



## PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN *BASKETBALL AND FOOTBALL COMBINATION* UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA SEKOLAH DASAR

Martin Sudarmono<sup>✉</sup>

Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2016

Disetujui Mei 2016

Dipublikasikan Juni 2016

*Keywords:*

Model Permainan, Basketball and Football Combination, Penjasorkes

### Abstrak

Permainan olahraga merupakan salah satu materi permainan dan olahraga yang bertujuan untuk mengembangkan koordinasi gerak peserta didik melalui aktivitas permainan beregu. Tidak semua sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes mengajarkan semua materi dalam permainan bola besar. Berdasarkan hal di atas, perlu dilakukan pengembangan permainan bola besar yang dapat mengembangkan keterampilan koordinasi gerak peserta didik. Prosedur pengembangan yang digunakan; 1) menganalisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal, 3) validasi ahli, 4) uji coba lapangan, 5) revisi produk, dan hasil produk pengembangan. Instrumen yang digunakan 1) data pengambilan denyut nadi, (2) kuesioner respon psikomotorik, kognitif, afektif peserta didik dengan angket, (3) pengamatan keefektifan teknik dasar yang digunakan dalam produk. Hasil penelitian ini telah ditemukan (1) produk permainan *basketball and football combination*, (2) keefektifan produk permainan dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik, (3) permainan *basketball and football combination* ini dapat mengatasi keterbatasan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia, (4) kompleksitas keterampilan koordinasi gerak. Simpulan penggunaan produk permainan *basketball and football combination* dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap intensitas fisik, dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana, dapat mengatasi keterbatasan alokasi waktu pembelajaran serta memberikan pengalaman koordinasi gerak kompleks. Saran bagi guru Penjasorkes di SD dapat menggunakan permainan ini di sekolah, dalam pembelajaran permainan bola besar.

### Abstract

Sports game is one game and sport material that aims to develop motor coordination learners through team play activity. Not all schools in the implementation of learning Penjasorkes teach all the material in a big ball game. Based on the above, is necessary to develop a great ball game that can develop motor coordination skills of learners. Development procedures used; 1) analyzing the products that will be developed, 2) develop initial product, 3) expert validation, 4) field trial, 5) revision of the product, and the results of product development. Instruments used 1) the data capture pulse, (2) the questionnaire responses psychomotor, cognitive, affective learners with a questionnaire, (3) observation of the effectiveness of the basic techniques used in the product. The results of this study have been found (1) products games of basketball and football combination, (2) the effectiveness of the products games can increase physical activity of students, (3) the game of basketball and football combination can overcome the limitations of the allocation of instructional time available, (4) the complexity motor coordination skills. Conclusion The use of the products games of basketball and football combination in learning to give effect to the physical intensity, can cope with limited facilities and infrastructure, can overcome the limitations of the allocation of time learning and experience, coordination of complex motion. Suggestions for teachers in primary Penjasorkes can use this game at school, learning a great ball game.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung F3 Lantai 1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang

E-mail: [martinsudarmono\\_pjkrunes@yahoo.co.id](mailto:martinsudarmono_pjkrunes@yahoo.co.id)

## PENDAHULUAN

Olahraga pendidikan merupakan pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (UU No. 3 Tahun 2005 pasal I ayat 11). Pendidikan jasmani sebagai salah satu subsistem pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah memiliki peran penting yang sangat sentral dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan jasmani merupakan landasan bagi pembinaan olahraga secara berkelanjutan, dimana hal itu adalah sebuah proses belajar yang tak tergantikan untuk menumbuhkan perkembangan kognitif dan sosial (Rusli Lutan, 2004: 61). Pendidikan jasmani juga berperan untuk merangsang keterlibatan dalam olahraga dan aktivitas jasmani, meletakkan dasar bagi hidup sehat disepanjang hayat dan keterlibatan dalam kehidupan sosial masyarakat (Rusli Lutan, 2004: 61).

Pendidikan tidak lengkap tanpa pendidikan jasmani, dan tidak ada pendidikan jasmani tanpa media gerak. Gerak sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri. Oleh karena itu, sebagai salah satu komponen pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah, pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat strategis dalam pembentukan manusia seutuhnya (Toho Cholikh Muthohir, 2007: 133).

Tujuan Penjasorkes di sekolah salah satunya adalah memberikan keterampilan gerak untuk peserta didik, dengan harapan keterampilan gerak yang sudah dimiliki untuk dapat dikembangkan dan ditingkatkan ke dalam pengembangan spesialisasi gerak cabang olahraga tertentu sesuai bakat, minat dan potensi yang dimiliki peserta didik. Tujuan tersebut tertuang dalam pasal 25 ayat 3 UU no. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Adapun isi dari pasal 25 ayat 3 adalah sebagai berikut : “pembinaan dan

pengembangan olahraga pendidikan pada semua jenjang pendidikan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan olahraga sesuai dengan bakat dan minat”.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil berupa penguasaan keterampilan gerak. Penguasaan keterampilan gerak dasar dimulai dengan tumbuhnya kemampuan mengontrol tubuh. Gerak berpindah (*lokomotor*) dan gerak memainkan suatu benda (gerak manipulatif) merupakan kemampuan gerak dasar yang berkembang kemudian. Keterampilan gerak dasar yang telah dikuasai berkembang menjadi lebih baik dan berkembang juga ke arah kemampuan mengkombinasikan dan menganekaragamkan dalam bentuk gerakan yang semakin kompleks. Gerakan kompleks adalah gerakan yang melibatkan berbagai bagian tubuh dan memerlukan koordinasi bagian tubuh yang relatif sukar (Sugiyanto, 2008: 7.16).

*“The transition from childhood to adolescence is marked by a number of significant physical and cultural events that, in combination, contribute markedly to growth and motor development* (David L Gallahue, 2002: 291).

Gerak kompleks pada anak usia Sekolah Dasar diwujudkan dalam kemampuan gerak memainkan suatu benda (gerak manipulatif). Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai berbagai macam gerak. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan gerak manipulatif terdiri dari 1) gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), 2) gerakan menerima (menangkap), dan 3) gerakan memantulkan bola atau menggiring bola (Amung Ma'mun, 2000: 21).

Kurikulum 2013 SD/MI dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar berdasarkan minat mereka. Struktur kurikulum memperkenankan peserta didik melakukan pilihan dalam bentuk pilihan Kelompok Peminatan, pilihan Lintas Minat,

dan/atau pilihan Pendalaman Minat. Materi Penjasorkes kurikulum 2013 untuk SD dapat terlihat dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada jenjang kelas yang berbeda. Berikut ini akan ditampilkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk siswa kelas V (lima) yang berisi tentang materi permainan bola besar.

**Tabel 1.** Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Materi Pembelajaran Penjasorkes SD kelas V

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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	Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar dan atau olahraga tradisional	1. Sepakbola 2. Bolavoli 3. Bolabasket

Materi pembelajaran permainan bola besar bagi peserta didik SD kelas V mencakup berbagai cabang olahraga, yaitu sepakbola, bolavoli, dan bolabasket. Tujuan pembelajaran permainan bola besar bagi peserta didik kelas V melalui aktivitas permainan beregu adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak berbagai cabang olahraga yang diaplikasikan melalui aktivitas mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bola besar.

Alokasi waktu didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah KD, perluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan KD. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu rerata seluruh IPK untuk menguasai KD yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam (Depdiknas, 2006:3).

Alokasi waktu yang ditetapkan untuk kompetensi dasar permainan bola besar yang mencakup materi permainan bolabasket, permainan bolavoli, dan permainan sepakbola di SMP adalah selama 2 x pertemuan (2 x 2 x 35 menit). Alokasi waktu yang ada tersebut tidak dapat memfasilitasi peserta didik untuk

mempraktikkan dan mempelajari semua permainan dalam pembelajaran bola besar (permainan bolabasket, permainan bolavoli, dan permainan sepakbola).

Ketersediaan lapangan dan alat terutama bola di sekolah juga menjadi salah satu faktor yang menentukan dalam pencapaian kompetensi oleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Hal itu sesuai dengan isi pasal 25 ayat 2 Undang- Undang RI nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional sebagai berikut :

“pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru / dosen yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat kompetensi serta didukung prasarana dan sarana olahraga yang memadai”.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan pada bulan April 2014 di enam Sekolah Dasar di lingkungan sekitar kampus UNNES, yaitu : 1) SD N 1 Sekaran Kecamatan Gunungpati, 2) SD N 2 Sekaran Kecamatan Gunungpati, 3) MI Rodhlotul Huda Sekaran Kecamatan Gunungpati, 4) MI Al-Iman Banaran Kecamatan Gunungpati, 5) SD N 1 Patemon Kecamatan Gunungpati, dan 6) SD N 2 Patemon Kecamatan Gunungpati.

Hal-hal yang menjadi fokus perhatian dalam studi pendahuluan yang dilakukan peneliti adalah 1) pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes, 2) ketersediaan lapangan dalam pembelajaran Penjasorkes, dan 3) alokasi waktu pembelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan hasil observasi, dapat ditarik beberapa kesimpulan, antara lain tidak tersedianya prasarana lapangan menjadi salah satu faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes dan secara keseluruhan alokasi waktu yang digunakan

guru dalam pembelajaran permainan bola besar sudah melebihi batas alokasi yang ditentukan yaitu selama 3 x 2 x 35 menit (dua pertemuan).

Berdasarkan survei awal, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu :

1. Adanya keterbatasan pengalaman dan keterampilan gerak kompleks yang dipelajari peserta didik dalam kurun waktu satu semester karena tidak semua materi dalam permainan bola besar diberikan dalam proses pembelajaran
2. Kurang optimalnya proses pembelajaran permainan bola besar karena tidak didukung oleh sarana lapangan yang memadai di sekolah
3. Kurang adanya motivasi dari peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar karena adanya keterbatasan bola yang digunakan dalam pembelajaran
4. Kurang optimalnya peningkatan intensitas fisik peserta didik karena proses pembelajaran tidak dilakukan melalui aktivitas gerak kompleks dan tidak optimal dalam mengembangkan ketiga ranah dalam pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Latar belakang yang telah diuraikan di atas, menjadi suatu permasalahan yang diharapkan dapat terpecahkan dengan adanya suatu model permainan yang dirancang dan didesain untuk menggabungkan kedua materi dalam pembelajaran Penjasorkes (bolabasket dan sepakbola) dengan memperhatikan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Pengembangan yang akan dilakukan yaitu mengembangkan model " Permainan *basketball and football combination*" dalam pembelajaran Penjasorkes di SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa Permainan *basketball and football combination* yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009: 9), Penelitian dan pengembangan merupakan

metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan permainan *basketball and football combination* untuk peserta didik SD ini meliputi lima langkah, yaitu : 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal permainan *basketball and football combination*, 3) validasi ahli, 4) uji coba lapangan, dan 5) revisi produk.

Rancangan uji coba ini melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang dilakukan menggunakan 30 subyek, dan uji lapangan menggunakan 60 subyek. Uji coba dilakukan untuk memperoleh informasi yang penting untuk kepentingan revisi. Uji coba ini melibatkan beberapa subyek yaitu : 1) dosen (ahli Penjas), 2) guru Penjasorkes (ahli pembelajaran), 3) peserta didik (uji coba kelompok kecil), 4) dan peserta didik (uji coba lapangan).

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang berupa kritik, saran dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan konstruktif untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan denyut nadi sebelum dan sesudah pembelajaran, pengaruh penggunaan produk dan *game* peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk berupa wawancara, observasi, kuesioner, dokumentasi, denyut nadi, dan *game* peserta didik dalam bermain *basketball and football combination*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase untuk menganalisis dan penilaian subjek pengembang dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas, dan keterterimaan produk berupa data dari aspek psikomotor, kognitif, dan afektif.

Produk permainan *basketball and football combination* dikatakan dapat mengatasi hambatan dalam pengajaran permainan bola besar ditandai dengan hasil penghitungan rata-

rata dari kuesioner penilaian kualitas diisi oleh ahli Penjas (dosen) dan ahli pembelajaran (guru penjasorkes). Teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk prosentase.

Peningkatan intensitas fisik dengan indikator produk permainan bisa membuat peserta didik bergerak ditandai dengan meningkatnya denyut nadi setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan intensitas fisik adalah dengan mengetahui hasil pengukuran denyut nadi peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran (menggunakan produk).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli Penjas dan ahli pembelajaran, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk permainan *basketball and football combination* dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji skala besar. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli Penjas dan ahli pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli

Ahli	Hasil Rata-rata Skor Penilaian
Ahli Penjas	3,3
Ahli Pembelajaran I	3,6
Ahli Pembelajaran II	3,4

Melihat tabel hasil rata-rata skor penilaian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli Penjas dan ahli pembelajaran didapat rata-rata skor penilaian 3,43 (tiga koma empat puluh tiga) atau masuk dalam kategori penilaian "baik/tepat/jelas". Oleh karena, dapat disimpulkan bahwa permainan *basketball and football combination* untuk pembelajaran permainan bola besar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Masukan berupa saran dan komentar sangat diperlukan untuk perbaikan produk.

Berikut ini adalah masukan dan saran dari ahli Penjas dan ahli pembelajaran:

**Tabel 3.** Saran dan Perbaikan dari Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

Bagian Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
Bola	Terlalu memantul	Cari model bola yang tidak terlalu memantul
Area bebas pemain	Kalau tidak ada area bebas pemain akan sulit menciptakan gol	Buat area bebas pemain sesuai dengan kebutuhan
Aturan permainan	Kurang jelas	Perbaiki dengan menambahkan peraturan-peraturan yang dapat membuat peraturan jadi jelas

(Sumber Penelitian 2015)

Pelaksanaan uji coba skala kecil terhadap produk permainan *basketball and football combination* dapat terlaksana dengan baik, namun ada beberapa hambatan yang membuat permainan *basketball and football combination* tidak bisa dimainkan secara maksimal. Berikut ini adalah berbagai hambatan yang muncul setelah produk permainan *basketball and football combination* diuji cobakan pada skala kecil :

**Tabel 4.** Kendala dan Hambatan pada Uji Coba Skala Kecil

Kendala/Hambatan	Kesulitan yang dihadapi	Solusi yang ditawarkan
Daerah bebas pemain kurang lebar 2 x 1 m	Peserta didik ketika melakukan tembakan ke sasaran terlalu mudah	Lebar daerah bebas pemain dirubah menjadi 2x2 m

Warna baju yang sama saat bermain	Sulit membedakan mana pemain kawan mana pemain lawan	Penggunaannya rompi untuk membedakan pemain
-----------------------------------	--	---

(Sumber Penelitian 2015)

Teknik analisis yang digunakan adalah prosentase untuk menganalisis dan penilaian guru Penjasorkes dalam menilai tingkat kualitas produk terhadap produk permainan *basketball and football combination*.

Hasil penelitian terhadap guru Penjasorkes terkait dengan keterterimaan produk permainan *basketball and football combination* untuk pembelajaran Penjasorkes SD, diperoleh deskripsi dari aspek (1) kesesuaian produk dengan Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, dan karakteristik peserta didik, (2) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah kognitif, (3) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah afektif, (4) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah psikomotor, (5) pengaruh produk terhadap peningkatan keaktifan peserta didik, dan (6) kelayakan produk permainan *basketball and football combination*.

Hasil penghitungan denyut nadi dari 60 peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar didapatkan hasil sebagai berikut: (1) denyut nadi minimal sebelum mengikuti pembelajaran permainan *basketball and football combination* bola besar sebesar 70, denyut nadi maksimal sebelum mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 102, serta rata-rata denyut nadi sebelum mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 78,53 dan (2) denyut nadi minimal sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar 98, denyut nadi maksimal sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 170, serta rata-rata denyut nadi sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 130,97.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data tentang penilaian kualitas produk baik oleh ahli maupun oleh guru Penjasorkes terkait dengan produk permainan yang dikembangkan dapat diperoleh kesimpulan bahwa produk permainan *basketball and football combination* dapat digunakan untuk proses pembelajaran permainan bola besar dimana muatan materi dalam permainan *basketball and football combination* sudah mencakup semua materi dalam permainan bola besar (bola basket, dan sepakbola).

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa produk permainan *basketball and football combination* dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran permainan bola besar. Hal itu dibuktikan dengan pembelajaran permainan *basketball and football combination* dapat dilakukan pada semua kondisi permukaan lapangan yang dimiliki oleh sekolah baik lapangan paving ataupun lapangan rumput. Pembelajaran permainan *basketball and football combination* juga dapat dilakukan di semua jenis lapangan permainan bola besar baik bolabasket, maupun sepakbola.

Bola yang digunakan dalam permainan *basketball and football combination* adalah bola modifikasi (bola multifungsi) yang dapat digunakan untuk kedua cabang permainan bola besar (bola basket, dan sepakbola) sehingga dengan penggunaan bola multifungsi ini sangat memungkinkan ketiga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penghitungan minat dan ketertarikan peserta didik pada produk permainan *basketball and football combination* dari 60 peserta didik dilihat dari aspek afektif didapatkan sebagian besar peserta didik berminat dan tertarik mengikuti pembelajaran bola besar melalui pembelajaran permainan *basketball and football combination*. Berdasarkan hasil penghitungan minat dan ketertarikan peserta didik pada produk permainan *basketball and football combination* dari 60 peserta didik

dilihat dari aspek afektif didapatkan hasil sebagai berikut: (1) dari 60 peserta didik yang memiliki tingkat kurang berminat/tertarik mengikuti pembelajaran bola besar dengan permainan *basketball and football combination* sebanyak 6 peserta didik atau sebesar 10 % (2) peserta didik yang minat/tertarik mengikuti pembelajaran bola besar melalui permainan *basketball and football combination* sebanyak 54 peserta didik atau sebesar 90 %.

Penggunaan produk permainan *basketball and football combination*, telah memberikan dampak atau pengaruh terhadap peningkatan denyut nadi peserta didik sebesar 59,96 %. Disamping itu, hasil penghitungan denyut nadi peserta didik sesudah pembelajaran mampu mengalami kenaikan sebesar 72,76 % dari denyut nadi maksimal. Hasil ini juga menunjukkan kesesuaian dengan intensitas latihan yang disarankan yaitu 60 - 80 % dari denyut nadi maksimal.

Peningkatan denyut nadi dapat digunakan sebagai indikator adanya peningkatan intensitas fisik peserta didik. Intensitas fisik dapat meningkat karena respon denyut nadi akibat adanya aktivitas fisik peserta didik saat bermain permainan *basketball and football combination*. Denyut nadi respon ini dapat menjadi tolak ukur adanya peningkatan denyut nadi peserta didik dalam mencapai intensitas latihan yang disarankan. Peningkatan rata-rata denyut nadi berupa respon sebesar 72,76 % terhadap aktivitas yang dilakukan, merupakan salah satu indikator bahwa permainan *basketball and football combination* dapat meningkatkan intensitas fisik peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola besar.

Hasil studi pendahuluan penelitian yang dilakukan peneliti di beberapa Sekolah Dasar (SD) diperoleh hasil bahwa alokasi waktu pembelajaran permainan bola besar melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan yaitu selama 2 x 2 x 40 (dua kali pertemuan). Berdasarkan latar belakang tersebut, pengembangan pembelajaran permainan bola besar melalui permainan *basketball and football combination* di laksanakan sebagai salah satu

media sekaligus sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk pembelajaran permainan bola besar.

Berdasarkan hasil penelitian, produk permainan *basketball and football combination* dapat menciptakan efektivitas waktu pembelajaran permainan bola besar. Hal itu dibuktikan dengan masuknya dua materi pembelajaran bola besar (bolabasket, dan sepakbola) pada produk permainan *basketball and football combination*. Pembelajaran permainan bola besar melalui pembelajaran permainan *basketball and football combination* hanya memerlukan alokasi waktu 2 kali pertemuan. Dalam alokasi waktu tersebut, semua materi permainan bola besar sudah dapat tersampaikan seluruhnya kepada peserta didik. Pembelajaran permainan *basketball and football combination* berorientasi pada peningkatan keterampilan koordinasi gerak peserta didik dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian ini adalah : 1) telah ditemukan produk permainan *basketball and football combination* yang dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran permainan bola besar, 2) penggunaan produk permainan *basketball and football combination* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola besar, dan 4) permainan telah memberikan pengaruh terhadap peningkatan denyut nadi peserta didik.

Saran penelitian ini adalah : 1) bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar (SD) dapat menggunakan produk permainan ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bola besar, 2) pemanfaatan produk permainan *basketball and football combination* hendaknya tetap mengacu pada pengenalan berbagai macam keterampilan koordinasi gerak baik koordinasi mata tangan maupun koordinasi mata kaki, 3) Bagi peserta didik, kebingungan dan kesalahan dalam bermain permainan *basketball and football*

*combination* khususnya bagi para pemula diharapkan tidak mengurangi motivasi dalam bermain, 4) peneliti mengharapkan berbagai masukan bagi para pengguna, untuk penyempurnaan produk lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan, dan 5) peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Indonesia, BSNP. 2006. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Bahagia, Yoyo dan Suherman, Adang. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Mopdifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP
- Husdarta, Saputra M. Yudha. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Luthan, Rusli dan Suherman, Adang. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- RC, Achmad, Rifa'i dan Anni, Tri, Catharina. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera
- Soegiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsono dan Sukintaka. 1982. *Permainan dan Metodki*. Jakarta: Depdikbud
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Sukirman dkk.2003. *Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka. Urung ketemu
- Wasis, Dwiyoogo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM.