

Pengembangan Model Pembelajaran Bola Besar Melalui Permainan Pak Bo Ki Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kecamatan Tembalang

Agus Pujiyanto ,Hertog Doni Herlambang

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding author: agustisatriabowo@gmail.com

Abstract: Latar belakangnya penelitian ini adalah kurangnya pengembangan pembelajaran permainan bola besar terutama sepak bola di lingkungan sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah model permainan Pak Bo Ki yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Penjasorkes materi bola besar. Metode penelitian yang digunakan adalah 7 langkah penelitian pengembangan model Borg & Gall, yang diantaranya : (1) Analisis kebutuhan (2) Perencanaan pengembangan produk awal. (3) Pembuatan produk awal. (4) Uji coba kelompok kecil (10 siswa putra dan 10 siswa putri). (5) Revisi produk berdasarkan evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran. (6) Uji coba kelompok besar (20 siswa putra dan 20 siswa putri). (7) Hasil akhir berupa model permainan Pak Bo Ki untuk siswa sekolah dasar kelas atas. Hasil dari uji coba kelompok kecil menunjukkan evaluasi positif dari ahli penjas dan ahli pembelajaran dengan persentase 87,71% (baik), sementara respon keseluruhan siswa mencapai 88,67% (baik). Uji coba pada kelompok besar menghasilkan evaluasi yang lebih tinggi, dengan persentase 93,9% (sangat baik) dari ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta respon keseluruhan siswa mencapai 94,75% (sangat baik). Simpulan dari penelitian ini adalah model permainan Pak Bo Ki yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas atas. Model ini dapat menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar kelas atas.

Keywords: *Development, Big Ball Games, Pak Bo Ki Games*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu ilmu yang didalamnya mempelajari tentang pembelajaran, pengajaran, keterampilan, serta pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Hal ini diperkuat dengan berdasarkan pendapat dari (Hidayah & Setiawan, 2020), yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dari seseorang untuk mewujudkan suasana belajar secara aktif dengan mengembangkan potensi diri seperti kekuatan spiritual, kecerdasan, berakhlak mulia, dan keterampilan yang dapat diturunkan ke generasi berikutnya.

Pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan motorik, memperluas pengetahuan tentang gaya hidup sehat, serta membentuk sikap sportif, kerjasama, dan kepercayaan diri. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam berbagai aktivitas fisik, olahraga, dan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik mereka. Selain itu, pembelajaran ini juga mencakup aspek psikososial, di mana siswa diajarkan untuk berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan menghargai perbedaan individu. Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada aspek fisik semata, tetapi juga berusaha untuk mengembangkan siswa secara holistik dalam ranah fisik, mental, dan sosial (Wirawan & Hartiwan, 2015).

Keterlibatan siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani dianggap krusial karena tidak hanya meningkatkan kesehatan fisik, tetapi juga membangun keterampilan motorik,

memupuk kesadaran akan pentingnya gaya hidup aktif, mempromosikan sikap sportif, dan mendukung pengembangan aspek psikososial seperti rasa percaya diri, disiplin, dan kerjasama. Oleh karena itu, pendidikan jasmani di sekolah harus dirancang dengan pendekatan yang berorientasi pada siswa, memberikan kesempatan bagi partisipasi aktif, refleksi diri, dan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya menjaga kesehatan dan kebugaran jasmani untuk kesejahteraan secara keseluruhan (Fahrizal, 2015).

Dilihat dari kebiasaan anak-anak di berbagai tingkatan sekolah seperti Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, sampai jenjang Sekolah Menengah Atas, yang masih memiliki ketertarikan dalam hal permainan, perlu diperhatikan kurangnya pengembangan dalam proses pembelajaran di sekolah (Nuryamin: 2013).

Salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya penerapan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan olahraga yang menarik perhatian siswa melalui berbagai bentuk permainan. Karena itu, banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Nurmas, 2019:5).

Menurut pengertian para ahli diatas dengan menggunakan game yang seru, anak-anak akan lebih antusias saat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dan tidak merasa bosan. Oleh sebab itu, pendidik olahraga harus meningkatkan kreativitasnya dalam menciptakan berbagai permainan yang menarik bagi siswa. Salah satu cara untuk menciptakan permainan yang menarik adalah

dengan memodifikasi aturan dan peralatan yang digunakan, bahkan mengkolaborasi beberapa jenis game olahraga yang sudah biasa.

Pada pembelajaran penjasorkes, seringkali terjadi berbagai kendala yang menghalangi keberhasilan baik dalam proses maupun hasil belajar siswa. Di tingkat sekolah dasar, terutama dalam pelajaran sepak bola, pendekatan yang dominan adalah pengajaran dengan menggunakan aturan standar. Cara pandang seperti ini memengaruhi cara berpikir dan persepsi guru penjasorkes. Hal ini terlihat dari pengamatan lapangan yang menunjukkan bahwa pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar belum sepenuhnya disesuaikan dengan perkembangan siswa, baik dari aspek kognitifnya, afektifnya, maupun psikomotoriknya (Ngolo & Ohoirat, 2018).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis melakukan observasi langsung di tiga sekolah, yaitu SD Islam Al Hikmah, SD Negeri Kedungmundu, dan MI Al Hikmah Tembalang. Tujuan observasi ini adalah untuk mengevaluasi sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran sepak bola, memahami proses belajar-mengajar penjasorkes khususnya dalam pembelajaran sepak bola, serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran sepak bola.

Dari hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa data sebagai berikut: Keterbatasan fasilitas dan infrastruktur untuk bermain sepak bola, baik dalam hal kualitas maupun jumlahnya, dapat mempengaruhi pembelajaran yang tidak efisien, Kegiatan aktifitas sepakbola belum dirancang dengan variasi permainan yang dimodifikasi, menyebabkan beberapa siswa terlihat kurang antusias dan cenderung merasa

bosan dalam proses pembelajaran, Guru cenderung memberikan lebih banyak perhatian pada materi yang menekankan prestasi atau olahraga yang dianggap unggulan di sekolah tersebut, Guru meyakini bahwa siswa perempuan sering menghadapi kesulitan dalam pembelajaran sepak bola, sehingga materi tersebut kurang diaplikasikan di sekolah, Minat siswa perempuan terhadap permainan sepak bola masih rendah, Terjadinya ketidaksesuaian antara keinginan dan kenyataan, dalam hal ini pada materi bola besar khususnya permainan sepak bola (Pamot: 2010).

Untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran sepak bola di sekolah, diperlukan sebuah langkah strategis dalam bentuk pengembangan model pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Pengembangan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas keseluruhan pendidikan jasmani di lingkungan sekolah. Dengan melakukan modifikasi dan pengembangan permainan sepak bola, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran penjasorkes (Toto, 2001: 43). Selain itu, langkah ini juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih menikmati pembelajaran dan mengembangkan keterampilan serta minat mereka dalam bidang olahraga.

Sarana dan prasarana yang ada di SD Islam Al Hikmah, SD Negeri Kedungmundu, dan MI Al Hikmah Tembalang untuk pembelajaran sepak bola meliputi lapangan yang cukup luas dan layak, gawang-gawang sepak bola yang tersedia, serta bola sepak yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, fasilitas tambahan seperti garis pembatas lapangan, tempat duduk untuk siswa yang menonton, dan alat keselamatan seperti pelindung kaki juga dapat ditemukan di beberapa sekolah. Semua sarana dan prasarana ini menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran sepak bola di sekolah-sekolah tersebut.

Sarana dan prasarana Pembelajaran Sepak Bola SD Islam Al Hikmah, MI Al Hikmah dan SD Negeri Kedungmundu meliputi berbagai fasilitas yang diperlukan agar mereka dapat belajar dan berlatih dengan baik. Hal ini mencakup halaman sebagai lapangan sepak bola. Selain itu, alat-alat seperti bola sepak, kon atau bendera penanda lapangan, peluit, gawang sederhana dan peralatan pelatihan seperti tali lompat dan dribbling cones juga penting untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, anak-anak dapat belajar dan mengembangkan keterampilan permainan bola besar mereka dengan lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pemahaman akan keadaan yang dijelaskan sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian yang berfokus pada pengembangan model pembelajaran sepak bola di lingkungan SD Islam Al Hikmah. Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan model pembelajaran yang berbasis permainan tradisional Pak Bo Ki, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran permainan sepak bola di kalangan siswa sekolah dasar kelas atas. Diharapkan bahwa melalui pengembangan model pembelajaran ini, guru pendidikan jasmani akan lebih mudah memberikan

pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

METODE

Metode penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta menganalisis data - data yang digunakan dalam suatu penelitian (Khoirul & Setiawan, 2022). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Pengembangan atau Research and Development yang lebih dikenal dengan sebutan R&D. Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sugiyono, 2013).

Dalam suatu penelitian, populasi sangat diperlukan dalam memperoleh data dari suatu objek yang ingin peneliti ketahui. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas atas sekolah dasar yang berada di Kecamatan Tembalang. Teknik pengambilan yang dilakukan ialah dengan purposive sampling dimana peneliti memilih sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peneliti dari objek populasi yang akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang menjadi fokus adalah Sekolah Dasar Islam Al Hikmah, Sekolah Dasar Negeri Kedungmundu, dan Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Tembalang yang berjumlah 60 Siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif yang berbentuk persentase. Dalam penelitian pengembangan, pada tahap kuantitatif dapat diartikan sebagai kegiatan setelah peneliti memperoleh seluruh data dari subjek ataupun responden dan sumber

pendukung lainnya (Sugiyono, 2022). Analisis data yang peneliti lakukan dalam tahap ini terdiri dari lima langkah analisis, sebagai berikut : (1) Pengumpulan seluruh data dari hasil pengamatan berupa catatan lapangan, wawancara, dan hasil diskusi; (2) Melakukan teknik analisis tahap awal untuk memilah data ke dalam dua kategori. Kategori pertama berupa penyempurnaan alat, dan kategori kedua berupa ketercapaian dan keefektifan alat; (3) Melaksanakan analisis tahap dua dari masing - masing kategori yang telah ditentukan sebelumnya. analisis pertama dilakukan dengan tujuan menemukan data - data pendukung untuk penyempurnaan alat, analisis kedua dilakukan untuk pemetaan keefektifan serta ketercapaian tujuan; (4) Melakukan analisis data, berupa mengolah seluruh data dengan tujuan merumuskan ketercapaian alat; (5) Dan langkah yang terakhir adalah pembuatan kesimpulan.

Dalam pengolahan data menggunakan rumus yang diperoleh dari Arikunto yang dikutip jurnal (Azaharah et al., 2021), yaitu:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Persentase

f : Frekuensi Jawaban

N : Jumlah seluruh nilai atau jumlah seluruh data

100 % : Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh selanjutnya akan diklasifikasikan dengan tujuan memperoleh kesimpulan. Berikut tabel klasifikasi perolehan persentase :

Tabel 1.1 Kriteria Persentase

| No | Persentase | Kategori |
|----|-----------------|-------------|
| 1 | 81,26% - 100% | Sangat Baik |
| 2 | 62,51% - 81,25% | Baik |
| 3 | 43,76% - 62,50% | Cukup Baik |
| 4 | 25,00% - 43,75% | Tidak Baik |

sumber : (Zulfikar et al., 2019)

Menurut (Gulo, 2010: 99) , mengatakan bahwa desain penelitian merupakan cetak biru yang menentukan pelaksanaan selanjutnya. Desain penelitian memaparkan apa, mengapa, dan bagaimana metodologis yang telah dibicarakan sebelumnya. Berdasarkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 10 tahap penelitian yang mengacu pada 10 langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono. Langkah-langkah tersebut antara lain yaitu sebagai berikut : (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Uji COba Pemakaian; (6) Revisi Produk; (7) Uji Coba Produk; (8) Revisi Desain; (9) Revisi produk; (10) Produk Final.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan Permainan Pak Bo Ki ini dilaksanakan di 3 sekolah dasar yang berada di wilayah binaan Kecamatan Tembalang. Ketiga sekolah tersebut diantaranya Sekolah Dasar Islam Al Hikmah, Sekolah Dasar Negeri Kedungmundu, dan Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Tembalang. Dalam penelitian ini melibatkan siswa, dua ahli permainan (dosen), dan dua ahli pembelajaran penjas (guru penjas SD).

Sebelum produk diuji cobakan kepada siswa melalui uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar, draft produk perlu melalui tahap validasi ahli permainan dan ahli pembelajaran. Dalam validasi produk ini melibatkan dua ahli permainan yaitu Dr. Cahyo Yuwono, M.Pd. dan Dr. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli permainan Universitas Negeri Semarang dan dua ahli pembelajaran penjas yaitu Yoga Try Wibowo, S.Pd. dan Yuliati, S.Pd. selaku guru penjas SD yang ada di wilayah binaan Kecamatan Tembalang.

Uji Coba Kelompok Kecil

Permainan Pak Bo Ki ini telah diuji coba kelompok kecil pada tanggal 25 Mei 2024 yang dilaksanakan kepada siswa kelas VI di MI Al Hikmah Tembalang Kota Semarang yang berjumlah 20 siswa. Tujuan dari pengujian produk ini adalah untuk mengidentifikasi masalah potensial seperti kelemahan, kekurangan, atau keefektifan produk awal ketika digunakan oleh siswa. Hasil dari pengujian ini, termasuk saran perbaikan dan masukan dari ahli penjas dan guru penjasorkes MI Al Hikmah Tembalang, akan menjadi dasar untuk melakukan revisi produk sebelum dilakukan pengujian dalam kelompok yang lebih besar.

Tabel 1.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| Aspek | Persentase | Keterangan |
|--------------------|----------------|-------------|
| Kognitif | 87,14 % | Baik |
| Afektif | 90,00 % | Baik |
| Psikomotorik | 86,00 % | Baik |
| Rata - Rata | 87,71 % | Baik |

Persentase untuk aspek kognitif mencapai 87,14%, masuk dalam kategori baik.

Sebagian besar siswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang permainan Pak Bo Ki, memungkinkan mereka untuk bermain dengan baik. Aspek afektif mendapat persentase jawaban sesuai sebesar 90%, juga masuk dalam kategori baik. Dalam aspek ini, siswa belajar tentang kerjasama, kejujuran, keberanian, disiplin, dan tanggung jawab dalam bermain Pak Bo Ki. Aspek psikomotor mendapatkan persentase jawaban sesuai sebesar 86%, juga dalam kategori baik. Siswa mampu menunjukkan keterampilan gerak yang memadai untuk bermain Pak Bo Ki. Namun, untuk siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam melakukan gerakan tertentu dalam permainan Pak Bo Ki penyesuaian mungkin diperlukan.

Revisi Produk

Berdasarkan pada keseluruhan data yang diperoleh dari uji kelompok kecil, diketahui bahwa produk pengembangan permainan Pak Bo Ki ini perlu untuk dilakukan perbaikan atau revisi produk sebelum produk permainan Pak Bo Ki ini memasuki tahap uji coba kelompok besar. Dari beberapa permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan beberapa perbaikan terkait dengan produk pengembangan permainan Pak Bo Ki yang telah di uji coba sebelumnya dan sesuai dengan saran ahli.

Berikut hasil dari perbaikan produk pengembangan permainan Pak Bo Ki yang telah dilakukan : (1) Tingkat kesulitan permainan Pak Bo Ki yang masih mudah sehingga harus ada pembeda yang menunjang faktor kesulitan untuk keterampilan siswa; (2) Pengecekan keaktifan siswa yang harus lebih intens terutama dalam unsur - unsur keterampilan teknik dasar sepak

bola yang perlu diperhatikan lagi untuk tingkat kesulitannya; (3) Peraturan permainan yang lebih diperjelas dan mengandung unsur aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik untuk siswa yang memainkan permainan Pak Bo Ki.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan di SD Al Hikmah dan SD Kedungmundu dengan jumlah sampel sebanyak 40 orang siswa. Selama melakukan uji coba kelompok besar siswa terlihat sangat antusias mengikuti permainan Pak Bo Ki. Efektifitas pengembangan permainan pada kelompok besar dinilai menggunakan kuesioner dan rubrik penilaian siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tabel 1.5 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

| Aspek | Persentase | Keterangan |
|--------------------|----------------|-------------|
| Kognitif | 95,71 % | Baik |
| Afektif | 90,00 % | Baik |
| Psikomotorik | 96,00 % | Baik |
| Rata - Rata | 93,57 % | Baik |

Berdasarkan tabel tersebut, data yang diperoleh dari ahli pembelajaran menunjukkan persentase rata-rata untuk aspek kognitif sebesar 95,71% yang termasuk dalam kategori baik, aspek afektif sebesar 90% yang juga termasuk dalam kategori baik, dan aspek psikomotor sebesar 96% yang juga termasuk dalam kategori baik. Rata-rata keseluruhan dari angket ahli mencapai persentase 93,57% yang termasuk dalam kategori baik.

SIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan produk permainan bola besar (Pak Bo Ki) yang dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes siswa sekolah dasar dengan keterbatasan, terbukti adanya peningkatan segi kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa sebelum melakukan permainan dengan sesudah melakukan permainan serta siswa dapat bergerak aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan simpulan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan yang diantaranya : (1) model pengembangan permainan Pak Bo Ki yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar materi pembelajaran permainan bola besar untuk siswa tingkat dasar di SD. (2) Guru-guru penjasorkes diharapkan menggunakan model ini karena permainan Pak Bo Ki disukai siswa dan meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran penjasorkes, khususnya dalam permainan bola besar. (3) Permainan Pak Bo Ki diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan produk pembelajaran penjasorkes lainnya. (4) Bagi peserta didik, penggunaan permainan Pak Bo Ki diharapkan tidak mengurangi motivasi belajar, terutama bagi pemula.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrizal, H. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Pokok Bahasan Aktivitas Pengembangan Di Kelas X Sma Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 3(1), 108-115.
- Hidayah, N., & Setiawan, I. (2020). Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Basket Pada Pembelajaran PJOK Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 188-196.

Khoirul, I., & Setiawan, I. (2022). Pengembangan Model Latihan Jatuhan Pencak Silat Di Ekstrakurikuler Tingkat SMP Kota Semarang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(2), 461-468. <https://doi.org/10.15294/inapes.v3i2.5912>

Ngolo, H., & Ohoirat, M. N. A. G. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola Di Smp Negeri 7 Wasilei Halmahera Timur. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(1), 30-41. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i1.190>

Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (19th ed.). ALFABETA.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (S. Y. Suryandari (ed.); 5th ed.). ALFABETA.

Wirawan, H., & Hartiwan, U. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Multi Level Bagi Siswa Kelas V Sd N Siwalan Kecamatan Gayamsari Kota Semarang Tahun 2013/2014. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(3), 1640-1645. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>