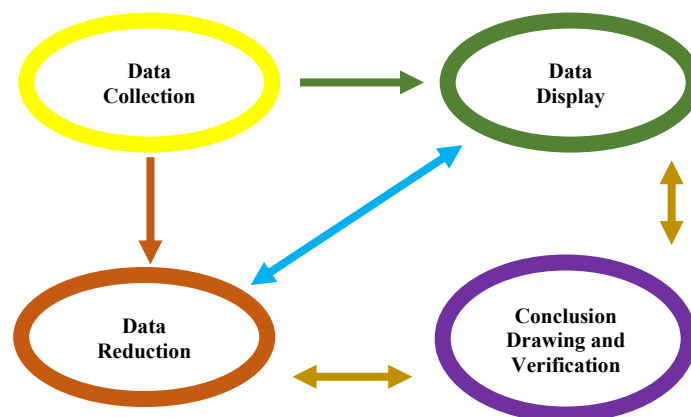
Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga pada pembentukan sikap positif terhadap aktivitas fisik. Pada Fase C (umumnya kelas V–VI), siswa berada pada periode perkembangan yang unik, mereka mulai menyukai tantangan, kompetisi ringan, dan aktivitas berkelompok, tetapi di saat yang sama mudah kehilangan minat jika pembelajaran terasa monoton, terlalu sulit, atau tidak memberi ruang bagi semua anak.

Model Permainan Bola Basket untuk Fase C

Pengembangan bola basket dalam pendidikan jasmani melalui permainan diharapkan mampu membuat anak lebih aktif bergerak dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan. Modifikasi terhadap permainan bola basket hendak disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa. Dalam hal ini Siedentop (1994) menegaskan bahwa dalam usaha pengembangan model permainan, perlu diperhatikan rambu-rambu berikut ini: (1) memodifikasi aktivitas untuk meratakan kompetisi, (2) mengurangi jarak, (3) memberikan kesempatan lebih untuk mencetak skor, (4) menganalisa posisi sesuai dengan kemampuan siswa berkebutuhan khusus, (5) memberikan peralatan yang disesuaikan untuk membuat penampilan lebih mudah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menguraikan dan menjelaskan desain basket *lilingo* untuk siswa fase C di Kecamatan Paguyaman. Data dikumpulkan menggunakan teknik kaji pustaka. Jenis data penelitian terdiri dari primer dan sekunder. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif analisis kualitatif yang terdiri dari 4 (empat) yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2015). Tahapan analisis data tersebut disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Analisis Data Model Huberman dan Miles (2019)

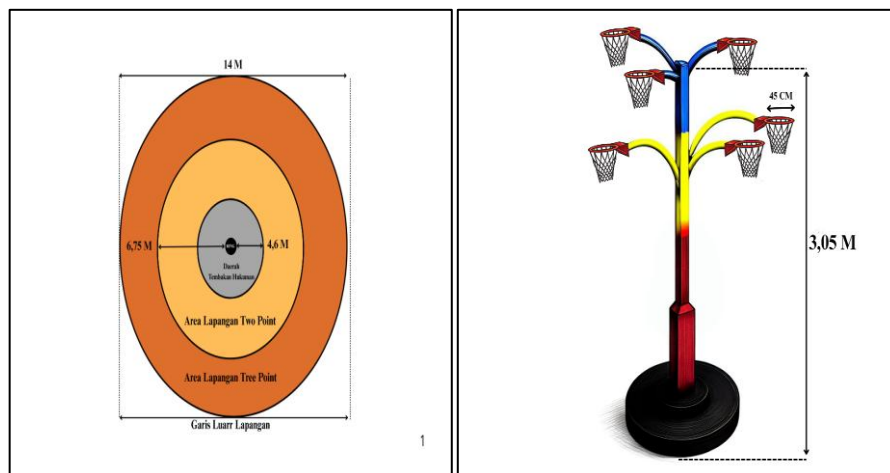
HASIL PENELITIAN

Definisi Basket *Lilingo*

Desain basket *lilingo* adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari 3 pemain, dan pemain dapat terdiri dari kombinasi pria dan wanita. Tujuan permainan ini adalah untuk mencetak sebanyak mungkin point dengan memasukkan bola ke dalam keranjang tim lawan. Kata *lilingo* berasal dari kata dalam bahasa Gorontalo yang artinya pusaran rambut, dalam bahasa Inggris disebut *hair whorl*. Hal ini terlihat pada ring basket *lilingo* yang dirancang seperti pusaran. Permainan basket *lilingo* merupakan permainan bola basket yang telah dimodifikasi baik dari peraturan dan sarana prasarananya. Basket *lilingo* adalah permainan bola basket yang dimodifikasi yang bertujuan khusus untuk meningkatkan aktivitas gerak kemampuan *dribbling*, *passing* dan *shooting* siswa, dalam permainan basket teknik dasar ini sebagian besar digunakan. Desain permainan basket *lilingo* bertujuan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah-sekolah yang sarana dan prasarananya belum memadai, dan juga diharapkan untuk memicu meningkatkan minat siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran bola basket.

Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana ialah peralatan dan perlengkapan atau bangunan penunjang kegiatan tertentu yang digunakan dalam melakukan kegiatan pendidikan jasmani atau olahraga (Maisaroh et al., 2020). Lapangan permainan basket *lilingo* berbentuk lingkaran dengan diameter lingkaran 14 meter, jarak tembakan tiga angka dari titik pusat ring 6,75 meter serta jarak tembakan hukuman 4,5 meter. Bola yang digunakan pada permainan basket *lilingo* adalah bola basket sebenarnya dengan ukuran bola no. 5 (GG5X). Ring yang digunakan pada permainan basket *lilingo* yaitu ring yang memiliki keranjang bola yang berjumlah 6 buah. Lapangan dan ring basket *lilingo* dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Lapangan dan Ring Basket *Lilingo*

Teknik Bermain Basket *Lilingo*

Permainan basket *lilingo* mengadopsi sebagian peraturan bola basket (3x3), dengan mengembangkan permainan bola basket (5x5), dengan teknik bermain seperti teknik *passing* dan *catching* (mengoper dan menangkap bola), *dribbling*

(menggiring), *shooting* (menembak) yang efektif dan efisien dijalankan sesuai dengan tujuan dalam mencapai suatu hasil yang maksimal (Putri & Umar, 2020). Teknik bermain basket *lilingo* merupakan cara yang dapat dilakukan dalam mencapai suatu hasil yang maksimal dengan cara memainkan bola dengan efektif dan akurat (Selan et al., 2023) untuk mencapai tujuan permainan (Putri & Umar, 2020) terdiri dari teknik dasar sebagai berikut: (1) *Passing and catching* (mengoper dan menangkap bola), (2) *Dribbling* (menggiring bola), (3) *Shooting* (menembak bola) dengan jenis-jenis *shooting* yang dapat dilakukan *jump shot*, *hook shot*, *free throw*, dan *three point shot*, (4) *Pivot*, dan (5) *Defence* (pertahanan). Permainan basket *lilingo* masing-masing tim terdiri 3 pemain dengan 1 cadangan dimana semua pemain bisa mencetak point sesuai dengan tujuan permainan bola basket. Permainan basket *lilingo* menggunakan peraturan basket yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan tujuan agar proses permainan bola basket dapat dijalankan dengan mudah dan efisien guna mencapai tujuan yang diinginkan (Putri & Umar, 2020). Permainan basket *lilingo* ini dilaksanakan seperti pertandingan bola basket pada umumnya.

PEMBAHASAN

Pengembangan model untuk membantu pelaksanaan pembelajaran PJOK telah dilakukan oleh banyak peneliti di Indonesia. Pomatahu et al., (2023) menemukan 500 artikel pengembangan model dalam rentang 2010–2023. Masalah umum penelitian yang diangkat dalam artikel-artikel tersebut, yakni metode pengajaran yang terbatas, fasilitas dan infrastruktur yang kurang memadai. Desain permainan basket *lilingo* yang dihasilkan melalui pengkajian ini juga berlandaskan pada masalah-masalah tersebut. Sebelumnya model permainan bola basket untuk siswa sekolah dasar telah dikembangkan berdasarkan masalah dan kebutuhan siswa di masing-masing lokasi penelitian.

Beberapa produk modifikasi bola basket untuk fase C telah dikembangkan untuk berbagai manfaat, seperti model pembelajaran bola basket melalui permainan labu (Amrullah et al., 2012) dijadikan alternatif penyampaian materi pembelajaran bola basket. Produk modifikasi permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak (Gunawan, 2014) dapat mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik dan afektif siswa dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran permainan bola basket pada siswa kelas V sekolah dasar. Kemudian model permainan basket *taki* (Pauweni, 2012) untuk siswa sekolah dasar kelas atas (IV, V dan VI) untuk mengembangkan gerak dasar (lokomotor, manipulatif, dan non lokomotor) serta menanamkan nilai disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Model permainan basket *taki* yang dalam bahasa Gorontalo disebut *takikino* (anak kecil) menjadi dasar bagi ide utama penamaan *lilingo*. Perbedaan utama *taki* dan *lilingo* adalah kebutuhan gerak siswa. *Taki* dikembangkan untuk siswa di tengah kota, sedangkan *lilingo* dikembangkan untuk siswa di pedesaan yang memiliki kebutuhan gerak yang tinggi. Namun desain basket *lilingo* masih harus melalui tahap validasi ahli, uji coba produk, dan uji kelayakan sebagai tahapan lanjutan dari penelitian dan pengembangan.

SIMPULAN

Pengkajian ini merupakan tahapan pengembangan draft awal model dari suatu penelitian dan pengembangan. Telah menghasilkan draft awal berupa desain basket *lilingo* untuk siswa fase C di Paguyaman, yang memiliki kebutuhan gerak

yang tinggi. Draft desain ini menguraikan definisi basket *lilingo*, sarana dan prasarana, dan teknik bermain basket *lilingo*. Untuk menghasilkan model yang sesuai dengan subyek sasaran, draft desain ini harus divalidasi ahli sebagai syarat untuk uji coba lapangan hingga ke tahap uji kelayakan. Dari validasi desain *lilingo*, dapat diketahui layak tidaknya desain ini untuk uji coba terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adii, Y., Putra, M. F. P., & Wandik, Y. (2023). Permainan bola basket: sebuah tinjauan konseptual singkat. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 277–282. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16468>
- Amrullah, A., Rustiadi, T., & Raharjo, H. P. (2012). Pengembangan model pembelajaran bola basket melalui permainan labu pada siswa kelas V sekolah dasar. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(4). <https://doi.org/10.15294/active.v1i4.515>
- Dermawansyah. (2023). Model pengembangan permainan bola basket dengan menggunakan pola konsep circuit training ball di SMPN 1 Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 92–99. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v4i3.513>
- Erawan, I. M. (2019). Upaya meningkatkan prestasi belajar permainan bola basket melalui penggunaan metode kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 414–421. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19279>
- Gunawan, M. A. (2014). Model pengembangan permainan bola basket empat sasaran tembak bergerak dalam Penjasorkes. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Imawati, V., & Maulana, A. (2021). Minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(1), 87–93. <https://doi.org/10.28926/pej.v1i1.439>
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan perkembangan motorik siswa sekolah dasar melalui pelajaran penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 318–328. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/download/969/906/>
- Mahendra, F., Kresnapati, P., & Suwarso. (2024). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterampilan passing bola basket pada siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 39957–39965.
- Maisaroh, P., Athar, & Kahri, R. (2020). Analisis komponen kebugaran jasmani peserta didik sekolah dasar negeri dilihat dari sarana dan prasarana pendidikan jasmani kelas V usia 10–12 tahun Kota Banjarbaru. *Stabilitas: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), 80–83.
- Pauweni, M. (2012). Pengembangan model permainan bola basket taki sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa sekolah dasar kelas atas di Kota Gorontalo. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(1), 61–67.
- Pomatahu, A. R., & Pauweni, M. (2024). Design of noti basketball model for high school students. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 10(5), 142–153. <https://doi.org/10.46827/ejpe.v10i5.5232>

- Pomatahu, R. R., Pauweni, M., Bulu Baan, A., & Kadir, S. S. (2023). Development model in physical education learning in Indonesia: A bibliometric analysis. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 10(1), 119–131.
- Prasetyo, B. (2021). Meningkatkan keaktifan siswa pada materi permainan bola basket melalui model pembelajaran SAVI (Somatik, Auditori, Visual dan Intelektual). *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(8), 881–887.
- Proboyulianto, D., & Siska. (2024). Meningkatkan keterampilan motorik anak melalui aktivitas fisik di mata pelajaran PJOK di SD Negeri 016 Meranti Kec. Pangkalan Kuras. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46987–46995.
- Putri, N. I., & Umar, A. (2020). Kemampuan teknik dasar bola basket atlet putra Klub Genta Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 3(4), 15–21.
- Putri, N. K. K. S., Hita, I. P. A. D., & Mahotama, I. B. G. J. (2025). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran bola basket pada pendidikan jasmani sekolah dasar: Kajian studi literatur. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(10), 754–761. <https://doi.org/10.60126/jim.v3i10.1050>
- Selan, M., Baun, A., Rajagukguk, C. P. M., & Rohi, I. R. (2023). Profil keterampilan teknik dasar bola basket mahasiswa. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 3(2), 74–82. <https://doi.org/10.55081/joki.v3i2.784>
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality PE through positive sport experiences* (1st ed.). Human Kinetics Publishers.
- Waffak, M. N., Sukoco, P., Sugiyanto, F. X., Arifianti, E., Setiawan, J., & Daryono, R. W. (2022). Developing a basketball learning model using the Teaching Game for Understanding (TGfU) approach to improve the effectiveness of HOTS in elementary schools. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3s), S21–S29. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.3s.03>