

PENGEMBANGAN MODEL VARIASI PERMAINAN BOLA KECIL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI UNTUK SISWA KELAS IV SD

**Gde Nugrah Pratama
Fahrial Amiq**

Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang 5 Malang
e-mail: fahrial.amiq.fik@um.ac.id

Abstract: This research was conducted with the aim to develop a small ball learning model by applying game variation for fourth graders in Brawijaya Smart School (BSS) Malang City which is packed in a guidebook. This research uses research and development method from Borg and Gall. Based on the results of small group testing conducted on 10 students obtained percentage with an average of 86.25% and from large group trial with the subject of 24 students obtained a percentage with an average of 89.72%. The development of a small ball game variation model in physical education learning, is expected to increase motivation, attract interest, and facilitate students in following the learning.

Keywords: development, learning, game, small ball.

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan model pembelajaran bola kecil dengan menggunakan penerapan variasi permainan bagi siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang yang dikemas dalam sebuah buku panduan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dari Borg dan Gall. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 10 siswa diperoleh persentase dengan rata-rata 86,25% dan dari uji coba kelompok besar dengan subjek sebanyak 24 siswa diperoleh persentase dengan rata-rata 89,72%. Pengembangan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, menarik minat, dan mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, pembelajaran, permainan, bola kecil.

Pendidikan adalah suatu hal yang terpenting bagi kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan, maka manusia tentu tidak akan bisa tumbuh dan berkembang. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 ayat 1 dikemukakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi di dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri dan juga orang lain.

Pendidikan dapat dibagi menjadi 2 yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan di sekolah-sekolah, sedangkan pendidikan non formal adalah pendidikan yang dilaksanakan di luar sekolah. Pendidikan jasmani adalah salah satu pendidikan formal karena diajarkan di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan salah satu sajian mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan formal,

yaitu mulai dari Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Berdasarkan materi yang diajarkan dalam pembelajaran materi tentang permainan bola kecil di sekolah dimuat dalam KI dan KD dari setiap tingkatan. Bahasan pada kompetensi kelas IV SD ini menyatakan menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Kompetensi dasar menyatakan mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil. Adanya penyampaian mata pelajaran tersebut bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian yang dimiliki oleh peserta didik baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik di dalamnya, untuk menghasilkan suatu perubahan yang nyata baik dalam aspek fisik, mental serta emosional peserta didik serta merealisasikan tujuan utama yaitu manusia yang seutuhnya. Menurut Husdarta (2011:3), "Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional". Selain itu pendidikan jasmani merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan pula untuk menciptakan suatu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik menuju kehidupan yang sehat jasmani dan rohani. Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan hal yang penting, serta merupakan salah satu pendidikan yang diberikan sejak dini yang ada di negara Indonesia.

Dalam suatu proses penyampaian materi diperlukan model pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sangat bervariasi. Model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang ada mutlak diperlukan demi tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Menurut pendapat dari Slameto (1995:2), "pembelajaran ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya." Menurut pendapat dari Setyosari (2001:3), "pembelajaran adalah merupakan serangkaian peristiwa yang dapat mempengaruhi si belajar sedemikian rupa, sehingga akan mempermudah ia belajar atau belajar yang dilakukan oleh si belajar dapat dipermudah atau difasilitasi". Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai penyampaian berbagai hal informasi dan aktivitas yang bertujuan untuk memudahkan pencapaian tujuan dari belajar itu sendiri secara lebih spesifik dan sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

Dalam proses penyampaian materi pembelajaran dapat dibantu dengan suatu hal yang mempermudah tercapainya dari tujuan pembelajaran tersebut. Salah satunya menggunakan model sebagai untuk pelaksanaannya. Model menurut pendapat Kristanto (2010:14), "model adalah rencana, representasi, atau deskriptif yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan bentuknya, dapat berupa model fisik, model citra, dan rumusan matematik." Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:751), "model adalah pola berupa contoh atau acuan dari suatu hal yang akan dibuat ataupun dihasilkan." Sedangkan menurut Toho, dkk (2000:63) menyatakan bahwa, "secara umum model bisa diartikan sebagai imitasi atau simulasi dari fenomena suatu hal yang diobservasi"

Dalam mengatasi suatu hal yang bersifat membosankan atau menjenuhkan, manusia perlu melakukan kegiatan lain ataupun kegiatan yang sama akan tetapi mempunyai variasi berbeda dengan hal yang sebelumnya dilakukan. Menurut Winata (2004:22) mengartikan, "variasi sebagai keanekaan yang membantu suatu hal agar tidak cenderung sama pada hal itu saja." Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:1259), "variasi adalah suatu tindakan atau hasil perubahan dari keadaan yang semula". Sedangkan menurut Bompa (2009:48), "variasi adalah satu dari komponen kunci yang diperlukan untuk penyesuaian pada suatu respon latihan." Variasi ini sangat diperlukan dalam suatu kegiatan, hal ini bertujuan agar suatu kegiatan tersebut lebih berkembang dan lebih berbeda dari sebelumnya.

Salah satu materi pendidikan jasmani, dan kesehatan yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar (SD) ialah olahraga bola kecil. Cabang olahraga ini biasanya disajikan di sekolah tanpa adanya unsur

permainan yang ada di dalamnya dan berorientasi hanya kepada hasil, pada kenyataannya anak usia SD masih menyukai pembelajaran yang di dalamnya mengandung permainan. Salah satu teknik dari permainan bola kecil yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar yaitu teknik lempar, tangkap dan pukul. Dalam penyampaian materi pembelajaran tentunya diperlukan variasi model pembelajaran. Variasi model pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan lebih maksimal.

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang digemari oleh semua kalangan, karena pada dasarnya manusia itu adalah makhluk yang suka bermain (*homo luden*). Bermain adalah salah satu aktivitas yang digemari oleh anak-anak. Selain memberikan efek kesenangan, ternyata masih ada hal lain yang didapatkan anak melalui proses bermain. Dalam hal ini anak terlibat langsung dari segi fisik maupun emosional sehingga sangat mempengaruhi masa pertumbuhannya. Permainan juga merupakan berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi dan individu atau kelompok. Permainan sendiri terdiri dari permainan kecil dan permainan bola besar. Permainan boal kecil adalah permainan yang tidak memiliki induk organisasi, contohnya adalah permainan kasti. Sedangkan permainan besar sendiri adalah permainan yang memiliki atau mempunyai induk organisasi, contohnya saja adalah sepakbola, bulutangkis, bolavoli, tenis meja dan lain sebagainya.

Bermain memiliki berbagai manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh anak. Selain menimbulkan rasa senang, bermain menjadi sarana anak-anak agar dapat mengembangkan diri secara optimal, baik pada aspek fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, dan bahasa. Dengan aktivitas bermain energi yang tertahan bisa disalurkan, otot tubuh, pertumbuhan tulang belulang, gerakan motorik kasar dan motorik halus, dapat berkembang lebih baik. Bermain memberikan kontribusi unik bagi perkembangan anak. Bermain dapat digunakan untuk membantu anak dalam mengembangkan potensi fisik, kognitif, soial, dan emosi. Berikut ini disajikan beberapa pengaruh bermain bagi perkembangan anak. (1) Pengembangan keterampilan gerak, (2) perkembangan fisik dan kesegaran jasmani, (3) dorongan berkomunikasi, (4) penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, (5) penyaluran

bagi kebutuhan dan keinginan, (6) sumber belajar, (7) rangsangan bagi kreativitas, (8) perkembangan wawasan diri, (9) belajar bermasyarakat, (10) perkembangan kepribadian (Furqon, 2006:4-5).

Dalam hal ini memahami tentang karakteristik anak-anak jugalah sangat penting, ini bertujuan untuk menegtahui seberapa jauh pertumbuhan anak tersebut. Pada Akhir masa kanak-kanak merupakan periode pertumbuhan lambat dan relatif seragam sampai mulai terjadi perubahan-perubahan pubertas. Hurlock (1980:149) memberi kesimpulan bahwa dalam perkembangan fisik pada akhir masa kanak-kanak adalah sebagai berikut. (1) Tinggi badan. Kenaikan tinggi badan per tahun adalah 2-3 inchi. Rata-rata anak perempuan usia sebelas tahun memiliki tinggi badan 58 inci dan anak laki-laki 57,5 inci. (2) Berat badan. Kenaikan berat badan lebih bervariasi daripada kenaikan tinggi badan, berkisar antara 3 sampai 5 pon per tahun. Rata-rata anak perempuan sebelas tahun memiliki berat badan 88,5 pon dan anak laki-laki 85,5 pon, (3) Perbandingan tubuh. Kepala masih terlampau besar dibandingkan dengan tubuh lainnya, badan memanjang dan menjadi lebih langsing, dada melebar, perut tidak buncit, tangan dan kaki dengan lambat tumbuh membesar. (4) Kesederhanaan. Perbandingan kurang baik yang sangat mencolok pada masa akhir kanak-kanak menyebabkan meningkatnya kesederhanaan. (5) Perbandingan otot-lemak. Jaringan lemak berkembang lebih cepat daripada jaringan otot yang perkembangannya baru melilit pada awal pubertas. Anak yang berbentuk endomorfik jaringan lemaknya jauh lebih banyak daripada jaringan otot sedangkan pada tubuh mesomorfik keadaannya terbalik. Pada bentuk tubuh ektomorfik tidak terdapat jaringan yang melebihi jaringan lainnya sehingga cenderung tampak kurus. (6) Gigi. Pada permulaan pubertas umumnya seorang anak sudah mempunyai dua puluh dua gigi tetap. Keempat gigi terakhir yang disebut gigi kebijaksanaan, muncul selama masa remaja.

Pada tahap keterampilan akhir masa kanak-kanak ini anak mempunyai sejumlah keterampilan yang mereka sudah pelajari dari teman sebaya atau lingkungan sekitar. Menurut Hurlock (1980:151), keterampilan akhir masa kanak-kanak dapat dikategorikan menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut. (1) Keterampilan menolong diri sendiri. Anak yang lebih besar harus dapat makan, berpakaian, mandi, dan berdandan sendiri hampir secepat dan

semahir orang dewasa. (2) Keterampilan menolong orang lain. Keterampilan ini termasuk mencakup membersihkan tempat tidur, membersihkan debu, menyapu dan membersihkan papan tulis. (3) Keterampilan sekolah. Di sekolah anak akan mengembangkan berbagai keterampilan untuk menulis, menggambar, melukis, membentuk tanah liat, menari, mewarnai dengan krayon, menjahit, memasak, dan pekerjaan tangan dengan menggunakan kayu. (4) Keterampilan bermain. Anak yang lebih besar belajar berbagai keterampilan seperti melempar dan menangkap bola, naik sepeda, sepatu roda dan berenang.

Peneliti melakukan observasi langsung yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 September 2015 pada kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang dapat diketahui: (1) siswa kurang bersemangat saat melakukan pemanasan dan lebih banyak bergurau dengan temannya, (2) lapangan sekolah yang tidak begitu luas mengakibatkan aktivitas peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran, (3) aktivitas lempar tangkap bola dilakukan dengan cara berbaris ke belakang, dan saling berhadapan, sehingga yang aktif hanya beberapa siswa yang berada pada barisan depan, (4) keterbatasan jumlah alat pembelajaran yaitu bola dan pemukul, yang menjadi salah satu penghambat pembelajaran di sekolah, (5) pendidik hanya memberikan materi yang sama setiap harinya dan belum pernah adanya modifikasi permainan bola kecil dalam materi pembelajaran bola kecil pada kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Ada beberapa teknik dalam permainan bola kecil yang sangat perlu dipelajari. Oleh karena itu model variasi permainan akan dibuat menggunakan alat yang mudah digunakan sehingga sesuai dengan apa yang dibutuhkan dari peserta didik.

Selain itu peneliti juga melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 32 siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang, diperoleh data 32 atau (100%) siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran jasmani yang ada di sekolah, 32 atau (100%) siswa sudah pernah diberikan permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani, 28 atau (85,93%) siswa mengalami kesulitan ketika pembelajaran bola kecil, 32 atau (100%) siswa menyatakan guru pendidikan jasmani tidak pernah memberikan modifikasi permainan bola kecil di sekolah, 26 atau (82,03%) siswa menyatakan sarana dan prasarana

untuk permainan bola kecil kurang sesuai dengan harapan, 32 atau (100%) siswa perlu adanya modifikasi olahraga dalam pendidikan jasmani, khususnya permainan bola kecil kasti, bulutangkis, dan rounders agar lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran, 31 atau (99,21%) siswa menyetujui bila modifikasi olahraga permainan bola kecil dikembangkan dalam bentuk buku panduan sehingga mudah untuk dipelajari dimana saja dan kapan saja.

Pada penelitian sebelumnya sudah pernah diadakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk berupa model variasi permainan pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Sebagai gambaran atau bahan untuk melakukan penelitian atau percobaan selanjutnya, maka peneliti mengkaji terlebih dahulu penelitian dari peneliti sebelumnya. Berikut hasil penelitian sebelumnya. Pada penelitian Ulfayani (2012) bertujuan untuk mengembangkan permainan menembak bola ke lingkaran berjaring yang diharapkan mudah dilakukan, menyenangkan, dapat membuat siswa lebih aktif bergerak, serta dapat digunakan sebagai alternatif permainan pada kompetensi dasar permainan bola kecil yang nantinya dapat bermanfaat bagi siswa kelas IV dan V serta guru pendidikan jasmani dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penelitian awal (*need assessment*) dari data uji coba (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar). Data kuantitatif diperoleh dari hasil saran dan masukan hasil evaluasi para ahli. Hasil penelitian tersebut adalah model permainan bola kecil yang dinyatakan baik, namun untuk aspek waktu permainan mendapat hasil cukup. Sehingga, revisi dilakukan dengan menambah lama permainan sesuai dengan hasil uji lapangan (kelompok besar).

Penelitian Elfarabi (2012) bertujuan ingin dicapai dari pengembangan permainan ini adalah untuk mengembangkan permainan (*game*) bolabasket dengan peraturan sederhana untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil masukan dan saran para ahli yaitu seorang ahli pembelajaran dan dua orang ahli permainan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil data yang berupa angka melalui penyebaran angket serta data dari uji coba (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar) terhadap siswa kelas X SMA Negeri 7 Malang. Hasil pengembangan ini adalah

sebuah permainan tembak jaring berupa penyederhanaan dari permainan bolabasket yang dinyatakan cukup baik, akan tetapi ada revisi terkait dengan sasaran tembak yang digunakan adalah jaring yang berisi bingkai kotak, waktu permainan, dan peraturan permainan yang lebih disederhanakan.

Perbedaan penelitian sekarang dan terdahulu adalah bentuk dari produk yang dikembangkan berupa buku panduan model variasi permainan bola kecil. Produk tersebut berisi model-model variasi dari permainan bola kecil sebanyak lima model yang nantinya dapat digunakan sesuai dengan materi bola kecil yang sedang diajarkan disekolah tersebut. Pada pengembangan ini, peneliti melakukan beberapa tahapan untuk melakukan penelitian diantaranya observasi pada kegiatan perencanaan, melakukan wawancara kepada guru pendidikan jasmani dan ditambah menggunakan angket dalam pengumpulan data mulai dari analisis kebutuhan siswa, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat mengetahui kelayakan buku panduan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran dan tingkat ketertarikan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

Perbedaan penelitian sekarang dan terdahulu adalah produk yang dikembangkan berupa buku panduan model variasi permainan bola kecil. Produk tersebut berisi model-model variasi dari permainan bola kecil sebanyak lima model yang nantinya dapat digunakan sesuai dengan materi bola kecil yang sedang diajarkan disekolah tersebut. Pada pengembangan ini, peneliti melakukan beberapa tahapan untuk melakukan penelitian diantaranya observasi pada kegiatan perencanaan, melakukan wawancara kepada guru pendidikan jasmani dan menggunakan angket dalam pengumpulan data mulai dari analisis kebutuhan siswa, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat mengetahui kelayakan buku panduan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran dan tingkat ketertarikan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat disimpulkan jika mengembangkan Model Variasi Permainan Bola Kecil Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Kelas IV SD dikarenakan siswa membutuhkan model pembelajaran modifikasi permainan bola kecil yang

lebih mudah dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan bola kecil dengan peraturan yang lebih sederhana, menyenangkan dan juga mudah dilakukan oleh siswa kelas IV SD, khususnya SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang agar dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

METODE

Menurut Ulfatin (2013), penelitian merupakan suatu upaya pemanfaatan metode alamiah dan deskripsi untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara utuh. Winarno (2007) berpendapat bahwa, kegiatan ilmiah yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah merupakan hakikat dari penelitian. Dwiyo (2008) mengungkapkan bahwa variasi yang diterapkan dalam pembelajaran sebagai bentuk proses penerjemahan spesifikasi perancangan dalam bentuk fisiknya. Sukmadinata (2013) menyatakan bahwa proses dalam pengembangan produk baru dan menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggungjawabkan merupakan suatu penelitian dan pengembangan.

Penelitian dan pengembangan menurut pendapat dari Budiwanto (2005:9) merupakan, "rancangan penelitian dan pengembangan merupakan rancangan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan produk". Sugiyono (2012:297) menyatakan bahwa, "metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut." Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini berupa model prosedural, maka langkah-langkah penelitian dan pengembangan digunakan merujuk pada Borg dan Gall (1983:775) akan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sehingga mempermudah dalam pemahamannya, adapun terjemahannya dalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut. (1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan pokok persoalan). (2) Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan,

penentuan urutan pengajaran, dan uji coba skala kecil). (3) Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pengajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi). (4) Melakukan uji coba lapangan permulaan (dilakukan pada 2-3 sekolah, penggunaan 6-12 subjek). (5) Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan). (6) Melakukan uji lapangan utama (dengan 5-10 sekolah dengan 30-100 subjek). (7) Melakukan revisi produk (berdasarkan dari saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama). (8) Uji lapangan meliputi 10-30 sekolah dengan 40-400 subjek, (9) Revisi produk akhir. (10) Membuat laporan mengenai produk pada jurnal, bekerja dengan penerbit yang dapat melakukan distribusi secara komersil.

Dari langkah-langkah yang sudah dikemukakan oleh Borg and Gall, peneliti tidak menggunakan keseluruhan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall, melainkan hanya mengambil 7 langkah saja karena berbagai pertimbangan. Metode penelitian tersebut dimodifikasi oleh peneliti yang mengacu pada teori Ardhana (2002:9) yang menjelaskan bahwa pada setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya pada saat proses pengembangan. Hal ini diperkuat oleh Sukmadinata (2013:174) dalam bukunya yang menyatakan bahwa “perencanaan pengembangan terus memperhatikan biaya, orang-orang yang akan membantu dan berpartisipasi dalam pelaksanaan pengembangan, alat dan bahan yang diperlukan serta perkiraan waktu yang diperlukan untuk melaksanakan semua kegiatan penelitian dan pengembangan.”

Adapun langkah-langkah yang diambil yaitu sebagai berikut. (1) Penelitian dan pengumpulan data awal pada saat melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 1 orang pendidik atau guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan serta 32 siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. (2) Melakukan perencanaan penelitian berupa observasi, wawancara, dan pembagian angket kepada subjek penelitian. (3) Mengembangkan rancangan produk pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar dengan menggunakan penerapan variasi permainan. Produk yang telah dibuat peneliti kemudian dievaluasi oleh 3 orang ahli, yaitu ahli pembelajaran pendidikan

jasmani, ahli permainan dan ahli media. (4) Melakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 8 subjek dari siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. (5) Melakukan revisi produk sesuai dengan hasil yang didapat pada saat melakukan uji coba pada kelompok kecil, (6) Melakukan uji coba kelompok besar dengan melibatkan 24 orang subjek dari siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. (7) Menyempurnakan dan merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari hasil yang didapat saat melakukan uji coba kelompok besar.

Desain uji coba produk ini, dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu tahap evaluasi ahli, tahap uji coba kelompok kecil, dan tahap uji coba kelompok besar. Subjek coba dalam penelitian ini adalah 1 guru pendidikan jasmani dan 32 siswa kelas IV SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Subjek uji coba yang digunakan pada kelompok kecil meliputi 8 siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang, dan subjek uji coba kelompok besar meliputi 24 siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Jenis data pada penelitian ini Penelitian dan pengembangan ini memiliki 2 macam data yang diperoleh, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tinjauan para ahli yang berupa saran, masukan, serta evaluasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari analisis kebutuhan sebagai acuan untuk mengetahui produk yang akan dikembangkan serta dari hasil uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen non tes berupa angket dan wawancara. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data pada saat analisis kebutuhan kepada guru dan siswa, evaluasi ahli permainan, ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan ahli media. Wawancara digunakan untuk memperoleh data pada waktu observasi awal. Instrumen angket dalam penelitian ini menggunakan empat pilihan jawaban. Pilihan jawaban yang tercantum dalam angket masing-masing di konversi seperti untuk keperluan analisis data, maka jika memilih jawaban (a) setuju/ selalu/sangat setuju diberi skor 4, jawaban (b) ragu-ragu/kadang-kadang/netral diberi skor 3, jawaban (c) tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif diberi skor 2, dan jawaban (d) sangat tidak setuju/tidak pernah diberi skor 1.

Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis hasil dalam pengembangan ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data saran dan masukan dari para ahli menggunakan pendekatan kualitatif mereduksi data, selanjutnya data disajikan sampai tahap kesimpulan (Sugiyono, 2012:247). Untuk rumus yang digunakan untuk mengolah data berupa deskriptif persentase (Sudijono, 2001:40) dengan persentase hasil evaluasi subjek uji coba sama dengan jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba dibagi dengan jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subjek uji coba

Analisis kuantitatif digunakan pengolahan data dalam penyempurnaan penelitian ini. Analisis kuantitatif persentase digunakan untuk mengolah data yang didapat dari siswa hasil uji coba. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk teknik analisis deskriptif dengan persentase. Rumus yang akan digunakan untuk mengolah data antara lain: Teknik analisis data deskriptif berupa persentase yang digunakan untuk mempersentase pengumpulan data pada analisis kebutuhan, data pada uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk teknik analisis deskriptif dengan persentase menurut Arikunto dan Jabar (2010:35). Rumus yang akan digunakan untuk mengolah data antara lain teknik analisis data deskriptif berupa persentase yang digunakan adalah untuk mempersentase pengumpulan data pada analisis kebutuhan, data pada uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Tabel 1. Analisis Persentase

Persentase	Kategori	Keterangan
80-100%	Baik sekali	Digunakan
66-79%	Baik	Digunakan
56-65%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
40-55%	kurang baik	Diperbaiki
<40%	Tidak baik	Dibuang

(Sumber: Arikunto dan Jabar, 2010:35)

Spesifikasi produk dimaksudkan untuk memberi gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan serta membedakan produk yang dikembangkan dengan

produk lain. Produk yang dikembangkan dalam rangka memecahkan masalah tersebut berupa pengembangan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang, adapun spesifikasinya dengan pengembangan permainan modifikasi bola kecil ini dikemas dalam bentuk buku panduan yang berisi tentang model permainan-permainan yang berhubungan dengan permainan bola kecil bagi siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Adapun spesifikasi dari buku tersebut adalah sebagai berikut. 1) Buku panduan tersebut akan dicetak dengan menggunakan kertas ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm). 2) Pada buku panduan juga dilengkapi dengan gambar agar memudahkan pembaca dalam mengaplikasikan permainan-permainan yang ada di dalam buku. 3) Pada bagian awal berisi tentang kata pengantar dan daftar isi. 4) Pada bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang, tujuan, dan spesifikasi produk. 5) Pada bagian inti berisi tentang kajian teori, model-model permainan, sarana prasarana, tujuan permainan, panduan pelaksanaan, serta saran pelaksanaannya. 6) Pada bagian akhir berisi tentang kesimpulan, saran, daftar pustaka dan riwayat hidup penulis. 2. Model permainan bola kecil ini dilakukan di tempat terbuka, karena sekolah tidak mempunyai fasilitas gedung olahraga. 3. Pengembangan ini melibatkan beberapa model permainan-permainan yang bervariasi dengan mengadopsi beberapa teknik dasar dalam olahraga bola kecil kasti, ini disebabkan karena salah satu materi permainan yang diajarkan siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang yaitu permainan bola kasti, sehingga tujuan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi permainan bola kecil yang lebih menarik serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bola kecil.

Adapun model-model permainannya terdiri dari Permainan Tembak Tiga Lubang Berjaring, Permainan Tepat Pukul, Permainan Lingkaran Kucing dan Anjing, Permainan Tembak Lubang Berlawan dan Permainan Tembak Botol Berwarna. 4. Pada pengembangan permainan bola kecil ini memerlukan beberapa penambahan alat bermain untuk siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Adapun alat-alatnya sebagai berikut. 1) Bola yang digunakan untuk permainan adalah jenis bola tenis. Bola tenis ini digunakan

karena tidak terlalu keras dan jika digunakan dalam permainan bola kecil ini cukup aman. Adapun spesifikasi ukuran bola adalah: a) permukaan bola halus licin dan tidak terdapat jahitan, b) garis tengah penampang bola adalah: 63,50 mm–66,77 mm, c) berat bola adalah: 56,70 gram–58,48 gram.

2) Tiang ring berjaring sebagai sasaran permainan tembak tiga jaring. Pada papan berjaring tersebut mempunyai 3 ukuran jaring yang berbeda. Adapun spesifikasi dari tiang papan berjaring tersebut adalah: a) tiang terbuat dari pipa besi yang bertujuan agar kuat dan aman jika digunakan, b) ukuran tinggi tiang adalah 170 cm dan di ujung paling bawah terdapat besi melintang yang bertujuan agar tiang ring bisa berdiri kokoh dan juga ujung paling atas terdapat tempat untuk meletakkan papan berjaring, c) papan berjaring berbentuk persegi panjang terbuat dari triplek berukuran 70 cm x 30 cm, d) terdapat dua ukuran jaring, yaitu jaring besar dan jaring kecil. Jaring besar mempunyai diameter 22 cm dan jaring kecil mempunyai diameter 15 cm.

3. Tongkat pemukul bola yang digunakan dalam permainan bola kecil ini adalah pemukul bola kasti. Adapun spesifikasi dari alat pemukul bola tersebut adalah: a) pemukul dari kayu yang di ujungnya diberi lilitan karet ban agar bola yang berhasil dipukul tidak terbang jauh, b) panjang dari pemukul ini adalah kurang lebih 57 cm, c) ukuran diameter lebar pemukul 3 cm dan panjang pegangan 25 cm.

4. Keranjang sasaran sebagai salah satu sasaran dari permainan tembak lubang berlawan. Adapun spesifikasi dari keranjang sasaran tersebut adalah: a) terbuat dari bahan plastik yang aman jika digunakan dalam permainan bola kecil ini, b) tinggi keranjang adalah 35 cm dan berdiameter 30 cm.

5. Kesen dalam permainan bola kecil ini sebagai tempat hinggap kiper pada permainan tembak lubang berlawan. Adapun spesifikasi dari keset tersebut adalah: a) keset berbentuk persegi panjang, terbuat dari bahan kain yang tebal dan lunak sehingga aman jika digunakan dalam permainan ini, b) tebal keset adalah 2 cm dan luas dari keset tersebut adalah 50 cm x 30 cm.

6. Botol plastik air mineral yang sudah diberi warna sebagai sasaran lemparan pada permainan tembak botol berwarna. Adapun spesifikasi dari keset tersebut adalah: a) sasaran yang berupa botol berwarna terbuat dari bahan plastik dan di cat menggunakan 2 warna yang berbeda, b) botol berbentuk tabung yang ujungnya runcing dan terdapat tutup di atasnya, sedangkan

untuk diameter botol adalah 5,5 cm dan tinggi botol adalah 23 cm.

Adapun permainannya sebagai berikut. Permainan Tembak Tiga Lubang Berjaring ini bertujuan untuk melatih kemampuan melempar dan akurasi lemparan serta latihan menangkap. Pada permainan ini lebih ditekankan pada teknik ketepatan dalam melempar bola, yaitu dengan cara melempar bola pada sasaran 3 papan lubang berjaring. Lemparan yang digunakan bisa menggunakan lemparan atas maupun lemparan bawah. Dengan permainan ini siswa diharapkan lebih semangat dan semakin antusias dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi bola kecil. Sarana dan prasarana yang digunakan adalah 1 bola tenis (berat bola 56,70 gram–58,48 gram), 2 tiang ring berjaring (tinggi tiang 170 cm, diameter jaring besar 22 cm dan diameter jaring kecil 13 cm), dan 2 pemukul (panjang 52 cm, diameter lebar 27 cm). Penilaian dalam permainan ini apabila salah satu tim berhasil mengumpulkan poin paling banyak dengan mendapatkan poin memasukkan bola ke dalam keranjang.

Permainan Permainan Tepat Pukul ini bertujuan untuk melatih kemampuan melempar, menangkap bola, dan juga melatih ketepatan pemainnya dalam memukul bola. Dalam permainan ini selain kerjasama dalam mengumpan, pemain juga harus bekerjasama dengan pemukul agar lemparan yang di lempar tepat untuk dipukul sehingga mendapatkan poin. Sarana dan prasarana yang digunakan adalah 1 bola tenis dan 2 bola cadangan (berat bola 56,70 gram–58,48 gram), 2 tongkat pemukul bola (panjang tongkat 50–60 cm, penampangnya berbentuk oval lebar 5 cm, tebal 3,5 cm serta panjang pegangan 15–20 cm), 2 keset tempat pemukul (berbentuk persegi panjang, tebal 2 cm dan luas 58 cm x 40 cm). Penilaian dalam permainan ini jika salah satu kelompok berhasil mengumpulkan poin paling banyak, yaitu dengan cara kiper satu tim berhasil tepat memukul bola yang dilempar dari teman 1 kelompoknya dan menghasilkan poin.

Permainan Lingkaran Kucing dan Anjing bertujuan untuk melatih kecepatan dan kelincahan dalam bergerak serta ketepatan pemain melempar bola mengenai sasaran yang bergerak. Permainan ini selain bekerjasama juga harus mempunyai kemampuan individu yang baik. Permainan ini dilakukan dengan cara saling mengejar antara anjing dan kucing yang nantinya si kucing akan hinggap di salah satu kelompok yang ada dan pemain paling

belakang dari kelompok yang dihindangi itulah yang akan menggantikan si kucing sebelumnya. Sarana dan prasarana yang digunakan adalah 1 bola tenis (berat bola 56,70 gram-58,48 gram), 2 kapur tulis berwarna, dan lapangan persegi panjang yang di dalamnya diberi garis berbentuk lingkaran (diameter 8 m). Permainan ini tidak ada perlombaan hanya saja jika pembawa bola tidak dapat melempar bola tepat mengenai ke tubuh pemain yang dikejar, maka pemain itu harus berlari terus sampai mendapat pengganti. Penilaian dalam permainan ini tidak ada perlombaan hanya saja jika pembawa bola tidak dapat melempar bola tepat mengenai ke tubuh pemain yang dikejar, maka pemain itu harus berlari terus sampai mendapat pengganti.

Permainan Tembak Lubang Berlawan ini bertujuan untuk melatih kemampuan melempar, menangkap bola, dan juga melatih ketepatan pemainnya dalam memukul bola. Dalam permainan ini yang bertugas menjadi kiper penjaga keranjang hendaknya teman yang lebih unggul dalam kemampuan memukul bola. Sarana dan prasarana yang digunakan adalah 1 bola tenis dan 2 bola cadangan (berat bola 56,70 gram-58,48 gram), 2 tongkat pemukul bola (panjang tongkat 50-60 cm, penampangnya berbentuk oval lebar 5 cm, tebal 3,5 cm serta panjang pegangan 15-20 cm), keset tempat pemukul (berbentuk persegi panjang, tebal 2 cm dan luas 58 cm x 40 cm), keranjang sasaran terbuat dari bahan plastik (tinggi 32 cm dan berdiameter 28 cm). Penilaian dalam permainan ini jika salah satu tim berhasil mengumpulkan poin yang paling banyak, yaitu dengan cara penjaga keranjang berhasil memotong tembakan lawan dan juga pemain yang berhasil memasukkan bola ke keranjang, masing-masing mendapat poin 1.

Permainan Tembak Botol Berwarna ini bertujuan untuk melatih kemampuan permainan tepat ketepatan, kekuatan sekaligus keakuratan dalam melempar bola mengenai sasaran yang sudah disediakan. dilakukan dengan cara kedua kelompok berlomba menjatuhkan sasaran botol berwarna tersebut yang sudah dipasang menggunakan bola yang sudah disediakan. Botol yang dikenai oleh antar tim mempunyai warna yang berbeda, sehingga harus berhati-hati agar lemparan tepat mengenai botol sesuai warna tim, bukan tim lawannya, jika itu terjadi maka keuntungan untuk tim lawan. Lemparan yang digunakan bisa menggunakan lemparan atas maupun lemparan bawah. Sarana dan prasarana yang digunakan adalah 10 bola tenis berwarna (be-

rat bola 56,70 gram-58,48 gram), 15 botol plastik bekas air mineral (berwarna ini terbuat dari bahan plastik, tinggi 38 cm dan diameter 5,5 cm, dan lapangan berukuran (panjang 16 m x lebar 8 m). Penilaian dalam permainan ini dengan menghitung jumlah botol yang berhasil dijatuhkan, setiap 1 botol mempunyai poin 1. Kelompok yang mendapat poin terbanyak adalah pemenangnya.

HASIL

Dari hasil pengisian angket dan wawancara pada guru pendidikan jasmani, peneliti menyimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani sudah mengajar selama 5 tahun dan saat ini mengajar kelas IV, V, VI di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang. Guru pendidikan jasmani sudah memberikan pembelajaran bola kecil pada siswa kelas IV dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran yaitu terlebih dahulu diawali berdoa, interpretasi, warming up, inti, dan terakhir yaitu evaluasi pembelajaran yang sudah diajarkan. Metode yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan demonstrasi dan juga metode komando ini dimaksudkan agar siswa benar-benar paham dan bisa menerima materi yang disampaikan. Guru pendidikan jasmani sudah menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan bola kecil yang diajarkan, akan tetapi masih banyak masalah yang dihadapi siswa, diantaranya adalah teknik memukul dan menangkap bola dalam suatu permainan. Guru pendidikan jasmani juga memaparkan salah satu yang mengakibatkan siswa sering mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yaitu keterbatasan alat permainan serta sarana dan prasarana lapangan untuk pembelajaran, selain itu ternyata guru pendidikan jasmani belum pernah memberikan materi pembelajaran dengan memodifikasi permainan tersebut. Guru sangat berminat sekali apabila memberikan materi pengajaran dengan menggunakan modifikasi permainan yang lebih menarik, sehingga guru pendidikan jasmani setuju bila adanya modifikasi permainan bola kecil dan nantinya dapat dikembangkan dalam bentuk buku panduan yang dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.

Data Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Angket yang diberikan kepada 32 siswa di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang ini

akan menjadi masukan terhadap produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Instrumen ini berisi sebanyak 12 pertanyaan pilihan ganda dengan kriteria penilaian sebagai berikut: skor 4 apabila memilih jawaban a, skor 3 apabila memilih jawaban b, skor 2 apabila memilih jawaban c, dan skor 1 apabila memilih jawaban d. Pada tabel berikut ini akan disajikan paparan data analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa kelas V di SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang.

Tabel 2. Data Hasil Analisis Kebutuhan

No	Variabel	Skor Hasil	Skor Max	Persentase (%)
1	Isi	340	375	90,66
2	Strategi	140	150	93,33
3	evaluasi	348	375	92,08
Rata-rata		828	900	92,00

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil pada variabel isi diperoleh persentase sebesar 90,66%, pada variabel strategi diperoleh persentase sebesar 93,33%, dan pada variabel evaluasi diperoleh persentase sebesar 92,08%.

Hasil Evaluasi Ahli

Ahli Permainan

Berikut hasil evaluasi dari ahli permainan yaitu I Nengah Sudjana, S.Pd, M.Pd yang akan menjadi masukan terhadap rancangan produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti, dengan memberikan instrumen kepada para ahli sebanyak 35 pertanyaan pilihan ganda dengan kriteria penilaian sebagai berikut: skor 4 apabila memilih jawaban a, skor 3 apabila memilih jawaban b, skor 2 apabila memilih jawaban c, dan skor 1 apabila memilih jawaban d.

Tabel 3. Data Hasil Ahli Permainan

No	Skor Hasil	Skor Max	%	Keterangan
1	19	20	95	Digunakan
2	16	20	80	Digunakan
3	16	20	80	Digunakan
4	16	20	80	Digunakan
5	18	20	90	Digunakan

No	Skor Hasil	Skor Max	%	Keterangan
6	15	20	75	Digunakan
7	18	20	90	Digunakan
Total	118	140	84,28	Digunakan

Berdasarkan data analisis dari tabel tersebut diketahui hasil persentase evaluasi ahli permainan dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan permainan bola kecil pada siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang sudah sesuai yaitu dengan persentase 84,28%, sehingga produk pengembangan permainan bola kecil ini layak digunakan untuk uji coba kelompok kecil.

Saran yang diberikan tentang keseluruhan produk ini adalah 1) Secara keseluruhan usahakan model permainan mudah untuk dipahami oleh anak-anak dan harapannya menciptakan suasana senang, gembira disekolah, sekaligus terpenuhinya kebutuhan gerak dan bermain anak-anak, (2) Pada permainan tembak lubang berlawanan sedikit perlu pemikiran untuk memahami permainan ini, oleh karena itu keterangan yang sudah ada pada buku panduan lebih dilengkapi agar anak-anak mudah untuk mempraktekkan nantinya, (3) Dalam buku panduan gunakan kata-kata yang jelas dan mudah dipahami, agar pembaca benar-benar memahami isi dari permainan tersebut.

Berikut hasil evaluasi dari ahli pembelajaran yaitu Dr. Eko Hariyanto, M.Pd yang akan menjadi masukan terhadap rancangan produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti, dengan memberikan instrumen kepada para ahli sebanyak 35 pertanyaan pilihan ganda dengan kriteria penilaian sebagai berikut: skor 4 apabila memilih jawaban a, skor 3 apabila memilih jawaban b, skor 2 apabila memilih jawaban c, dan skor 1 apabila memilih jawaban d.

Tabel 4. Data Hasil Ahli Pembelajaran

Pendidikan Jasmani				
No	Skor Hasil	Skor Max	%	Keterangan
1	20	20	100	Digunakan
2	15	20	75	Digunakan
3	15	20	75	Digunakan
4	20	20	100	Digunakan

No	Skor Hasil	Skor Max	%	Keterangan
5	15	20	75	Digunakan
6	15	20	75	Digunakan
7	19	20	95	Digunakan
Total	119	140	85	Digunakan

Berdasarkan data analisis dari tabel tersebut diketahui hasil persentase evaluasi ahli pembelajaran pendidikan jasmani dapat disimpulkan bahwa pada materi produk pengembangan permainan bola kecil pada siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang sudah sesuai yaitu dengan persentase 85%, sehingga produk pengembangan permainan bola kecil ini layak digunakan untuk uji coba kelompok kecil.

Saran yang diberikan tentang keseluruhan produk ini adalah (1) masih banyak penulisan kata yang salah, harus dicermati pada penulisan buku panduan agar produk buku benar-benar baik, (2) Lebih dilengkapi dalam memberikan langkah-langkah pada buku panduan permainan, jika belum begitu lengkap nantinya pembaca buku panduan akan mengalami kesulitan dalam memahami buku panduan permainan tersebut, (3) Pada permainan tembak tiga lubang berjaring, permainan tepat pukul dan permainan tembak lubang berlawanan, penulisan waktu permainan jangan digabung dengan waktu istirahat dan lain-lain, harus disendirikan agar pembaca buku panduan mudah untuk memahami, (4) Untuk semua permainan lebih dijelaskan bagaimana penjelasan jika pemain melakukan pelanggaran sehingga mendapat kartu kuning dan juga pelanggaran mendapat kartu merah pada setiap permainan, (5) Sarana dan prasarana yang ada dalam buku panduan hendaknya juga dilengkapi dengan ukuran atau angka yang sebenarnya agar pembaca mudah memahami jika penyajian produk lebih lengkap.

Ahli Media

Berikut hasil evaluasi dari ahli media yaitu Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si yang akan menjadi masukan terhadap rancangan produk pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti, dengan memberikan instrumen kepada para ahli sebanyak 35 pertanyaan pilihan ganda dengan kriteria penilaian sebagai berikut: skor 4 apabila memilih jawaban a, skor 3 apabila memilih jawaban b, skor 2 apabila memilih jawaban c, dan skor 1 apabila memilih jawaban d.

Tabel 5. Data Hasil Ahli Media

No	Skor Hasil	Skor Max	%	Keterangan
1	10	12	83,33	Digunakan
2	19	24	79,16	Digunakan
3	3	4	75	Digunakan
4	6	8	75	Digunakan
5	6	8	75	Digunakan
6	24	32	75	Digunakan
7	6	8	75	Digunakan
8	3	4	75	Digunakan
9	3	4	75	Digunakan
Total	80	104	76,92	Digunakan

Berdasarkan data analisis dari tabel tersebut diketahui hasil persentase evaluasi ahli media dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan permainan bola kecil pada siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang sudah sesuai yaitu dengan persentase 76,92%, sehingga produk pengembangan permainan bola kecil ini layak digunakan untuk uji coba kelompok kecil.

Saran yang diberikan tentang keseluruhan dalam produk ini adalah (1) Pada cover belakang buku perlu diberikan gambaran model-model permainan, agar buku dilihat lebih menarik untuk dipelajari, (2) Selain di spesifikasi produk, untuk peralatan permainan yang ada pada bab IV usahakan harus lebih lengkap agar bisa dipahami mengenai apa saja dan berapa saja ukuran pada peralatan permainan yang digunakan dalam pengembangan produk permainan itu, (3) Ukuran dan model huruf pada halaman buku disamakan dengan ukuran huruf pada tulisan buku, (4) Pada bagian riwayat hidup masih terlalu panjang dan masih menggunakan kalimat yang tidak baku, gunakan kalimat yang singkat, padat dan juga jelas agar tidak terlalu berlebihan.

Hasil Uji Coba Produk

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Skor Hasil	Skor Max	%	Keterangan
1	132	160	82,5	Baik
2	138	160	86,25	Baik
3	140	160	87,5	Baik

No	Skor Hasil	Skor Max	%	Keterangan
4	138	160	86,25	Baik
5	141	160	88,12	Baik
6	139	160	86,87	Baik
Total	828	960	86,25	Baik

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 86,25% dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 8 siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dikemas dalam bentuk buku panduan ini masuk dalam kategori baik sehingga layak untuk dilanjutkan ke uji coba kelompok besar pada siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang.

Saran yang diberikan tentang keseluruhan produk ini adalah (1) pada saat berlangsungnya permainan, antara pemain tim A dan pemain tim B diberi tanda pembeda agar lebih mudah mengenali antar teman satu tim, (2) Ukuran lapangan permainan tembak tiga lubang berjaring, tepat pukul dan tembak lubang berjaring lebih diperlebar agar pemain lebih bebas bergerak lagi, (3) penambahan waktu bermain pada permainan lingkaran kucing dan anjing, agar kesempatan pergantian pemain yang menjadi kucing dan anjing lebih banyak.

Tabel 6. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Skor Hasil	Skor Max	%	Keterangan
1	435	480	90,62	Baik
2	427	480	88,95	Baik
3	436	480	90,83	Baik
4	421	480	87,70	Baik
5	426	480	88,75	Baik
6	436	480	90,83	Baik
Total	2584	2880	89,72	Baik

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 89,72% yang dilakukan oleh 24 siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dikemas dalam bentuk buku panduan ini setelah

melalui tahapan observasi, selanjutnya pembuatan produk pengembangan, evaluasi ahli permainan, ahli pembelajaran dan juga ahli media dan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar masuk dalam kategori baik sehingga layak untuk diterapkan pada materi pembelajaran bola kecil pada siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang.

PEMBAHASAN

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan suatu pengembangan pembelajaran pada bola kecil dengan menggunakan model variasi model permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Dalam pembuatan produk ini, dibutuhkan proses yang cukup panjang. Hal ini sangat memungkinkan terjadi beberapa kekurangan atau kesalahan pada hasil produk yang dikembangkan nantinya. Oleh karena itu dalam menyelesaikan produk ini melalui beberapa tahapan yang berkelanjutan, mulai dari rancangan produk awal hingga akhir.

Pada tahap pembuatan produk awal, berupa permainan modifikasi bola kecil yang dikemas dalam sebuah buku panduan, selanjutnya adalah proses pembuatan alat bermain yang menunjang untuk pelaksanaan permainan tersebut. Dalam pembuatannya, peneliti melakukan beberapa tahapan penting diantaranya adalah melalui tahap evaluasi dari ahli permainan, evaluasi dari ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan evaluasi dari ahli media. Setelah melalui beberapa tahapan evaluasi, maka peneliti melanjutkan dengan tahapan revisi produk. Setelah melakukan evaluasi dan revisi produk, peneliti melakukan tahapan selanjutnya yaitu dengan uji coba kelompok kecil sekaligus dilanjutkan dengan tahapan akhir yaitu uji coba kelompok besar pada siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Melalui beberapa tahapan tersebut, maka dihasilkan sebuah produk berupa model variasi permainan yang dikemas dalam sebuah buku panduan dan beberapa diantaranya dilengkapi dengan alat bermain yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran oleh siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang.

Pada hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini berupa Model Variasi Permainan Bola Kecil Bagi Siswa Kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang. Model penelitian

dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada model penelitian dan pengembangan prosedural. Produk dari penelitian dan pengembangan ini berupa variasi permainan yang dilengkapi beserta dengan alatnya dan nantinya akan dikemas ke dalam sebuah buku panduan. Langkah-langkah dalam prosedur penelitian dan pengembangan ini merujuk pada langkah-langkah model (*research and development*) dari Borg and Gall (1983:775) yang terdiri dari sepuluh langkah. Dari prosedur pengembangan yang dikemukakan tersebut peneliti hanya sampai pada tahap ke-7, karena menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan.

Menurut pendapat dari menyatakan Ardhana (2002:9) Berdasarkan sepuluh langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall, peneliti tidak memakai keseluruhan tetapi hanya memakai 7 langkah dari pengembangan Borg & Gall yang disesuaikan dengan keterbatasan peneliti serta karakteristik yang akan diteliti. Hal ini disebabkan karena langkah-langkah yang diambil disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang diteliti serta mengingat biaya yang dibutuhkan, keterbatasan subjek, alat dan bahan yang digunakan serta perkiraan waktu yang dibutuhkan untuk penelitian dan pengembangan. Hal ini diperkuat oleh Sukmadinata (2013:174) dalam bukunya yang menyatakan bahwa “perencanaan pengembangan terus memperhatikan biaya, orang-orang yang akan membantu dan berpartisipasi dalam suatu pelaksanaan pengembangan, alat dan bahan yang diperlukan serta perkiraan waktu yang diperlukan untuk melaksanakan semua kegiatan penelitian dan pengembangan.” Oleh karena itu peneliti hanya mengambil 7 dari ke-10 langkah tersebut yang meliputi. (1) Penelitian dan pengumpulan data awal pada saat melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 1 orang pendidik atau guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan serta 32 siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang. (2) Melakukan perencanaan penelitian berupa observasi, wawancara, dan pembagian angket kepada subjek penelitian. (3) Mengembangkan rancangan produk pengembangan model pembelajaran gerak dasar lempar dengan menggunakan penerapan variasi permainan. Produk yang telah dibuat peneliti kemudian dievaluasi oleh 3 orang ahli, yaitu ahli pembelajaran pendidikan jasmani, ahli permainan

dan ahli media. (4) Melakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 8 subjek dari siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang. (5) Melakukan revisi produk sesuai dengan hasil yang didapat pada saat melakukan uji coba pada kelompok kecil. (6) Melakukan uji coba kelompok besar dengan melibatkan 24 orang subjek dari siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang. (7) Menyempurnakan dan merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari hasil yang didapat saat melakukan uji coba kelompok besar.

Pada produk pengembangan yang dihasilkan ini terdapat beberapa keunggulan diantaranya mempunyai banyak variasi model permainan untuk memodifikasi pembelajaran permainan bola kecil. a. Hasil pengembangan pembelajaran bola kecil dengan menggunakan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang dapat memperkaya pengetahuan dan sebagai referensi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. b. Kelebihan yang lain dari pengembangan pembelajaran bola kecil dengan menggunakan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang cukup mudah untuk dilakukan atau dipelajari, sehingga akan cepat menguasai berbagai macam teknik yang terdapat dalam materi permainan tersebut. c. Konsep dari pengembangan pembelajaran bola kecil dengan menggunakan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang yang dituangkan dalam bentuk produk buku panduan dan di dalamnya dilengkapi dengan sajian gambar sekaligus penjelasan yang terperinci, sehingga membuat siswa lebih tertarik dalam belajar. Sedangkan kelemahan dari pengembangan ini sendiri adalah suatu pengembangan pembelajaran berbentuk bola kecil dengan menggunakan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang yang dituangkan dalam bentuk produk buku panduan ini hanya diperuntukan bagi siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School (BSS) Kota Malang.

Hasil ini senada dengan pendapat dari Husdarta (2011:6) yang mengungkapkan permainan merupakan aktivitas yang digunakan sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif,

meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik dan pendidikan jasmani. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di keduanya. Bermain merupakan sesuatu yang sangat penting untuk anak dan bermain juga memiliki nilai-nilai pendidikan untuk mengembangkan potensi anak. Bermain selain memberikan efek kesenangan, ternyata masih ada hal lain yang didapatkan anak melalui proses bermain. Dalam hal ini anak terlibat langsung dari segi fisik maupun emosional sehingga sangat mempengaruhi masa pertumbuhannya. Permainan dapat didefinisikan sebagai aktifitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu kontes di antara para pemain agar supaya menghasilkan hasil yang dapat diprediksi (Furqon, 2006:3). Permainan memiliki makna penting dalam program pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Menurut gagasan Hurlock (1980:272), permainan dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan menjadi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Hal tersebut bukan hanya karena popularitasnya bagi anak sepanjang usia, namun juga memiliki potensi nilai yang menyeluruh. Permainan juga dapat diartikan sebagai kompetisi yang dilakukan secara suka rela tidak hanya sekedar mendapatkan kesenangan, melainkan juga untuk mendapatkan kemenangan dalam kompetisi tersebut dan memberikan manfaat tersendiri bagi pelakunya.

Dalam proses validasi ahli hingga diujicobakan pada kelompok dan menjadi sebuah produk akhir, produk ini mengalami beberapa tahapan revisi berdasarkan masukan dan saran baik dari ahli maupun saran dan masukan saat melakukan uji coba kelompok.

Dari penelitian dan pengembangan yang sudah dijabarkan tersebut ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengembangan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani ini menarik, aman, mudah, menyenangkan, bermanfaat, lengkap dan juga aman bagi siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang, karena dengan model permainan ini siswa dapat menambah pengetahuan mengenai permainan bola kecil dan bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam permainan ini dikemas dalam bentuk buku panduan dengan hara-

pan model variasi permainan bola kecil ini dapat dipelajari secara mandiri sekaligus bisa dipelajari kapanpun dan dimanapun.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan model variasi permainan bola kecil dalam pembelajaran pendidikan jasmani ini dibentuk dengan mengadopsi beberapa teknik dasar kasti yang pada penerapannya dikombinasikan dengan beberapa teknik dasar yang ada dalam permainan bola kecil. Berdasarkan hasil uji coba produk yang dilakukan pada uji kelompok kecil dan kelompok besar serta evaluasi para ahli, produk pengembangan berupa model pembelajaran bola kecil dengan menggunakan penerapan variasi permainan yang dikemas ke dalam buku panduan ini masuk ke dalam kategori baik dan produk pengembangan ini dapat digunakan untuk menambah variasi dalam pembelajaran materi bola kecil oleh siswa kelas IV di SD Brawijaya *Smart School* (BSS) Kota Malang.

Saran

Saran dari peneliti untuk mengembangkan penelitian ke arah yang lebih lanjut, model permainan harapannya supaya bisa dikembangkan dan dimodifikasi lebih bervariasi serta lebih menarik. Penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas, baik dari jumlah subjek maupun tempat penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardhana, W. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S dan Jabar, S.A. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bompa, T, O. & Haff, G, G. 2009. *Periodization: Theory and Methodology of Training*. Edisi kelima. Canada: Human Kinetic.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Education Reseach and Introducation*. New York & London: Logma.
- Elfarabi, Amjad. 2012. *Pengembangan Permainan Tembak Jaring Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan.

- Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Furqon, H.M. 2006. *Mendidik Anak dengan Bermain*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hurlock, E.B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan, Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Husdarta, J.S. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta. CV Rosda.
- Kristanto, Andi. 2010. Model Media Video Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran*, 2010 (10): 14.
- Setyosari, P. 2001. Rancangan Pembelajaran Teori dan Praktek. Malang PT Elang Mas.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Toho dkk. 2000. *Penelitian Aksi Dalam Proses Pelatihan Olahraga*. Surabaya: Komite Olahraga Nasional Indonesia Pusat dengan Universitas Negeri Surabaya.
- Ulfayani, Rizky Wahyu. 2012. *Pengembangan Permainan Menembak Bola Ke Lingkaran Berjaring Pada Kompetensi Dasar Permainan Bola Kecil Untuk Siswa Kelas IV dan Kelas V SD Klojen*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Budiwanto, S. 2005. *Pengetahuan Dasar Melatih Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ulfatin, N. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Winarno, M.E. 2007. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Negeri Malang.
- Winata, Putra. U. S. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Universitas Terbuka.