



## Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Bola Besar Melalui Alat *GaNeRi* (Gawang, Net, Ring) untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama

Achmad Exvan Yusuf<sup>1</sup>, Andry Akhiruyanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Article History

Received : November 2021

Accepted : January 2022

Published : July 2023

### Keywords

*Development, Learning Media, Big Ball Games, GaNeRi Tool*

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran Permainan Bola Besar Melalui Alat *GaNeRi* (Gawang, Net, Ring) untuk peserta didik sekolah menengah pertama. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Tahapan penelitian sebagai berikut : 1) potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain (1 ahli permainan bola besar dan 2 ahli pembelajaran), 5) Revisi desain, 6) Uji coba skala kecil (20 peserta didik), 7) Revisi produk, 8) Uji coba skala besar (40 peserta didik), 9) Revisi produk, 10). Hasil validasi ahli produk awal penelitian diperoleh rata-rata presentase 83% (sangat baik), dengan revisi penambahan beberapa variasi ketinggian pada net dan ring. Uji cobakan skala kecil diperoleh rata-rata 81,34% (sangat baik). Kemudian uji cobakan skala besar diperoleh rata-rata 86,67% (sangat baik). Kesimpulan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran permainan bola besar di Sekolah Menengah Pertama. Saran bagi guru Penjasorkes diharapkan dapat memanfaatkan alat ini sebagai solusi mengatasi permasalahan keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran permainan bola besar yang dimiliki sekolah.

### Abstract

*The problem in this research is "How to Developmpt of learning media for big ball games by using GaNeRi (Gawang, Net, Ring) tool for Junior High School student". This research is a research and development or R&D. The research steps is a follows: 1) Potential and problems, 2) Data collection, 3) Product deign, 4) Design validation (1 big ball game expert and 2 learning expert), 5) Design revisions, 6) Small-scale trial (20 students), 7) Product revision, 8) Large-scale trials (40 students), 9) Product revisions, 10) Mass production that produce GaNeRi tool to facilitate the learning of the big ball games for Junior High School. The results of expert validation of the initial product of the study obtained an average percentage of 83% (very good), with some revisions such as the addition of several height variations on the net and ring. Then the product is tested on a small scale with an average percentage of 81,34% (very good). After that the product was revised by an expert and declared very usable. Then the produtc is tested on a large scale obtained average of 86,67% (very good). Conclusion of the research analysis, GaNeRi (gawang, net, ring) tool can be used as a means of learning big ball games in junior high school. Suggestions for physical education teachers are expected to be able to used this toolas a solution to overcome the problem of limited facilities and infrastructure for learning big ball games owned by schools.*

### How To Cite:

Yusuf, A. E., & Akhiruyanto, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Bola Besar Melalui Alat *GaNeRi* (Gawang, Net, Ring) untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4(1), 246-255.

## PENDAHULUAN

Olahraga merupakan segala aktivitas yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dapat meningkatkan kesegaran jasmani, mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh manusia yang didasari gerak otot (Hidayatullah, 2019; Ricki Novan Sugandi, 2019).

Pelaku olahraga merupakan setiap orang dan atau kelompok orang yang terlibat secara langsung dalam aktivitas olahraga. Olahraga akan memberikan efek positif terhadap pelaku olahraga karena aktivitas gerak (Sugiana, 2018).

Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No.20, 2003: pasal 1 ayat 20). Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya sistematis dan sengaja untuk menciptakan, agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004:28). Penelitian yang dilakukan oleh Nwike & Catherine (2013) menyimpulkan proses pembelajaran merupakan perlakuan mengajar yang digunakan di lingkungan sekolah untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Guershon Harel & Boris Koichub (2010:115) pembelajaran merupakan konseptual untuk berhasil dalam menyampaikan pesan tentang berbagai perspektif teoretis tentang pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, interaksi antara peserta didik dan pendidik terjadi melalui perantara media pembelajaran.

Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No.20, 2003: pasal 1 ayat 20). Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya sistematis dan sengaja untuk menciptakan, agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004:28). Penelitian yang dilakukan oleh Nwike & Catherine (2013) menyimpulkan proses pembelajaran merupakan perlakuan

mengajar yang digunakan di lingkungan sekolah untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Guershon Harel & Boris Koichub (2010:115) pembelajaran merupakan konseptual untuk berhasil dalam menyampaikan pesan tentang berbagai perspektif teoretis tentang pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, interaksi antara peserta didik dan pendidik terjadi melalui perantara media pembelajaran.

Pendidikan adalah investasi masa depan yang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri dan dapat menanamkan sikap tanggung jawab, cerdas, dan kreatif (Anisa Herdiyana, 2016). Menurut Achmad Munib dalam Ali Muhson (2010:1) pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis, yang dilakukan sekelompok orang dengan tanggung jawab untuk mempengaruhi siswa agar memiliki sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Pendidikan merupakan pondasi dari suatu negara (Darmawati, 2017). Pendidikan dianggap sebagai salah satu upaya untuk mendidik generasi penerus bangsa agar mempunyai ilmu pengetahuan yang tinggi dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mempunyai *skill* agar dapat bertahan hidup di masyarakat (Arwudarachman, 2015).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang meliputi aktivitas fisik dan olahraga yang berkesinambungan guna mencapai tujuan pendidikan yang mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Darmawati, 2017). Menurut Syamsul Arifin (2017:89-90) pendidikan jasmani bermanfaat untuk siswa dalam :

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui

partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.

- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan keriangian melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

Ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi (1) permainan dan olahraga; (2) aktivitas pengembangan; (3) aktivitas senam (4) aktivitas ritmik; (5) aktivitas akuatik; (6) pendidikan luar kelas; (7) kesehatan.

Menurut BSNP (2006:513), (1) permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor-non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, sepakbola, bolabasket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri; (2) aktivitas pengembangan meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh.

(3) aktivitas senam meliputi; ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai. (4) aktivitas ritmik meliputi; gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik. (5) aktivitas air meliputi; permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang. (6) pendidikan luar kelas meliputi; piknik/karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. (7) kesehatan meliputi; penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga favorit di seluruh dunia. Olahraga sepak bola dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari 11 pemain dengan 1 orang sebagai penjaga gawang. Sebuah pertandingan tidak mungkin dimulai jika salah satu tim kurang dari tujuh pemain (Peraturan Permainan FIFA 2018).

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga favorit di seluruh dunia. Olahraga sepak bola dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari 11 pemain dengan 1 orang sebagai penjaga gawang. Sebuah pertandingan tidak mungkin dimulai jika salah satu tim kurang dari tujuh pemain (Peraturan Permainan FIFA 2018).

Menurut Jovan Gardasevic (2019:15) sebuah pertandingan sepak bola dikatakan sebagai hal terpenting kedua di dunia, sepak bola mengumpulkan orang yang banyak di stadion dan di depan televisi. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, materi permainan sepak bola merupakan salah satu materi yang digemari oleh peserta didik.

Dalam permainan sepak bola, terdapat beberapa cara dalam melakukan *passing*, yaitu; 1) *passing* menggunakan kaki bagian dalam, 2) *passing* menggunakan kaki bagian luar, 3) *passing* menggunakan punggung kaki. *Passing* merupakan metode yang digunakan untuk memindahkan penguasaan bola kepada rekan satu tim (Rathod, 2020). *Passing* yang berkualitas berdampak pada tim yang menguasai pertandingan (Hartati, 2016).

Sepak bola merupakan olahraga permainan dengan keindahan permainan. Salah satu keindahan permainan dapat dilihat dari cara pemain mengontrol bola. Mengontrol bola dalam permainan sepak bola dapat dilakukan dengan seluruh bagian tubuh, kecuali menggunakan tangan

*Dribble* dalam sepak bola didefinisikan sebagai aktivitas berlari dengan membawa bola yang menyusuri rumput lapangan menggunakan kaki (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Dribble* berfungsi untuk melewati pemain yang menghalangi dalam upaya memasukkan bola ke gawang lawan.

Sepak bola merupakan permainan yang melibatkan seluruh anggota tubuh. Menyundul bola (*heading*) dalam permainan sepak bola dilakukan ketika bola melayang di udara. *Heading* digunakan untuk mencetak gol, menghalau bola saat berada di daerah pertahanan, dan untuk mengoper bola ke lawan (Dilli Dwi Kuswoyo, 2020).

Pembelajaran permainan bola besar yang merupakan materi ajar Pendidikan jasmani di

sekolah menengah pertama, dalam pelaksanaannya mengalami beberapa kendala diantaranya sarana pembelajaran yang kurang memadai. Keberadaan sarana pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keberadaan sarana yang lengkap akan memotivasi semangat belajar peserta didik. Kendala lain yang terdapat di sekolah adalah ketinggian sarana pembelajaran (net dan ring) yang tidak sesuai dengan pertumbuhan peserta didik sekolah menengah pertama.

Pengembangan media dan alat pembelajaran sangat diperlukan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan diatas. Oleh karena itu, peneliti memiliki gagasan untuk melakukan inovasi baru untuk memfasilitasi pembelajaran permainan bola besar agar lebih maksimal, efektif dan efisien. Dengan mencoba membuat alat *GaNeRi* (Gawang, Net, Ring) akan membantu guru dan peserta didik dalam mengimplementasikan pembelajaran permainan bola besar sesuai dengan tuntutan materi yang disampaikan di Sekolah Menengah Pertama.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dan guru dalam pembelajaran permainan bola besar. Dengan penelitian ini, berupaya untuk mengembangkan suatu produk multifungsi yang efektif dan efisien saat digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar. Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan keterbatasan sarana yang dimiliki sekolah terutama sarana permainan bola besar berupa gawang, net, dan ring.

Pendapat Borg and Gall dalam buku Sugiyono mendefinisikan terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan. Langkah tersebut meliputi: (1) Potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7)

revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) produksi masal.

## Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket digunakan untuk menjangkau informasi secara sistematis dan terarah dari tim ahli. Alasan memilih kuesioner karena subjek relatif banyak, sehingga dapat dilakukan secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada para ahli dan peserta didik diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli difokuskan menilai produk pertama yang dibuat, sedangkan kuesioner untuk peserta didik difokuskan pada kenyamanan saat menggunakan produk.

Rentangan evaluasi dari “tidak baik” hingga “sangat baik” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia. Adapun penilaian rentang nilai adalah sebagai berikut : 1. Tidak Baik, 2. Kurang Baik, 3. Baik, dan 4. Sangat Baik. Rentangan evaluasi dari “tidak baik” hingga “sangat baik” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia. Adapun penilaian rentang nilai adalah sebagai berikut : 1. Tidak Baik, 2. Kurang Baik, 3. Baik, dan 4. Sangat Baik.

Kuesioner yang digunakan untuk peserta didik berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik sesuai alternatif jawaban “Ya” atau “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam kuesioner meliputi aspek kognitif yaitu terkait pemahaman peserta didik penggunaan alat, aspek psikomotor meliputi peningkatan keterampilan bermain permainan bola besar, penguasaan teknik dasar, dan afektif meliputi sikap yang ditunjukkan peserta didik dalam permainan maupun kerjasama, sportivitas, dapat berbagi dengan rekannya. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

**Tabel 1** Skor Jawaban Kuesioner “ya” dan “Tidak”.

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Keterangan:

N : Jumlah seluruh nilai  
n : Nilai yang diperoleh

Hasil presentase jawaban “ya” dan “tidak” yang diperoleh dari kuesioner sampel, kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data berdasarkan presentase.

Berikut ini faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner peserta didik :

**Tabel 2** Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner Peserta Didik

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Pengetahuan peserta didik terhadap penggunaan alat <i>GaNeRi</i>	10
2	Psikomotor	Kemampuan peserta didik mempraktekkan gerakan permainan bola besar menggunakan alat <i>GaNeRi</i>	10
3	Afektif	Menampilkan sikap kerjasama, sportifitas, dan percaya diri	10

**Dokumentasi**

Suatu informasi juga didapat melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk foto, surat, catatan, arsip, dan lainnya. Dengan adanya dokumentasi ini diharapkan mampu menjadi bukti penelitian telah dilakukan.

**Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif

Efektifitas alat dianalisis dengan membandingkan data nominal atau angka jumlah, sehingga teknik analisis data yang digunakan menggunakan deskriptif persentase untuk mengetahui validitas alat dari ahli dan respon keterterimaan ahli/pakar terhadap alat animasi *mechanic court* untuk wasit bolabasket tingkat dasar melalui angket yang telah diberikan oleh peneliti. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Rumus yang digunakan dalam pengolahan data prosentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X_j} \times 100\%$$

Keterangan :

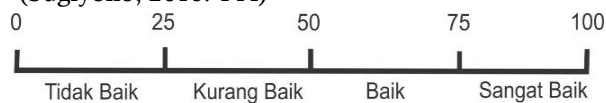
P = Presentase

$\sum X_i$  = Jumlah Skor Penilaian Oleh Pakar atau Peserta didik

$\sum X_j$  = Jumlah Skor Maksimal

100 % = Konstanta

Selanjutnya tingkat validasi dalam pada penelitian ini digolongkan dalam empat kategori dengan menggunakan skala sebagai berikut (Sugiyono, 2016: 144)



Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

**Tabel 2** Klasifikasi Presentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
76-100%	Sangat Baik	Sangat Layak
51-75%	Baik	Layak
26-50%	Kurang Baik	Diperbaiki
0-25%	Tidak Baik	Tidak Layak

Sumber : Sugiyono (2016: 135)

**Rancangan Alat**

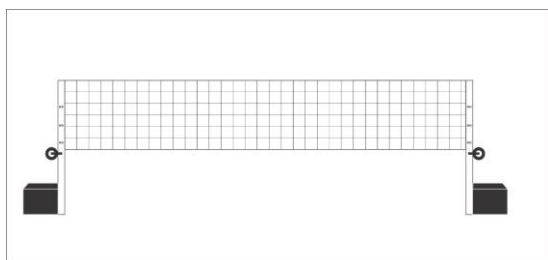
Alat *GaNeRi* (Gawang, Net, Ring) ini merupakan sebuah alat yang dibuat untuk memfasilitasi pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi permainan bola besar. Alat ini bertujuan untuk memfasilitasi ketersediaan media pembelajaran gawang, net, dan ring. Alat ini terbuat dari besi dan kayu, yang nantinya tiang dan kerangka pemberat terbuat dari besi dan papan pantul terbuat dari kayu. Adapun desain produk yang dibuat adalah sebagai berikut :

**Desain Gawang**



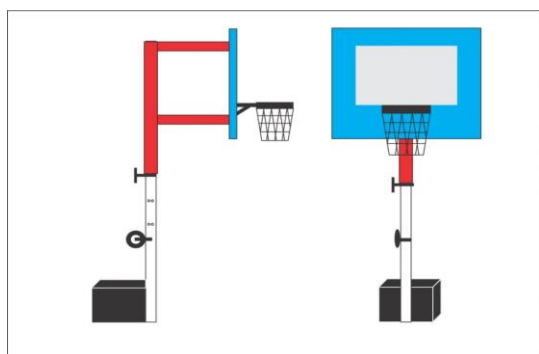
**Gambar 1** Desain Gawang

### Desain Net



Gambar 2 Desain Net

### Desain Ring



Gambar 3 Desain Ring

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyajian Data Uji Coba

Pembelajaran yang efektif dapat tercipta melalui proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilaksanakan secara optimal dengan adanya media pembelajaran yang memadai. Dalam proses pelaksanaannya, akan muncul permasalahan yang dapat menghambat ketercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya permasalahan yang menghambat proses pembelajaran tersebut, perlu adanya gagasan yang berdasarkan analisis kebutuhan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Tujuan Penjasorkes di sekolah yaitu salah satunya memberikan materi pembelajaran permainan bola besar untuk peserta didik, dengan pembelajaran permainan bola besar yang baik diharapkan dapat meningkatkan motivasi berolahraga bagi peserta didik dan dapat meningkatkan kekebalan tubuh. Penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama berorientasi pada berbagai macam pembelajaran olahraga permainan yang sifatnya meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran

permainan bola besar Sekolah Menengah Pertama pada umumnya mempunyai harapan dapat memahami 3 olahraga permainan. Olahraga permainan tersebut terdiri dari permainan sepak bola, permainan bola voli, dan permainan bola basket. Implementasi pembelajaran yang terjadi di sekolah, masih kurangnya media alat penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran permainan bola besar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memiliki gagasan untuk mengembangkan alat yang dapat mencakup 3 permainan bola besar yaitu permainan sepak bola, bola voli, dan bola basket. Pemakaian satu alat yang digunakan untuk tiga jenis permainan bola besar dapat (1) meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar, (2) memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran permainan bola besar, (3) sebagai solusi atas permasalahan sarana pembelajaran permainan bola besar yang dimiliki sekolah.

### Validasi Ahli Draft Produk Awal

Produk awal Pengembangan alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) untuk pembelajaran permainan bola besar Sekolah Menengah Pertama sebelum uji coba skala kecil perlu divalidasi oleh ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Peneliti melibatkan 1 (satu) orang ahli permainan bola besar yang berasal dari dosen dan 2 (dua) orang guru Penjasorkes SMP sebagai ahli pembelajaran.

Satu ahli permainan bola besar yaitu Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd dan dua ahli pembelajaran yaitu Masrur, S.Pd. dan Imam Fuadi, S.Pd dengan kualifikasi : (1) Martin Sudarmono, S.Pd., M.Pd. adalah dosen mata kuliah Sepak Bola di FIK UNNES, (2) Masrur, S.Pd. dan Imam Fuadi, S.Pd. adalah guru Penjasorkes di SMP NU 10 Ringinarum Kabupaten Kendal.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draft produk awal alat GaNeRi dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli permainan bola besar dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas alat, saran, serta komentar dari ahli permainan bola besar dan ahli pembelajaran terhadap produk alat GaNeRi sebagai media

pembelajaran permainan bola besar peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Hasil evaluasi alat GaNeRi menggunakan skala 1-4. Pengisian kuesioner oleh ahli permainan bola besar dan ahli pembelajaran, merupakan pedoman untuk menentukan apakah produk alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) dapat digunakan untuk uji skala kecil dan uji skala besar. Berikut adalah hasil pengisian kuesioner dari ahli permainan bola besar dan 2 (dua) ahli pembelajaran.

**Kuesioner Validasi Produk Sebelum Uji Coba Lapangan**

**Tabel 3** Hasil Validasi Produk Sebelum Uji Coba Lapangan

No	Ahli	Hasil Penilaian	Presentase
1	Ahli Permainan Bola Besar	81 %	
2	Ahli Pembelajaran 1	85 %	
3	Ahli Pembelajaran 2	82 %	
	Rata-rata	83 %	

Tabel hasil rata-rata presentase penilaian kuesioner yang dilakukan oleh ahli permainan bola besar dan ahli pembelajaran diperoleh rata-rata presentase penilaian 83 % atau masuk kategori “**sangat baik**”. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) untuk pembelajaran permainan bola besar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

**Kuesioner Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil**

Berdasarkan data hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peserta didik pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata presentase dengan nilai 81,34%, sehingga alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) termasuk dalam kategori sangat baik dan produk alat sangat dapat digunakan.

**Tabel 5** Hasil Presentase Kuesioner Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek	Presentase
1	Kognitif	84%
2	Psikomotor	79%
3	Afektif	81%
	Rata-rata	81,34%

(Sumber : Hasil Penelitian 2021)

**Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil**

Hasil uji coba skala kecil terhadap produk alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) terdapat beberapa hambata yang berakibat alat ini belum bisa digunakan secara optimal seperti yang diuraikan diatas. Oleh karena itu, maka peneliti melakukan revisi produk alat untuk memberikan solusi terhadap hambatan tersebut. Proses revisi produk berdasarkan pengamatan dan data hasil uji coba skala kecil terhadap alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) adalah sebagai berikut:

**Tabel 6** Saran dan Perbaikan dari Ahli Permainan Bola Besar dan Ahli Pembelajaran Setelah Uji Coba Lapangan

No	Bagian Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	Sambungan mur baut pada tiap bagian	Kesulitan pada saat pemasangan	Diberikan tanda pada masing-masing pasangan di tiap bagian alat dan lubang sambungan diperluas.
2	Mistar Gawang	Kurang memfasilitasi saat penyimpanan dan perpindahan tempat	Dibuat sambungan sok pada bagian tengah mistar dengan cara mistar dibagi menjadi 2 (dua) sama panjang kemudian disambung dengan sambungan sok.

**Kuesioner Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar**

Pengambilan data uji coba skala besar dilaksanakan dengan kuesioner peserta didik

diminta untuk mengisi 30 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan kognitif, psikomotor, dan afektif. Berdasarkan pengisian kuesioner peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut :

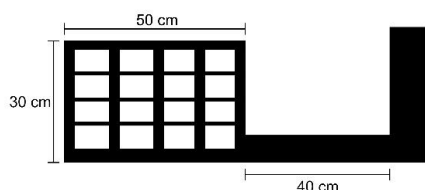
**Tabel 4. 1** Hasil Presentase Kuisisioner Uji Coba Skala Besar

No	Aspek	Hasil Presentase
1	Kognitif	86%
2	Psikomotor	87%
3	Afektif	87%
Rata-rata		86,67%

(sumber : Hasil Penelitian 2021)

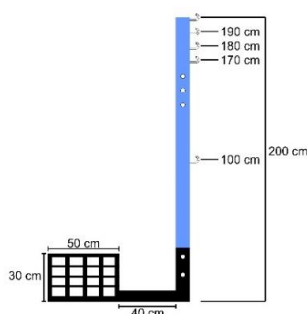
Berdasarkan hasil pengisian kuisisioner yang dilakukan oleh peserta didik pada uji cba skala besar diperoleh rata-rata resentase sebesar 86,67% sehingga produk alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) masuk kategori **sangat baik** dan alat sangat dapat digunakan.

### Deskripsi Draf Produk Akhir Bagian Pemberat



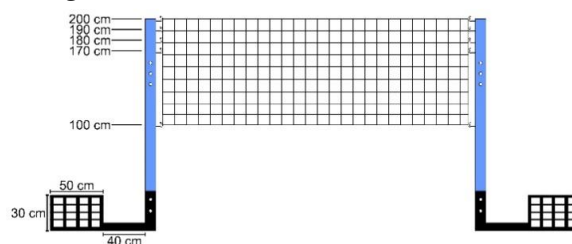
Bagian pemberat berbentuk kerangka balok dengan ukuran 50 cm x 50 cm x 30 cm. Kerangka balok tersebut terbuat dari bahan besi pipih yang disatukan menggunakan sambungan las pada setiap sudut kerangka balok. Pada bagian tengah bawah terdapat juluran besi dengan panjang 30 cm yang berfungsi sebagai alas penopang tiang. Bagian pemberat dan tiang gawang dihubungkan dengan sambungan mur baut pada bagian bawah tiang.

#### a. Bagian tiang gawang/net



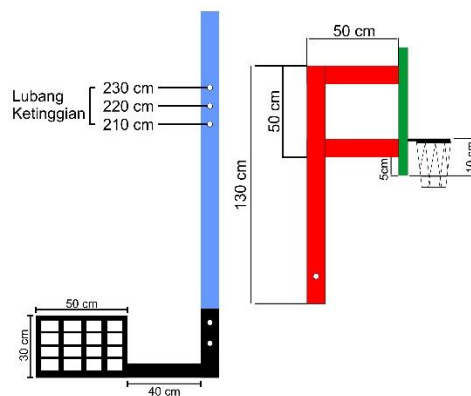
Bagian tiang gawang terbuat dari batangan besi holo dengan panjang 2 meter. Tiang gawang berjumlah 2 buah yang masing-masing tersambung dengan pemberat dan mistar gawang. Pada baagian bawah tiang tersambung dengan pemberat dan bagian atas tersambung dengan bagian mistar gawang. Tiang gawang dan mistar gawang dihubungkan menggunakan kombinasi sambungan later L dengan model sambungan sok.

#### Jaring net



Jaring net untuk pembelajaran permainan bola voli pada alat GaNeRi berukuran panjang 6,1 meter dan lebar 0,7 meter. Jaring net terpasang pada tiang dengan ketinggian 1,8 meter, 1,9 meter, dan 2,0 meter yang dapat diatur sesuai dengn ketinggian peserta didik.

#### Papan ring



Papan ring terbuat dari kayu jati dengan ukuran 90 cm x 70 cm. Papan ring terempel pada kerangka besi pipih yang disangga oleh batang besi yang berbentuk huruf F. Panjang besi penyangga 1 meter dan menjorok ke arah papan ring sejauh 50 cm.

Bagian pemberat dan tiang dihubungkan menggunakan sambungan mur baut, tiang dengan papan ring dihubungkan dengan sambungan mur baut dengan tinggi 210 cm, 220 cm, 230 cm (yang diukur dari lantai lapangan



sampai lingkaran ring). Ketinggian tersebut dapat disesuaikan dengan tinggi badan peserta didik.

### Prototipe Produk

Alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran permainan bola besar di sekolah khususnya sekolah menengah pertama. Pengembangan alat ini, mencakup 3 (tiga) jenis permainan bola besar diantaranya permainan sepak bola, permainan bola voli, dan permainan bola basket.

GaNeRi (Gawang, Net, Ring) merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk memfasilitasi 3 (tiga) jenis permainan bola besar. Penggunaan alat *GaNeRi* dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dan peserta didik.

### Kekurangan Produk

Berdasarkan uji coba yang telah dilaksanakan oleh peneliti serta masukan dari beberapa ahli, produk alat memiliki beberapa kekurangan yang harus terus diperbaiki dan dikembangkan. Kekurangan dalam produk alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) diantaranya adalah:

1. Produk alat tidak dapat digunakan untuk
2. Permainan bola besar yang berbeda disaat yang bersamaan.

Jumlah komponen alat yang banyak sehingga menyulitkan pada saat penyimpanan setelah digunakan.

### Kelebihan Produk

Produk alat *GaNeRi* (Gawang, Net, Ring) dapat menjadi solusi dari keterbatasan sarana pembelajaran penjasorkes yang dimiliki oleh sekolah. Berbagai jenis permainan bola besar dapat dilakukan menggunakan alat *GaNeRi* (Gawang, Net, Ring) sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Dengan fungsi produk alat yang dapat digunakan untuk berbagai jenis permainan bola besar, juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Hasil Akhir dari pengembangan ini adalah produk media pembelajaran permainan bola besar berupa sarana gawang, net, dan ring portabel untuk sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, dapat disimpulkan :

Media pembelajaran permainan bola besar telah berhasil dibuat dengan hasil akhir berupa alat gawang, net, dan ring portabel dengan model pengembangan *Research and Development* sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil analisis kuesioner guru Penjasorkes diperoleh rata-rata presentase sebesar 83,5%; hasil analisis kuesioner peserta didik terhadap produk alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) pada uji coba skala kecil didapatkan hasil presentase aspek kognitif sebesar 84%, aspek psikomotor sebesar 79%, dan aspek afektif sebesar 81%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata presentase sebesar 81,34%. Sedangkan pada uji coba skala besar didapatkan presentase aspek kognitif sebesar 86%, aspek psikomotor sebesar 87%, dan aspek afektif sebesar 87%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata sebesar 86,67%. Hasil analisis uji coba skala besar termasuk kategori **“sangat baik”** sehingga produk alat GaNeRi (Gawang, Net, Ring) sangat dapat digunakan.

## REFERENSI

- Amanda, M. P. (2017). Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Remaja (Adolescent Substance Abuse) . *Jurnal Penelitian & PPM* , 339-345.
- Anggi Aris Rinaldi, D. R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan . *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 1-7.
- Anisa Herdiyana, G. P. (2016). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play Dan Kepercayaan Pada Peserta Didik. *Jurnal olahraga Prestasi*, 77-85.
- Arwudarachman, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 237-243 .
- Bajgorić, B. (2015). *Latent Structure Of Standard Indicators Of Competitive Efficiency Of Teams On The World*

- Basketball Championship Of Players Up To 20 Years. International scientific journal of kinesiology*, 31-34.
- Dilli Dwi Kuswoyo, C. W. (2020). Pengaruh Latihan Back Up Terhadap Kemampuan Menyundul Bola. *Indonesian Journal Physical Education*, 33-41.
- Gardasevic, J. (2019 ). Differences in Body Composition of Football Players of Two Top Football Clubs. *Journal of Anthropolohy of Sport And Physical Education*, 15-19.
- Hodžić, A. (2015). *Transformational Processes Of Situational-Motor Abilities Of Young Basketball Players Under The Influence Of Ten Months Basketball Programs. International scientific journal of kinesiology*, 5-10.
- Hartati, D. H. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Passing Dalam Permainan Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang) . *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 129 - 135.
- Hidayat, T. (2020). Survey Minat Masyarakat Untuk Olahraga Rekreasi Bersepeda Pada Masa Pandemi Covid 19 di Kabupaten Demak . *Journal of Physical Activity and Sports*, 80-88.
- Hidayatullah, dkk. 2019. Profil Physical Fitness Wasit Sepak Bola Di Kota Palu. *Sport Sciences and Physical Education*, 7, 40–51.
- Kurniadi, d. (2010). *Penjas Orkes untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Nwike, M. C. (2013). Effects of Use of Instructional Materials on Students Cognitive Achievement in Agricultural Science. *Journal of Educational and Social Research*, 103–108.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006.
- Prasetya, A. B. (2016). Pengembangan Media Alat Bantu Kayang Pembelajaran Senam Lantai. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 114-116.
- Prasetyo, D. E. (2018). Evaluasi Kebijakan Pemerintah Daerah Dalam Pembinaan Prestasi Olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* , 32-41.
- Rathod, K. V. (2020). Combined Effect Of Plyometric Training And Skill Training On Leg Explosive Power And Shooting Ability Of Intercollegiate Male Football Players. *International Journal Of Multi Disciplinary Educational Research*, 75-79.
- Ricki Novan Sugandi. 2019. Kodisi Fisik (Kekuatan, Kecepatan Dan Daya Tahan) Atlet Hockey Putra Gresik Persiapan PORPROV 2019. *Jurnal Kesehatan Olahraga, Volume 07. No 02*, 373–376.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia . *Jurnal Pendidikan Dasar*, 29-39.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Van den Akker, J. (1999). *Principles and methods of development research. In Design approaches and tools in education and training*. Dordrecht: Springer.