



Pegembangan Permainan Bola Tangan Bolgeb Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V SD Dabin Kecamatan Pekalongan Barat

Septian Dwi Yudiantara¹, Tommy Soenyoto², Mohamad Annas³, Bhayu Billiandri⁴

¹Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²³⁴Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 14 Maret 2024

Accepted : Maret 2024

Published : Juni 2024

Keywords

Development; Bolgeb Game; Handball

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SD Dabin, Kecamatan Pekalongan Barat, menunjukkan bahwa implementasi materi bola tangan dalam kurikulum masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas, kurangnya pemahaman guru terhadap bola tangan, pembelajaran yang terfokus pada gerakan dasar, dan kurangnya minat siswa dalam pelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini ialah diharapkan menghasilkan produk berupa pengembangan model "Permainan Bolgeb" ini yang efektif dalam pembelajaran bola tangan pada kelas V sekolah dasar daerah binaan 1 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan 10 tahap sesuai Sugiyono. Data dikumpulkan melalui evaluasi ahli, kuesioner siswa, dan pengamatan, serta dianalisis secara deskriptif prosentase. Uji coba skala kecil melibatkan 27 siswa, sementara uji coba skala besar melibatkan 83 siswa. Hasil kuesioner menunjukkan rata-rata 88.75%, masuk kategori "Sangat Baik", dan pengembangan model permainan bolgeb memenuhi kriteria yang ditetapkan. Data keseluruhan uji coba skala besar mencapai rata-rata 91.44%, juga memenuhi kriteria "Sangat Baik". Dengan demikian, model permainan bolgeb layak digunakan dalam pembelajaran bola besar pada pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Abstract

Based on the observation results at SD Dabin, West Pekalongan District, it is evident that the implementation of handball material in the curriculum is still limited. This is primarily due to facility constraints, teachers' lack of understanding of handball, instruction focused on basic movements, and students' lack of interest in the subject. The aim of this research is to develop an effective model called "Bolgeb Game" for handball education in fifth-grade elementary schools within the 1st Supervised District of West Pekalongan, Pekalongan City. The study utilizes the developmental research method with 10 stages according to Sugiyono's framework. Data collection involves expert evaluations, student questionnaires, and observations, analyzed descriptively. Small-scale testing includes 27 students, while large-scale testing involves 83 students. The questionnaire results average 88.75%, falling under the "Very Good" category, meeting the established criteria for the development of the bolgeb game model. Overall data from large-scale testing average 91.44%, also meeting the "Very Good" criteria. Therefore, the bolgeb game model is deemed appropriate for teaching large ball games in physical education and health classes for fifth-grade elementary students.

How To Cite:

Yusdiantara, S, D., Soenyoto, T., Annas, M., & Billiandri, B., (2024). Pengembangan Permainan Bola Tangan Bolgeb Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas V SD Dabin Kecamatan Pekalongan Barat. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5 (1), 136-144

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya sadar untuk memotivasi peserta didik agar dapat mengembangkan dan menyalurkan potensi-potensi mereka sehingga mampu menjalani kehidupan secara optimal. Setiap peserta didik memiliki potensi, baik yang bersifat positif maupun negatif, tergantung pada pengaruh stimulus atau lingkungan tertentu. Suatu lingkungan yang mendukung dapat merangsang potensi-potensi positif peserta didik untuk berkembang dan mencapai potensi terbaiknya dalam perilaku, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sejalan menurut (Setiawan & Ma'mun, 2015) Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan dan nilai-nilai sikap (sikap mental, emosional dan sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan seimbang.

Keberhasilan dalam ranah pendidikan dapat dipengaruhi oleh kemampuan dalam mengoptimalkan potensi individu. Pendidikan selalu terhubung dengan proses instruksi, di mana kualitas pembelajaran yang optimal menjadi kunci utama kesuksesan pendidikan. Sesuai dengan ketentuan Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, tujuan utama pendidikan adalah mengoptimalkan potensi

peserta didik agar mereka menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada hakikatnya pendidikan jasmani di sekolah dasar mempunyai arti, peran dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan masyarakat yang sehat. Peserta didik di sekolah dasar diartikan sebagai kelompok masyarakat yang sedang tumbuh dan berkembang, memiliki rasa penuh kegembiraan dalam bermain dan memiliki kerawanan sehingga memerlukan pengawasan dan pembinaan, oleh karena itu pendidikan jasmani adalah wadah yang sangat tepat untuk peserta didik melatih potensi-potensinya. Sejalan dengan pendapat (Nugraha, 2015), Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan secara menyeluruh dalam kualitas individu, yang mencakup fisik, mental, serta emosional.

Menurut (Doty, 2006) mengatakan bahwa masyarakat berpartisipasi dalam olahraga karena berbagai alasan, termasuk kesehatan dan kebugaran, pengelolaan stres, sosialisasi, relaksasi, dan lainnya. Salah satu alasan lain adalah pengembangan karakter. Pendidikan jasmani banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras,

pengendalian diri, tanggung jawab, kerja sama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai bentuk permainan. Dari pernyataan di atas banyak manfaat yang dapat diperoleh dari permainan, khususnya bagi anak-anak.

Menurut Fernandez dalam jurnal (Bhakti & Adi S, 2022) Bola tangan merupakan olahraga beregu dengan ciri permainan berintensitas tinggi baik dalam bertahan maupun menyerang. Selain itu, permainan bola tangan memiliki banyak gerakan, seperti lari cepat, berputar, melempar, memblokir, mendorong, meraih, dan melompat.

Menurut Kawuryan dkk yang dikutip (Irwan & Widodo, Sucipto, 2020) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui permainan tradisional dan sederhana yang banyak gerak dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional merupakan jenis olahraga sambil bermain yang tersisipi oleh nilai-nilai kehidupan manusia secara tidak langsung.

Menurut Desmita sebagaimana diungkapkan oleh (Masgumelar et al., 2019), pertumbuhan dan perkembangan dapat dioptimalkan melalui permainan, yang merupakan bentuk aktivitas sosial yang melibatkan interaksi dengan teman-temannya dibandingkan terlibat dalam kegiatan lain. Melalui permainan yang menarik, siswa akan mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan perasaan yang senang, bersemangat dan tidak jenuh (Daffa & Setiawan, 2020).

Menurut Susanto dalam jurnal (Tamami & Raharjo, 2021) bola tangan (*handball*) diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya dan dimainkan dengan

menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut dapat dilempar, dipantulkan, atau ditembakkan. Bola tangan adalah sebuah permainan tim di mana dua tim, masing-masing terdiri dari tujuh pemain (enam *outfield* dan seorang penjaga gawang), berkolaborasi untuk melewatkan bola dan melemparkannya ke gawang tim lawan dengan tujuan mencetak gol, tim yang mencetak gol terbanyak dianggap sebagai pemenang (Arbaan et al., 2015).

Permainan bola tangan merupakan salah satu materi yang termasuk kategori permainan bola besar. Permainan bola tangan keberadaannya kurang dikenal oleh khalayak luas. Permainan ini seperti mati suri, karena anak-anak cenderung hanya mengenal olahraga atau permainan populer seperti bola voli, sepak bola, basket bahkan menggilai permainan futsal. Padahal permainan bola tangan kalau dicermati tidak kalah menariknya dengan permainan bola besar lainnya.

Kegunaan permainan bola tangan sangatlah besar pengaruhnya dalam pembentukan individu secara harmonis antara perkembangan jasmani dan rohani. Perkembangan jasmani yang dimaksud membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan serta mencakupi, kecepatan, kelincahan daya tahan, kekuatan, dan kelenturan. Perkembangan rohani dimana segi kejiwaan, kepribadian, dan karakter akan tumbuh kearah yang positif sesuai dengan tuntutan masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu bermain bola tangan akan berkembang secara baik unsur-unsur daya pikir kemauan dan perasaan. Disamping itu juga kepribadian berkembang dengan baik, terutama kontrol diri, disiplin, rasa kerjasama, serta tanggung jawab terhadap perbuatannya.

Menurut (Saputra, 2015), inti dari modifikasi adalah melakukan analisis menyeluruh terhadap

materi pelajaran dan mengembangkannya dengan menyusunnya dalam bentuk aktivitas belajar yang memiliki potensi, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran bagi siswa. Proses ini melibatkan rincian dan penyusunan materi pembelajaran ke dalam format kegiatan yang dapat memudahkan siswa dalam mengasimilasi serta memahami informasi yang disampaikan.

Montolalu sebagaimana dinyatakan oleh (Hanel & Rifki, 2020), mengungkapkan bahwa permainan modifikasi merupakan suatu terobosan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam hal motorik kasar, yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak.

Upaya untuk membuat permainan bola besar khususnya bola tangan menjadi lebih menarik maka harus dilakukan pengembangan permainan. Pengembangan permainan dapat membentuk dan merubah permainan seperti; merubah teknik, peraturan permainan, bentuk permainan, serta sarana dan prasarana. Model pembelajaran penjasorkes menjadi solusi dari strategi pembelajaran untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya dalam terbatasnya persoalan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Dari hasil pengamatan, pengembangan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik lebih termotivasi dan mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di wilayah binaan tingkat sekolah dasar di Kecamatan Pekalongan Barat, Kota Pekalongan, terdapat sebelas sekolah dasar,

antara lain SDN Medono 01, SDN Medono 07, SDN Medono 08, SDN Bendan 01, SDN Bendan 08, SDN Kebulen, SDN Pringlangu, SDN Kraton Kidul, SD Islam Baitussalam 01, SD Islam Nusantara, dan SD Masehi. Dalam pengamatan ini, peneliti melakukan wawancara kepada para guru penjasorkes di sekolah dasar tersebut. Hasil wawancara sebagai berikut: 1) seluruh sekolah yang diamati sudah mengikuti kurikulum, dan fokus pada materi olahraga atau permainan bola besar seperti sepakbola, bola basket, dan bola voli. Tantangan utama yang dihadapi dalam proses pengajaran melibatkan keterbatasan sarana dan prasarana yang kurang memadai, serta siswa yang sulit diatur dan tampak kurang antusias dalam melibatkan diri dalam kegiatan jasmani, 2) sepakat bahwa permainan bola tangan layak diberikan kepada siswa sekolah dasar, dan bahkan sudah termasuk dalam kurikulum. Lima sekolah dasar lainnya juga menyampaikan pandangan serupa, menyatakan bahwa permainan bola tangan dapat diadaptasi untuk anak-anak SD dengan beberapa penyesuaian aturan, sehingga tidak membahayakan peserta didik, dan juga sebagai langkah inovatif dalam metode pengajaran agar pembelajaran tidak hanya terfokus pada olahraga populer seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai "Pengembangan Model Permainan Bola Tangan Bolgeb Dalam Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V Dabin 1 Kecamatan Pekalongan Barat Kota Pekalongan", sebagai wahana pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan yang terutama meningkatkan aktivitas gerak siswa. Selain itu

dengan adanya pengembangan permainan bola tangan ini diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran bola tangan yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa tidak merasa cepat bosan, tertarik, dan bersemangat setiap mengikuti pembelajaran penjasorkes.

METODE

Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2010: 407), dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) mengatakan penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dengan metode survei atau kualitatif dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk menggunakan metode eksperimen.

Dalam suatu penelitian, populasi diperlukan untuk memperoleh data dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui. Populasi target dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar daerah binaan Kecamatan Pekalongan Barat. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar daerah binaan Kecamatan Pekalongan Barat. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *sampling purposive*. Jumlah sampel yang menjadi fokus telaah dalam

penelitian ini adalah empat Sekolah Dasar yang terletak di wilayah binaan Kecamatan Pekalongan Barat dengan uji coba skala kecil 27 siswa dan uji coba skala besar 83 siswa dengan mempertimbangkan berbagai faktor-faktor, sehingga peneliti menentukan populasi yang akan menjadi sampel untuk penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif, dalam pengolahan data nantinya menggunakan skala *linkert* yang digunakan sebagai alat untuk mengukur ketepatan atau keefektifan pengembangan model permainan bolgeb.

Tabel 1. 1 Rentang Evaluasi

No.	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1.	Sangat baik	4	1
2.	Baik	3	2
3.	Kurang	2	3
4.	Sangat kurang	1	4

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

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Dari hasil persentase tersebut yang diperoleh, kemudian diklasifikasikan persentase penilaiannya menurut Firmansyah yang dikutip jurnal (Zulfikar et al., 2019), yaitu:

Tabel 1. 2 Kriteria Penilaian Persentase

No.	Persentase	Kategori Persentase
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

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan dalam konteks pendidikan (*Educational Research and Development*) yang bertujuan mengembangkan model modifikasi permainan sebagai pendekatan pada permainan bola besar (bola tangan) pada mata pelajaran penjasorkes dan sekaligus meningkatkan kreativitas guru dan proses pembelajaran di sekolah dasar. Melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan model pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif yang nantinya dapat digunakan menjadi sumber belajar bagi guru

Berdasarkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 10 tahap penelitian yang mengacu pada 10 langkah penelitian pengembangan Sugiyono. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) rancangan produk, 4) validasi produk, 5) revisi desain produk, 6) uji coba skala kecil, 7) revisi produk awal, 8) uji coba skala besar, 9) revisi produk akhir, 10) produk final.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di 4 Sekolah Dasar yakni SDN Medono 08, SDN Medono 07, SD Negeri Medono 01, SD Islam Nusantara dengan rentang waktu antara 30 Januari – 13 Februari 2024. Uji coba skala kecil dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Medono 08 dengan 2 kali pertemuan berjumlah siswa 27 kelas V. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan di SDI Nusantara dengan jumlah siswa 14 kelas V, selanjutnya di SDN Medono 01 dengan 2 kelas jumlah siswanya 40 siswa kelas V, terakhir di SDN Medono 07 dengan jumlah siswa 29 kelas V. Penelitian ini melibatkan siswa dan satu ahli permainan (dosen UNNES) dan dua ahli pembelajaran (guru PJOK SD).

Pada produk awal pengembangan model permainan bolgeb sebelum diujicobakan skala kecil sangat perlu dilakukan validasi ahli permainan dan pembelajaran pada produk pengembangan yang akan dikembangkan. Terkait untuk validasi produk ini melibatkan satu ahli permainan yaitu Agus Pujianto, S. Pd., M. Pd. dan dua ahli pembelajaran yaitu Setiyawan Nugroho, S. Pd. dan Dewanty Handayani, S. Pd. Validasi dilakukan dengan memberikan draf produk awal permainan bolgeb berupa rencana pelaksanaan dan lembar evaluasi untuk dosen ahli dan guru penjasorkes.

Tabel 1. 3 Hasil Kuesioner Ahli Permainan dan Pembelajaran

Ahli	Hasil Persentase	Keterangan
Ahli Permainan	86.25%	Sangat Baik
Ahli Pembelajaran 1	92.50%	Sangat Baik
Ahli Pembelajaran 2	87.75%	Sangat Baik
Rata-rata	88.75%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian kuesioner yang dilakukan oleh para ahli permainan dan ahli pembelajaran tersebut diperoleh rata-rata 88.75% atau masuk kategori “Sangat Baik”, oleh karena itu, sesuai kriteria yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan bolgeb sebagai pembelajaran pengenalan teknik dasar bola tangan pada pembelajaran penjasorkes tersebut dapat digunakan uji coba skala kecil.

Tabel 1. 4 Saran perbaikan Model oleh Ahli

Nama Ahli	Saran Perbaikan
Agus Pujianto, M. Pd	- Media alat disesuaikan dengan karakter siswa - Aturan permainan harus dapat

	mengakomodir kebutuhan/karakter siswa
	- Waktu dan aturan permainan dibuat agar siswa tidak terlalu lama menunggu giliran
Setiyawan Nugroho, S. Pd	Dapat dikembangkan lagi jadi olahraga favorit dalam pembelajaran
Dewanty Handayani, S. Pd	Jumlah pemain kalau bisa disesuaikan dengan kondisi sekolah

Berdasarkan tabel 1.2 masukan berupa saran dan komentar pada produk pengembangan permainan bolgeb pada pembelajaran penjasorkes sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model permainan bolgeb dalam pengenalan gerak dasar bola tangan pembelajaran. Saran serta perbaikan dari ahli dapat disimpulkan untuk lebih menyesuaikan produk karakteristik, tingkah serta kemampuan gerak siswa, sehingga tujuan dari pembuatan produk bisa diterapkan secara maksimal. Saran yang lain adalah penjelasan permainan kepada siswa diharapkan untuk menjelaskan secara efektif agar siswa lebih paham dalam bermainnya dan siswa memahami gerakannya serta selalu memperhatikan keselamatan dalam permainan pengembangan bolgeb.

Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk pengembangan model permainan bolgeb divalidasi oleh ahli dan sudah direvisi, maka tanggal 30 Agustus sampai 01 Februari 2024 draf produk permainan bolgeb diujicobakan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Medono 08 yang berjumlah 27 orang. Setelah produk pengembangan model permainan bolgeb divalidasi oleh ahli dan sudah direvisi, maka

tanggal 30 Agustus sampai 01 Februari 2024 draf produk permainan bolgeb diujicobakan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Medono 08 yang berjumlah 27 orang. Uji coba skala kecil ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran pengembangan permainan bolgeb seperti: kekurangan, kelemahan, atau keefektifan produk saat digunakan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 1. 5 Hasil uji coba skala kecil I

Aspek	Persentase	Keterangan
Kognitif	81.70%	Sangat Baik
Afektif	73%	Baik
Psikomotorik	70%	Baik
Rata-rata	75.18%	Baik

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika uji skala kecil perlu dicari pemecahan permasalahannya, hak ini sangat diperlukan sebagai perbaikan terhadap pengembangan model permainan bolgeb tersebut, adalah berbagai permasalahan setelah melakukan uji coba skala kecil dilaksanakan sebagai berikut: 1) dalam pelaksanaan uji coba skala kecil, peserta didik masih bingung dalam memainkan antara bola gebok dan bola utama.

Tabel 1. 6 Hasil uji coba skala kecil II

Aspek	Persentase	Keterangan
Kognitif	87.4%	Sangat Baik
Afektif	92%	Baik
Psikomotorik	84%	Baik
Rata-rata	87.67%	Baik

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh dalam revisi uji skala kecil terdapat tingkat kemampuan aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik. Dalam permainan pengembangan bolgeb aspek kognitif

diperoleh 87.4% termasuk ke dalam kriteria “sangat baik”. Aspek afektif diperoleh 92% termasuk ke dalam kriteria “sangat baik”. Selanjutnya aspek psikomotorik diperoleh 84% termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Berdasarkan data revisi uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai yaitu 87.67%. berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka pengembangan model permainan bolgeb sebagai pembelajaran pengenalan teknik dasar bola tangan memenuhi kriteria “Sangat Baik”, sehingga dapat digunakan sebagai permainan yang bisa dimainkan dimanapun baik dalam dunia pendidikan maupun permainan sehari-hari.

Revisi Produk

Keseluruhan data yang telah didapatkan dari evaluasi permainan dan ahli pembelajaran sekolah dasar pada uji coba skala kecil ini dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk sebelum memasuki tahap uji coba skala besar. Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk model permainan bola tangan dimodifikasi dalam bentuk permainan bolgeb yang diujicobakan dalam skala kecil pada siswa SD Negeri Medono 08, perlu untuk dicari sebuah solusi dan pemecahannya. Hal itu sangat diperlukan guna sebagai perbaikan terhadap model tersebut. Berikut ini adalah permasalahan, kendala dan solusi yang diambil oleh peneliti, setelah produk permainannya diujicobakan skala kecil terhadap siswa sekolah dasar.

Peraturan dalam mengenai bola gebok atau menggebok dianggap terlalu membingungkan peserta didik pada saat bermain. Maka permasalahan tersebut diambil solusinya yaitu pemain yang menggebok hanya diperbolehkan menggebok ke setiap lawan yang memegang bola utama dan jika bola gebok terpental keluar maka

permainan terus berlanjut, pemain yang menggebok tidak terpaku dalam satu pemain saja melainkan seluruh pemain boleh menggebok, bola gebok tidak setiap saat dipegang boleh ditaruh di area menggebok.

Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan evaluasi ahli penjasorkes serta uji coba skala kecil, maka langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba skala kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dilingkungan sebenarnya. Dalam melaksanakan uji coba pemakaian ini, peneliti melaksanakan uji coba pemakaian di 3 sekolah yang berbeda yakni SD Islam Nusantara, SD Negeri Medono 07, dan SD Negeri Medono 01.

Tabel 1. 7 Uji coba skala besar

Aspek	Persentase	Keterangan
Kognitif	92.98%	Sangat Baik
Afektif	94.11%	Sangat Baik
Psikomotorik	93.22%	Sangat Baik
Rata-rata	91.44%	Sangat Baik

SIMPULAN

Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk permainan pengembangan bolgeb yang merupakan produk dari pengembangan permainan bola tangan dan bola beracun. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa Produk model pembelajaran bola tangan menjadi pengembangan permainan bolgeb sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli permainan didapatkan rata-rata persentase 86.25%, hasil analisis dari ahli pembelajaran penjasorkes I Sekolah Dasar didapat rata-rata

persentase 92.50%, dan hasil analisis dari ahli pembelajaran penjasorkes II didapat persentase 87.50%. berdasarkan kriteria penilaian maka produk pengembangan model permainan bolgeb ini memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga layak digunakan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Produk model pembelajaran bola tangan menjadi pengembangan permainan bolgeb sudah dapat digunakan bagi peserta didik kelas V. Hal ini didasarkan dari hasil analisis uji coba skala kecil didapat persentase 87.67%, sedangkan hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase 91.44%. berdasarkan kriteria yang ada maka produk model pembelajaran bola tangan menjadi bolgeb memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga layak digunakan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbaan, N. S. B., Rustaman, M. M. Bin, & Abdullah, A. M. B. (2015). *Handball* (1st ed.). politeknik sultan idris shah.
- Azaharah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se-Kecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 1–7. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23921>
- Bhakti, Y. H., & Adi S. (2022). Kondisi Fisik Atlet Bolatangan Pada Masa “Lockdown.” *Bajra : Jurnal Keolahragaan*, 1(1 SE-Articles), 1–9.
- Daffa, R. B., & Setiawan, I. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Pak. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 8(2), 43–52. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16664%0Ahttp://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/download/16664/pdf>
- Doty, J. (2006). Sports Build Character?! *Journal of College Character*, 7(3), 1–9.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (9 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Susanto, E. (2004). Diktat Pembelajaran Dasar Gerak Bola Tangan. Yogyakarta. Dipetik 12 <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00131881.2010.482738>
- Hanel, S. R., & Rifki, M. S. (2020). Efektivitas Permainan Modifikasi Bolabasket Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Tunagrahita. *Jurnal MensSana*, 5(1), 87. <https://doi.org/10.24036/jm.v5i1.143>
- Irwan, M., & Widodo, Sucipto, A. (2020). Keterlaksanaan Permainan Sederhana dan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(2), 315–322. <https://www.google.com/search?q=hipertensi+pada+usia+tua+pdf+2018&oq=hiper&aqs=chrome.3.69i57j0l2j35i39j0l2.10533j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Masgumelar, N. K., Dwiyogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(7), 979. <https://doi.org/10.17977/jtptpp.v4i7.12645>
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Saputra, I. (2015). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 28–35.
- Setiawan, I., & Ma'mun, A. (2015). Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Boi. *E-Jurnal Physical Education, Sport(Health and Recreation)*, 2094–2099.
- Tamami, M. Z., & Raharjo, H. P. (2021). Survei Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Bola Tangan di SMK Kabupaten Purworejo. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 107–115. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Zulfikar, M., Jurusan, H., Guru, P., & Dasar, S. (2019). Pengembangan Buku Panduan Menulis Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V Sdn Sidomulyo Kabupaten Purworejo. *Jlj*, 8(4), 201–206. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>

06, 2023, dari https://staffnew.uny.ac.id/upload/132300165/pendidikan/1.+Diktat+Dasar+Gerak+Bolata_0.pdf