



PERMAINAN BOKINGAN UNTUK PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR PENJASORKES SEKOLAH DASAR

Wisnu Henry Wijaya [✉], Soegiyanto KS, Sulaiman

Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Juni 2015
Disetujui Juli 2015
Dipublikasikan
Agustus 2015

Keywords:
Development, Games
Bokingan, Great Ball.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *Bokingan*. Permasalahan dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimanakah model permainan *Bokingan* dapat menggabungkan materi sepak bola dan bola basket dalam pembelajaran permainan bola besar? 2) Bagaimanakah efektivitas permainan *Bokingan* dalam pembelajaran permainan bola besar? Hasil penelitian ini berupa produk permainan *Bokingan* yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran permainan bola besar Penjasorkes, berdasarkan uji skala besar menunjukkan : 1) *Cronbach's Alpha* untuk 5 guru penjasorkes sebagai responden yaitu 0,885, dapat disimpulkan hasil reliabilitas untuk respon guru penjasorkes dikatakan reliabel karena *r* hitung lebih besar dari *r* tabel yaitu 0,878 dengan taraf signifikan 5%, 2) data responden siswa didapatkan rata-rata untuk aspek afektif katagori sangat baik ada 63,6 %, katagori baik ada 36,4 %, psikomotor yang masuk dalam katagori sangat baik ada 45,5 % katagori baik ada 54,5 %, dan kognitif yang masuk dalam katagori sangat baik ada 54,5 %, katagori baik ada 45,5,3) kenaikan jumlah denyut nadi pada siswa sebesar 87,12 %.

Abstract

*This research aims to develop a game called Bokingan game. Problems in this study are: 1) How does the model can incorporate material Bokingan game of football and basketball in learning a great ball game? 2) How is the effectiveness of the game Bokingan learning ball game great? The results of this study in the form of game products Bokingan that can be used as an alternative in learning the game great ball Penjasorkes, based on large-scale test showed: 1) Cronbach's Alpha for 5 teachers penjasorkes as respondents, 0,885, can be summed up results of reliability for response penjasorkes teacher said to be reliable because *r* count larger than *r* table is 0.878 with a significance level of 5%, 2) student respondent data obtained an average for the affective aspect category there are 63.6% excellent, good category there 36.4%, psychomotor that fall into the category of 45.5% is very good there either category there is 54.5%, and cognitive included in the category of very good ada 54.5%, good category there are 45.5, 3) increase in the number of beats pulse on students by 87.12%.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: wisnuhawe@gmail.com

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan Penjasorkes di Sekolah Dasar yang selama ini dilakukan berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik. Inti dari Penjasorkes adalah gerak, yaitu menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu Penjasorkes dituntut untuk membangkitkan gairah dan motivasi peserta didik dalam bergerak. Bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik Sekolah Dasar melainkan juga membina, membentuk, dan mengembangkan peserta didik. Dari sisi lain aktivitas geraknya dapat meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik.

Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 9 sampai 12 Desember 2013 di empat Sekolah Dasar Se-Kecamatan Tenganan dengan mengacu pada panduan observasi yaitu : 1) pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar, 2) prasarana permainan bola besar, 3) alokasi waktu permainan bola besar, dan 4) materi pembelajaran permainan bola besar, didapat hasil sebagai berikut:

- 1) Kurang optimal dan meyeluruh proses pembelajaran permainan bola besar karena tidak didukung oleh sarana lapangan yang memadai di sekolah.
- 2) Kurang efektif dan efisiennya pembelajaran karena membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak dari pada yang ditentukan, kurang mengembangkan ketiga ranah dalam pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor).
- 3) Kurang optimalnya peningkatan intensitas fisik peserta didik karena proses pembelajaran tidak dilakukan melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan tumbuh kembang peserta didik.
- 4) Kurang adanya motivasi dari peserta didik karena sarana dan prasarana yang digunakan tidak sesuai dengan porsi peserta didik.

- 5) Belum ada pengembangan dalam pembelajaran permainan bola besar.

Kelima latar belakang yang telah disebutkan di atas, menjadi suatu permasalahan yang diharapkan dapat terpecahkan dengan adanya suatu bentuk permainan yang dirancang dan didesain untuk mengembangkan dan menggabungkan kedua materi dalam pembelajaran permainan bola besar (bola basket dan sepak bola) dengan tetap memperhatikan tumbuh kembang peserta didik. Pengembangan yang akan dilakukan yaitu mengembangkan "Permainan *Bokingan* " dalam pembelajaran bola besar.

Permainan *Bokingan* merupakan pengembangan dari permainan bola besar. *Bokingan* sendiri berasal dari kata bola, kaki dan tangan atau bola kaki tangan, maksud dari permainan ini adalah menggabungkan antara permainan sepakbola dengan permainan basket. Walaupun permainan ini menggabungkan dua permainan bola besar yang memiliki karakteristik yang berbeda, tetapi tetap mengacu pada teknik dasar dari permainan bola besar tersebut. Karena ada pembagian area pada lapangan yang dipakai dalam pelaksanaan permainan *Bokingan*. Sehingga siswa tidak akan merasa bingung ketika bermain. Selain itu, permainan *Bokingan* juga mampu mengefektifkan dalam proses pembelajaran permainan bola besar. Dengan adanya permainan *Bokingan* siswa tidak perlu berjalan jauh menuju lapangan desa yang jaraknya cukup jauh yang dapat menghabiskan waktu dan tenaga, guru cukup menggunakan halaman yang ada di sekolah karena lapangan permainan *Bokingan* mampu disesuaikan dengan kondisi atau lapangan yang dimiliki sekolah. Selain itu permainan *Bokingan* juga menggunakan bola yang aman dipakai untuk siswa, tidak sama seperti bola yang sebenarnya tetapi tetap dapat memantul dan dapat digunakan untuk bermain. Dari uraian singkat tersebut dijelaskan bahwa permainan *Bokingan* mampu menjadi salah satu jalan keluar bagi permasalahan tentang keterbatasan sarana dan prasarana yang dihadapi Guru Penjasorkes dalam mengajarkan permainan bola besar di sekolah. Sehingga

rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimanakah model permainan *Bokingan* dapat menggabungkan materi sepak bola dan bolabasket dalam pembelajaran permainan bola besar?, 2) bagaimanakah efektivitas permainan *Bokingan* dalam pembelajaran permainan bola besar?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari pengembangan ini adalah: 1) menghasilkan produk permainan *Bokingan* yang menggabungkan materi permainan sepak bola dan bola basket dalam pembelajaran bola besar, 2) menguji efektivitas produk permainan *Bokingan* yang dapat meningkatkan intensitas fisik siswa dalam proses pembelajaran permainan bola besar.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin: 2008).

Menurut Samsudin (2008), Penjasorkes bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama, 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani, 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*), 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran

jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani, 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat, dan 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. *Instruction is a set of event that affect learners in such a way that learning is facilitated* (Gagne, Briggs dan Wager dalam Winataputra, dkk, 2010). Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Rusman (2009) menjelaskan pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media.

Hakikat Permainan *Bokingan* permainan *Bokingan* merupakan permainan yang menggabungkan dua materi permainan bola besar, yaitu bolabasket, dan sepakbola dalam suatu bentuk permainan. Permainan *Bokingan* terdiri dari dua area permainan dimana peserta didik diwajibkan untuk menggunakan teknik dasar sesuai dengan area permainan dimana peserta didik itu berada. Adapun pembagian wilayah permainan yaitu area bola basket dan area sepakbola. Target sasaran dalam permainan *Bokingan* terdiri dari gawang dan ring yang digunakan dalam setiap tim. Setiap tim terdiri dari 4- 6 orang peserta didik, dimana jumlah peserta didik disesuaikan dengan luas lapangan permainan yang digunakan baik lapangan bolabasket ataupun sepakbola. Bola yang digunakan dalam permainan *Bokingan* adalah bola voli, bola karet maupun bola mainan yang dapat digunakan untuk mempraktikkan kedua permainan bola besar tersebut. Aturan permainan yang digunakan dalam permainan *Bokingan* merupakan kombinasi dari kedua jenis

permainan bola besar, dimana peserta didik diwajibkan untuk menggunakan teknik dasar bolabasket dan sepakbola sesuai dengan area dimana peserta didik berada. Permainan *Bokingan* terdiri dari 2 babak dimana setiap babak dimainkan selama 10 menit. Permulaan permainan *Bokingan (kick off)* dilakukan di titik tengah lapangan. Masing- masing tim berusaha memasukkan bola ke gawang maupun ring lawannya. Tim pemenang dalam permainan *Bokingan* adalah tim yang paling banyak mengumpulkan *point* dalam permainan.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan dalam penelitian ini desain/rancangan yang digunakan adalah model pengembangan instruksional dari Sadiman Arif. S tahun 2003, pemilihan model ini berdasarkan adanya kesesuaian produk yang dikembangkan dengan model yang digunakan. Produk awal pengembangan permainan *Bokingan* untuk pembelajaran Penjasorkes peserta didik sekolah dasar usia 10-12 tahun, sebelum diujicobakan dalam uji skala kecil terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini yang mencakup ahli Penjasorkes SD dan permainan bolabesar ini. Dalam validasi ahli ini, untuk ahli permainan bola besar tidak datang dan melihat langsung bentuk permainan *Bokingan* akan tetapi peneliti menyampaikan bentuk permainan *Bokingan* melalui audio visual.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk berupa observasi, draf awal, kuesioner, rubrik dengan skala likert, RPP. Observasi dilaksanakan untuk melihat proses pembelajaran terutama permainan *Bokingan* di sekolah, draf awal digunakan untuk

melihat bagaimana bentuk dari penelitian yang akan digunakan kuesioner yang digunakan ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Butir yang digunakan dalam kuesioner meliputi kualitas permainan *Bokingan*, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan penilaian mulai dari sangat baik sampai sangat kurang dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia. Pengukuran tingkat kemampuan peserta didik baik kognitif, afektif, dan psikomotor dilakukan dengan pemberian kuesioner dan pengamatan unjuk kerja. Kuesioner untuk peserta didik berupa sejumlah pertanyaan untuk mengukur kemampuan kognitif (kualitas berfikir), sedangkan untuk kemampuan afektif (kualitas sikap), dan kemampuan psikomotor (kualitas gerak). Penilaian melalui unjuk kerja siswa dan dinilai oleh guru dengan indikator penilaian yang sudah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

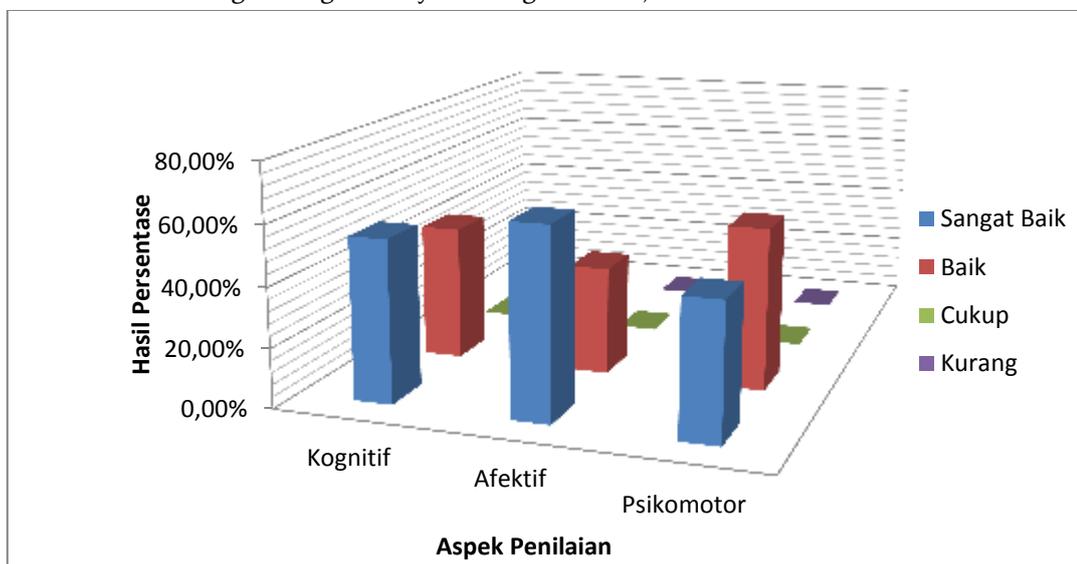
Setelah melalui beberapa tahapan penelitian yang sudah dilakukan maka didapat hasil sebagai berikut ini. Hasil penelitian terhadap aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa dikategorikan menjadi 4 bagian yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

Intensitas fisik atau keaktifan gerak peserta didik dapat dilihat dengan penghitungan denyut nadi, dimana penghitungan denyut nadi dilakukan dua tahap yaitu sebelum melaksanakan pembelajaran dan sesudah melaksanakan pembelajaran Penjasorkes. Dibawah ini akan dipaparkan hasil dari penghitungan denyut nadi dari 33 peserta didik yang mengikuti pembelajaran permainan bola besar permainan *Bokingan*.

Tabel 1. Persentase Aspek Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Uji Skala Besar

Aspek Ranah	Kriteria Penilaian	Kategori	Frekuensi	
			Jumlah Siswa	Persentase
Kognitif	3,66 - 4	Sangat Baik	18	54,5 %
	2,66 - 3,33	Baik	15	45,5 %
	1,66 - 2,33	Cukup	-	-
	1 - 1,33	Kurang	-	-
Jumlah			33	100 %
Afektif	3,66 - 4	Sangat Baik	21	63,6 %
	2,66 - 3,33	Baik	12	36,4 %
	1,66 - 2,33	Cukup	-	-
	1 - 1,33	Kurang	-	-
Jumlah			33	100 %
Psikomotor	3,66 - 4	Sangat Baik	-	-
	2,66 - 3,33	Baik	33	100 %
	1,66 - 2,33	Cukup	15	45,5 %
	1 - 1,33	Kurang	-	-
Jumlah			33	100 %

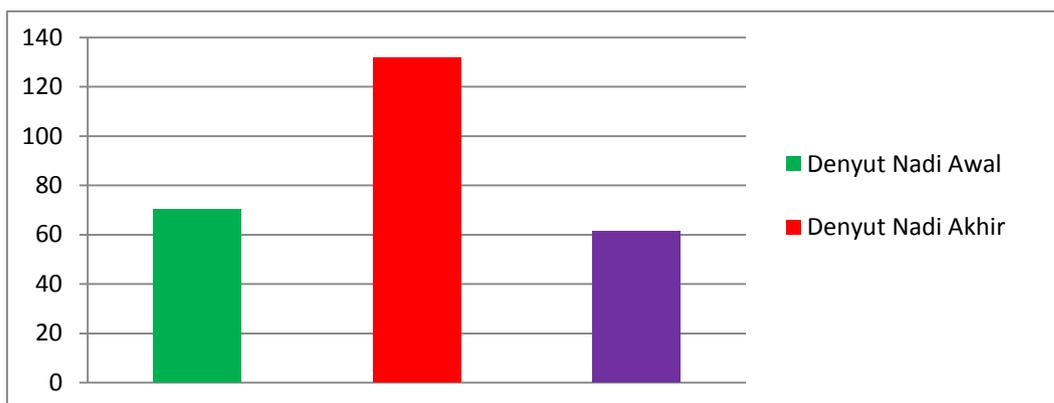
Dari hasil Tabel 1 di atas didapatkan rata-rata untuk aspek afektif, psikomotor, dan kognitif tersebut masuk dalam kategori sangat baik yaitu dengan nilai 3,6.



Grafik 1. Penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor

Table 2. Rata-rata denyut nadi skala besar

Denyut Nadi	Sebelum Pembelajaran	Sesudah Pembelajaran	Peningkatan Denyut nadi
Rata-rata	70,33	131,67	61,34



Grafik 2. Denyut nadi uji coba kelompok besar

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa kenaikan denyut nadi siswa sebelum pembelajaran permainan *Bokingan* dimulai sampai dengan setelah pembelajaran sebesar 87,12 %. Kesimpulannya adalah setelah siswa melaksanakan permainan *Bokingan* selama 1 X 15 menit ternyata mampu meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Regunung 01 dan Regunung 03..

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 *bokingan* dapat digunakan untuk proses pembelajaran permainan bola besar dimana muatan materi dalam permainan *bokingan* sudah mencakup semua materi dalam permainan bola besar. Hal itu dapat dibuktikan dengan penggunaan teknik dasar permainan bola besar, adapun muatan isi pembelajaran setiap materi permainan bola besar yang ada dalam permainan *bokingan*, yaitu : 1) Teknik dasar operan (*chess pass*, *bounce pass*, dan *over head pass*) dan teknik dasar menggiring bola (*dribbe*) pada permainan bola basket, 2) Teknik dasar menendang, mengontrol, dan menggiring (kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki) pada pembelajaran permainan sepakbola.

Teknik dasar yang digunakan pada permainan *Bokingan* menggunakan teknik dasar yang sudah di tentukan pada standart kompetensi permainan bola besar. Selain itu, dalam permainan *Bokingna* juga menggunakan

variasi dan kombinasi dari kedua materi dalam permainan bola besar. Variasi dan kombinasi teknik dasar ini digunakan dalam permainan *Bokingan* dengan tujuan agar meningkatkan keterampilan koordinasi mata kaki. Adapun variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bola besar yang digunakan dalam permainan *Bokingan* adalah variasi dan kombinasi pembelajaran teknik dasar bola basket dan sepakbola yang meliputi teknik *ches pass* dengan teknik menghentikan bola, dan teknik *bounce pass* dengan teknik menghentikan bola.

Produk permainan *Bokingan* dapat menciptakan efektivitas waktu pembelajaran. Hal itu dibuktikan dengan masuknya dua materi pembelajaran bola besar (sepakbola dan bola basket) pada produk permainan *Bokingan*. Pembelajaran permainan *Bokingan* hanya memerlukan alokasi waktu 2 kali pertemuan. Dalam alokasi waktu tersebut, materi permainan sepak bola dan bola basket sudah dapat tersampaikan kepada peserta didik. Pembelajaran permainan *Bokingan* berorientasi pada peningkatan keterampilan koordinasi gerak secara optimal.

Permainan *Bokingan* juga dapat mengembangkan ketiga ranah pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotor) yang harapannya dapat berkembang secara optimal bagi peserta didik. Ranah kognitif peserta didik dapat berkembang dengan optimal dibuktikan dengan adanya pengetahuan bagi peserta didik terkait dengan materi teknik dasar permainan bola besar, variasi dan kombinasi permainan bola besar, dan peraturan permainan *Bokingan*.

Pengetahuan tentang pembelajaran permainan Bokingan diharapkan dapat mengembangkan ranah kognitif peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Ranah afektif peserta didik dapat dikembangkan dengan optimal dibuktikan dengan adanya penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola besar baik nilai kejasama, tanggung jawab, maupun berbagi peralatan dan tempat dalam proses pembelajaran melalui penerapan produk permainan Bokingan dalam pembelajaran permainan bola besar.

Ranah psikomotor peserta didik dapat berkembang dengan optimal dibuktikan dengan adanya koordinasi gerak kompleks dalam pembelajaran permainan bola besar melalui permainan Bokingan. Koordinasi gerak yang dipraktikkan peserta didik yaitu koordinasi gerak mata kaki yang diaplikasikan dalam pembelajaran teknik dasar sepakbola dan koordinasi gerak mata tangan yang diaplikasikan dalam pembelajaran teknik dasar bola basket. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan Bokingan dapat menciptakan efektivitas waktu pembelajaran permainan bola besar. Permainan Bokingan juga mengembangkan ketiga ranah pembelajaran baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotor yang dibutuhkan peserta didik. Peningkatan intensitas fisik dapat diketahui dari pengambilan data dari denyut nadi, dimana selisih antara denyut nadi sebelum pembelajaran dan denyut nadi sesudah pembelajaran dapat menjadi indikator peningkatan intensitas fisik peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pembahasan dan pengolahan dalam penelitian yang telah dijelaskan, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah produk permainan Bokingan sebagai alternatif pembelajaran permainan bola besar untuk penjasorkes di

Sekolah Dasar kelas V dan yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Permainan Bokingan ini juga memberikan pengaruh yang efektif bagi peserta didik dalam pembelajaran Penjasorkes. Hal ini dapat dilihat dari denyut nadi yang meningkat sampai dengan 87,12 %.

Berdasarkan simpulan di atas maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Bagi guru Penjasorkes di SD dapat menggunakan produk permainan ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran bola besar khususnya bola basket dan sepak bola pada pelaksanaan pembelajaran penjasorkes.
2. Bagi guru Penjasorkes, agar dapat mengembangkan lagi permainan yang ada sehingga menjadi banyak pilihan dalam pembelajaran akhirnya siswa tidak merasa bosan dengan permainan yang ada, dengan begitu akan tercipta Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi penelitian lebih kreatif lagi dalam pengembangan produk ini sehingga akan menjadi permainan yang bisa di pakai di semua tingkatan kelas di Sekolah Dasar.
4. Peneliti berharap berbagai masukan bagi para pengguna, untuk penyempurnaan produk lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Rusman. 2008. *Manajemen Kurikulum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SD/ MI*. Jakarta: PT. Fajar Putra Grafika.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. 2009. Jakarta: Fokus Media.
- Winataputra, U., S., dkk. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.