

## **Pengembangan Permainan Sevolbas Dengan Pendekatan Pembelajaran *Integrated* Untuk Pembelajaran Bola Besar Penjasorkes Sekolah Dasar**

Julianur<sup>1</sup>, Muhammad Sukron Fauzi<sup>2</sup>, Sukriadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

<sup>2,3</sup> Universitas Mulawarman

Email penulis pertama: julianur@umkt.ac.id

### **Abstract**

*The purpose of this research is to produce a product for the development of large soccer balls, volleyball and basketball (Sevolbas) as a medium for teaching physical education for elementary school students. The research method used is R&D. The development procedure includes several stages: analyzing the product, developing, initial product play, expert validity, small group testing, product revision, large-scale trial, product revision, and product development results. The instruments used were interviews, observations, questionnaires, and documentation. Subjects and research sites were elementary school students in Samarinda City, SDN 008, SDN 002 and SD Muhammadiyah 1 with a total of 103 research subjects. The analysis technique used is the feasibility, product quality and product acceptance. The results obtained for the activeness of student movements have increased 52.25% and have reached 80% of the maximum maximum pulse rate of 91.54. For the quality of the model, facilities and infrastructure show that 60% in the category is very good. For the interest or interest of students in the game activities as wide as 59% showed high student interest. Whereas for the three high cognitive domains, and the psychomotor category is medium and the affective domain is in the medium category. The conclusion from the results of this study is that the product of sevolbas game activities for the learning of the big ball of elementary school physical education is feasible and can be accepted or used in the physical education lesson of the elementary school big ball learning material.*

**Keywords:** *Sevolbas game, integrated learning approach*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan bola besar sepak bola, bola voli dan bola basket (Sevolbas) sebagai media pengajaran penjasorkes bagi siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D. Prosedur pengembangan meliputi beberapa tahap: menganalisis produk, mengembangkan, produk awal permainan, validitas ahli, uji kelompok kecil, revisi produk, uji coba skala besar, revisi produk, dan hasil produk pengembangan. Instrument yang digunakan wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Subjek dan tempat penelitian adalah siswa Sekolah Dasar di Kota Samarinda SDN 008, SDN 002 dan SD Muhammadiyah 1 dengan jumlah subjek penelitian 103 siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah kelayakan, kualitas produk dan penerimaan produk. Hasil penelitian yang diperoleh untuk keaktifan gerak siswa mengalami peningkatan 52,25% dan telah mencapai 80% dari denyut nadi maksimal rata-rata 91,54. Untuk kualitas model, sarana dan prasarana menunjukkan bahwa 60% dalam katagori sangat baik. Untuk minat atau ketertarikan siswa terhadap aktivitas permainan sevolbas menunjukkan 59% minat siswa yang tinggi. Sedangkan untuk ketiga ranah kognitif tinggi, dan psikomotorik katagori sedang dan ranah afektif dalam katagori sedang. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu produk aktivitas permainan sevolbas untuk pembelajaran bola besar penjasorkes sekolah dasar layak dan dapat diterima atau digunakan dalam pelajaran penjasorkes materi pembelajaran bola besar sekolah dasar.

**Kata kunci:** Permainan sevolbas, pendekatan integrated learning

---

### ***History***

---

*Received 2020-01-09, Revised 2019-01-12, Accepted 2020-01-29*

---

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakekatnya adalah “ suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan bersifat menyeluruh (*holistic*) dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional” (Agus Mahendra, 2003:3). Pembelajaran penjasorkes memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif. Namun demikian, ada satu kekhasan dan keunikan dari PJOK yang tidak dimiliki oleh program pendidikan lain, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian keterampilan geraknya. Di samping keunikan tersebut, bahwa PJOK tetap meningkatkan aspek-aspek yang berada dalam wilayah afektif dan kognitif. Konsep dasar PJOK sebagai model pengajaran penjasorkes yang efektif perlu dipahami bagi orang yang hendak mengajar penjasorkes. Ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes meliputi permainan dan aktivitas olahraga pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas. Permainan olahraga meliputi : olahraga tradisional, permainan, keterampilan meliputi keterampilan *lokomotor, non lokomotor, dan manipulative*, atletik, kasti, roudes, sepak bola, bola basket, bola voli, bola tangan, tenis meja, bulu tangkis, tenis lapangan, dan beladiri, serta aktivitas lainnya (Depdiknas, 2006: 703). Adapun salah satu cabang permainan dan olahraga yang termasuk dalam ruang lingkup penjasorkes yaitu aktivitas permainan bola besar.

Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan aspek yang harus dilakukan oleh guru pendidikan jasmani. Salah satu cara yang diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes untuk sekolah dasar adalah pembelajaran tematik. Inovasi pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran efektif dan bisa membuat pembelajaran yang mengarah ke pembelajaran tematik yaitu *integrated learning*. *Integrated learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan sejumlah bidang studi. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberi rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual artinya proses belajar terjadi dalam individu sesuai dengan perkembangan dan lingkungannya. Menurut Bryan (2007:3) Sangat penting bahwa peranan kompetensi yang dirasakan dalam pendidikan jasmani tidak hanya dikenali, tetapi juga dipahami sehingga guru pendidikan jasmani dapat menciptakan lingkungan yang mempromosikan kompetensinya di kalangan siswa pendidikan jasmani.

Ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes meliputi permainan dan aktivitas olahraga pengembangan. Cabang permainan dan olahraga yang termasuk dalam ruang lingkup penjasorkes yaitu aktivitas permainan bola besar. Permainan bola besar yang dimaksud adalah permainan sepak bola, bola basket, bola voli. Permainan bola besar merupakan permainan yang disukai anak-anak dan dimainkan dengan kompetensi, permainan bola besar selain mengembangkan kegiatan bermain para siswa, juga didalam permainan itu sendiri terdapat nilai-nilai untuk mengembangkan kepribadian.

Observasi yang telah dilakukan peneliti, adapun hal-hal yang menjadi panduan observasi diantaranya: 1) materi permainan bola besar yang di ajarkan pada siswa Sekolah Dasar kelas V berdasarkan kurikulum 2013, 2) proses pembelajaran permainan sepak bola, bola voli dan bola basket, 3) sarana dan prasarana yang ada.

Observasi yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran di SD Didapatkan hasil, 1) inovasi dan kreatifitas dalam materi pembelajaran dan proses pembelajaran penjasorkes sangat kurang, 2) peran guru masih mendominasi aktifitas pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif memberikan umpan balik dan keberhasilan belajar peserta didik hanya dilihat pada hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran, 3) Pembelajaran bola besar di sekolah masih kurang bervariasi, sehingga membuat peserta didik bosan dan kurang antusias dalam melakukan kegiatan olahraga, 4) Dalam proses pembelajaran penjasorkes sebagian peserta didik tidak memperhatikan guru, hal ini tentu bertolak belakang dengan tujuan pendidikan jasmani yang seharusnya memberikan kesempatan pada peserta didik secara penuh dan merata. Tujuan dari kegiatan belajar mengajar penjasorkes dimana guru mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik dimana semua peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk.

Rancangan Penelitian yang digunakan dalam pengembangan model permainan sepak bola, bola voli dan bola basket dengan pendekatan *integrated learning* sebagai media pembelajaran penjasorkes siswa kelas V sekolah dasar, meliputi sepuluh tahap, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) pengkajian terhadap terhadap permainan sepak bola, bola voli dan bola basket dengan pendekatan *integrated learning* secara umum untuk mengetahui karakteristik permainan ini, (3) mengembangkan produk awal permainan sepak bola, bola voli dan bola basket dengan pendekatan *integrated learning* untuk siswa sekolah dasar kelas V, (4) model permainan sepak bola, bola voli dan bola basket dengan pendekatan *integrated learning* yang dikembangkan, (5) validasi ahli, (6) uji coba kelompok kecil, (7) analisis, (8) revisi I, (9) uji coba lapangan, (10) revisi produk (produk akhir).

Untuk memperoleh produk yang siap digunakan, produk tersebut harus di uji cobakan terlebih dahulu kepada kelompok kecil atau terbatas, dan uji coba lapangan. Desain uji coba dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental. Untuk menguji produk dalam penelitian ini menggunakan 2 (dua) tahap yang akan dilalui, yaitu uji coba skala kecil dan uji skala besar akan dilakukan menggunakan tiga sekolah dasar. Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu siswa kelas V yang berjumlah 103 siswa, dan berasal dari 3 (tiga) sekolah dasar yang berada di Kota Samarinda, yaitu, SDN 008 Samarinda Ulu, SDN 002

Samarinda Selatan. dan SD Muhammadiyah 1 Samarinda Ulu. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi pembelajaran dan kuesioner yang berupa masukan dan saran dari para ahli dan guru penjas untuk pembenahan atau revisi produk. Selanjutnya data kuantitatif diperoleh dari hasil jawaban siswa terhadap butir-butir soal kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan baik dari aspek instruksional, aspek isi, dan aspek manfaat. Instrumen yang dikembangkan dan digunakan dalam penilaian ini meliputi : 1) Kuesioner untuk ahli materi, 2) Rubrik penilaian untuk peserta didik guna mengevaluasi keterlaksanaan dan ketertarikan/minat peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, 3) Rubrik penilaian untuk peserta didik guna mengevaluasi kemampuan peserta didik mengikuti pembelajaran ada produk yang diujicobakan yang dilakukan oleh guru, 4) Rubrik penilaian untuk guru guna mengevaluasi keterterimaan produk yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing data yang diperoleh yaitu hasil validasi dari ahli materi dan Guru penjasorkes tematik, hasil kuesioner dari peserta didik, penilaian aspek Psikomotor, Afektif, Kognitif peserta didik dan kuesioner guru tentang keterterimaan materi yang dikembangkan. Dengan ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk materi yang dikembangkan. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan wawancara dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kemudian di konversikan ke data kualitatif. Data penilaian yang diperoleh diolah dari data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan skala pengkategorian yang diambil dari penilaian dalam Kurikulum 2013. Persentase untuk menganalisis dan penilaian subyek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk (kegunaan dan relevansi) terhadap produk pengembangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli Penjas dan ahli pembelajaran, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk permainan SEVOLBAS dengan pendekatan *integrated learning* 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 1. Hasil Rata - rata Skor Penilaian Ahli

No.	Ahli	Rata- rata Skor Penilaian	Keterangan
1.	Ahli Penjas I	3,68	Sangat Baik
2.	Ahli Pembelajaran I	3,62	Sangat Baik
3.	Ahli Pembelajaran II	3,43	Baik

Dengan melihat tabel hasil rata-rata skor penilaian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli penjas yaitu satu ahli penjas dengan kriteria sangat baik 3,68 atau 92,18% sedangkan dua ahli pembelajaran yaitu satu ahli pembelajaran dengan kriteria sangat baik 3,56 atau 90,62%, dan satu ahli pembelajaran dengan kriteria baik 3,43 atau 85,93% .Oleh karena, dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan sevolbas dengan pendekatan *integrated* untuk pembelajaran permainan bola besar SD kelas V dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model pengembangan aktivitas permainan sevolbas dengan pendekatan *integrated* untuk pembelajaran bola besar penjasorkes sekolah dasar sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model tersebut.

Tabel. 2 *Kendala dan Hambatan Pada Uji Coba Skala Kecil*

No	Kendala/Hambatan	Kesulitan Yang Dihadapi	Solusi Yang Ditawarkan
1	Pada waktu peserta didik memasukan bola ke gawang, ring basket dan sasaran.	Memasukan bola ke gawang, ring basket dan target sasaran masih kesulitan.	Jarak antara target gawang , rng basket dan target saaran di perpendek jaraknya menyesuaikan kemampuan peserta didik.
2	Pada permainan sevolbas dengan pendekatan <i>integrated</i> petunjuk permainan yang terletak pada aktivitas permainan kartu domino matematika ukurannya sangat kecil.	Peserta didik kesulitan dalam mencocokkan angka pecahan yang ada dalam kartu domino matematika.	Kartu domino matematika diperbesar sehingga peserta didik mudah untuk mengerjakan.
3	Kartu aktivitas permainan yang terintegrasi matematika, Pkn dan seni bertabrangan ditiup angin.	Pada saat peserta didik melakukan aktifitas di post 1,2, dan 3 kartu yang digunakan tidak ada ditempat cukup menyulitkan anak2 untuk menyelesaikan tugasnya.	Penggunaan kartu permainan di buat lebih tebal dengan menggunakan kertas cover.
4	Pemahaman akan aktivitas permainan domino matematika.	Banyak peserta didik masih belum paham dengan permainan domino matematika bilangan pecahan.	Memberikan pemahaman secara detail kepada peserta didik sebelum melakukan kegiatan dilapangan.

Intensitas fisik atau keaktifan gerak perserta didik dapa dilihat dengan penghitungan denyut nadi, dimana penghitungan denyut nadi dilakukan dua tahap yaitu sebelum para peserta didik melakukan pembelajaran penjasorkes dalam penelitian ini yaitu aktivitas permainan sevolbas untuk pembelajaran bola besar penjasorkes sekolah dasar dan setelah melakukan pembelajaran. Penghitungan denyut nadi dari 102 peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar didapatkan hasil sebagai berikut: (1) denyut nadi minimal sebelum mengikuti pembelajaran aktivitas permainan sevolbas bola besar sebesar 59, denyut nadi maksimal sebelum

mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 77, serta rata-rata denyut nadi sebelum mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 65,70 dan (2) denyut nadi minimal sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar 134, denyut nadi maksimal sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 163, serta rata-rata denyut nadi sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 153,06. Di bawah tabel yang menggambarkan denyut nadi peserta didik setelah uji coba skala besar.

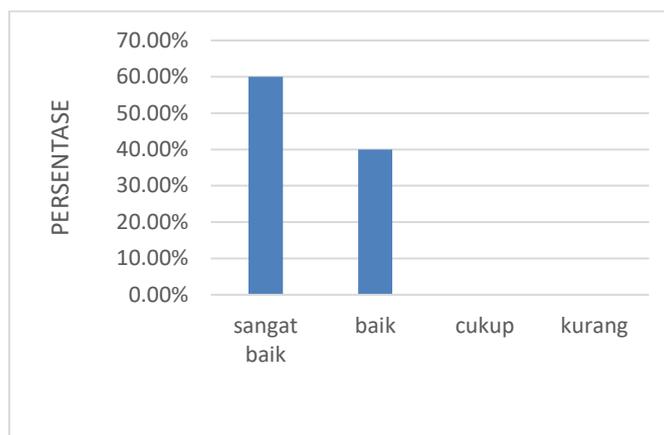
Tabel. 3. *Data Denyut Nadi Peserta Didik Uji Coba Skala Besar*

Data Denyut Nadi Peserta Didik Uji Coba Skala Besar	Sebelum pembelajaran	Sesudah pembelajaran
Jumlah Siswa	102	102
Rata-rata	65,70	153,06
Standar Deviasi	4,08	9,78
Denyut Nadi Maksimal	77	163
Denyut Nadi Minimal	59	134

Intensitas fisik atau keaktifan gerak peserta didik dapat dilihat dengan penghitungan denyut nadi, dimana penghitungan denyut nadi dilakukan dua tahap yaitu sebelum para peserta didik melakukan pembelajaran penjasorkes dalam penelitian ini yaitu aktivitas permainan sevolbas untuk pembelajaran bola besar penjasorkes sekolah dasar dan setelah melakukan pembelajaran. Penghitungan denyut nadi dari 102 peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar didapatkan hasil sebagai berikut: (1) denyut nadi minimal sebelum mengikuti pembelajaran aktivitas permainan sevolbas bola besar sebesar 59, denyut nadi maksimal sebelum mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 77, serta rata-rata denyut nadi sebelum mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 65,70 dan (2) denyut nadi minimal sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 134, denyut nadi maksimal sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 163, serta rata-rata denyut nadi sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar sebesar 153,06.

Tabel 4. *Rentang Kualitas Model, Sarana dan Prasarana*

Pengkategorian dan Persentase		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat baik	3	60,00%
Baik	2	40,00%
Kurang baik	0	0,00%
Sangat kurang baik	0	0,00%

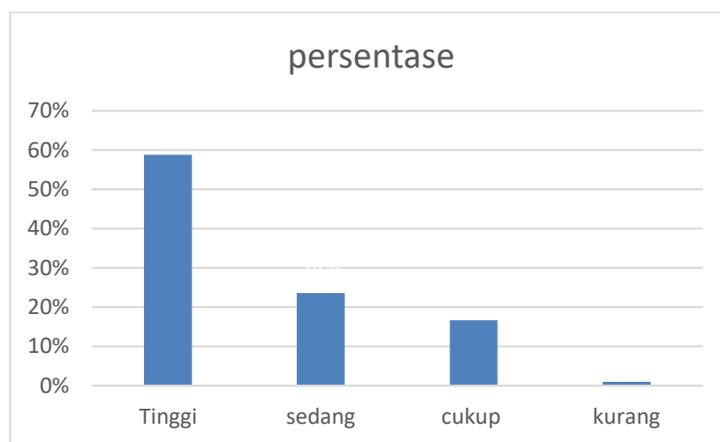


*Gambar 1.* Kualitas model, sarana dan prasarana  
 (Sumber Data Penelitian 2019)

Berdasarkan data tabel dan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa analisis mengenai aspek kualitas, model dan sarana dan prasarana permainan sevolbas menunjukkan bahwa dari 5 (lima), responden yang menyatakan sangat baik 3 (tiga) orang yaitu 60,00%, yang termasuk dalam kategori baik 2 (dua) orang yaitu 40,00%, yang termasuk dalam kategori kurang baik 0 yaitu 0%, dan yang termasuk dalam kategori sangat kurang baik 0 yaitu 0%. Minat dan ketertarikan siswa terhadap produk pengembangan juga tak kalah pentingnya, minat dan ketertarikan siswa dapat di lihat dari pengisian kuesioner siswa, pengamatan dan wawancara sederhana. Hasil penelitian terhadap minat dan ketertarikan siswa produk pengembangan permainan sevolbas untuk pembelajaran bola besar penjasorkes sekolah dasar dari 102 peserta didik dilihat dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik didapatkan hasil sebagai berikut, dan data aspek minat serta ketertarikan peserta didik terhadap produk pengembangan setelah ditabulasi, diskor dan dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut:

*Tabel.5. Penghitungan Minat dan Ketertarikan peserta Didik*

Kuesioner	Katagori	Frekuensi	
		Absolut (f)	Persentasi (%)
Penghitungan Minat dan Ketertarikan peserta didik terhadap permainan sevolbas dengan pendekatan <i>integrated learning</i>	Tinggi	60	59%
	Sedang	24	24%
	Cukup	17	17%
	Kurang	1	1%
Jumlah		102	100%



Gambar 2. Ketertarikan peserta didik produk permainan sevolbas dengan pendekatan *integrated Learning*

Minat dan ketertarikan siswa terhadap produk pengembangan juga tak kalah pentingnya, minat dan ketertarikan siswa dapat di lihat dari pengisian kuesioner siswa, pengamatan dan wawancara sederhana. Hasil penelitian terhadap minat dan ketertarikan siswa produk pengembangan permainan sevolbas untuk pembelajaran bola besar penjasorkes sekolah dasar dari 102 peserta didik dilihat dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik didapatkan hasil sebagai berikut, dan data aspek minat serta ketertarikan peserta didik terhadap produk pengembangan setelah ditabulasi. Berdasarkan hasil penghitungan dan ketertarikan peserta didik produk pengembangan dari 102 peserta didik dilihat dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor didapatkan hasil sebagai berikut : (1) dari 102 peserta didik yang memiliki tingkat berminat/tertarik katagori kurang dalam mengikuti pembelajaran bola besar dengan pengembangan sebanyak 1 peserta didik yaitu 1%, (2) peserta didik yang minat/tertarik dalam katagori cukup sebanyak 17 peserta didik yaitu 17%, (3) peserta didik yang berminat dalam katagori sedang sebanyak 24 peserta didik atau sekitar 24%, (4) peserta didik yang berminat dalam katagori tinggi sebanyak 60 peserta didik atau sekitar 59%.

### Pembahasan

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, aktivitas permainan sevolbas dengan pendekatan *integrated learning*. Peningkatan rata-rata denyut nadi berupa respon sebesar 91,54 % terhadap aktivitas yang dilakukan, merupakan salah satu indikator bahwa aktivitas permainan sevolbas dengan pendekatan *integrated learning* dapat meningkatkan intensitas fisik peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola besar. Pengukuran denyut nadi baik dilaksanakan sebelum melakukan aktivitas yang lebih berat, manfaat dari mengukur denyut nadi salah satunya ialah menemukan atau mengetahui indikasi- indikasi penyakit apa yang dialami atau mungkin diketahuinya tingkat kelelahan dari peserta didik, oleh karenanya aktivitas yang akan dijalani dapat disesuaikan. Selain itu anak yang telah diukur denyut nadi diawal maka dapat pada akhir kegiatan saat pengukuran denyut nadi kembali, maka akan diketahui keseriusan/ tingginya intensitas dalam beraktivitas yang dilihat dari meningkatnya denyut nadi

dibandingkan pada pengukuran awal.

Penjasorkes mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Gerak manusia dalam aplikasinya dimanipulasi dalam bentuk-bentuk aktivitas fisik untuk menghasilkan keterampilan gerak, dapat dirangkai dalam bentuk modifikasi permainan. Untuk dapat memiliki keterampilan gerak yang lebih baik, maka terlebih dahulu dikembangkan unsur-unsur gerak yang diperlukan melalui proses belajar. Keterampilan gerak untuk siswa SD adalah keterampilan gerak dasar. Pemberian keterampilan gerak dasar pada siswa sekolah dasar karena pada usia anak sekolah dasar kematangan otot-otot dan kesiapan fisik masih dalam tahap perkembangan atau belum sepenuhnya siap sehingga pemberian gerak dasar sangat baik untuk bekal bagi peserta didik. Pangrazi (2004:317) menyebutkan bahwa “keterampilan dasar adalah keterampilan yang bermanfaat yang dibutuhkan anak-anak sebagai bekal hidup dan bersikap. Kelompok keterampilan disebut juga dengan keterampilan fungsional, artinya keterampilan ini menjadi pondasi bagi aktivitas anak-anak dilingkungan dan membentuk dasar gerakan yang kompeten. Perkembangan keterampilan gerak bagi anak sekolah dasar ditekankan sebagai perkembangan dan penghalusan aneka keterampilan gerak dasar dan keterampilan gerak yang berkaitan dengan olahraga. Seperti yang dikemukakan Rahyubi (2012:304) pola-pola gerak harus pertama kali harus terbebas antara satu gerak dengan gerakan yang lainnya, baru dihubungkan dengan gerak yang lainnya dalam berbagai kombinasi. Pergerakan-pergerakan dari daya gerak berlari, melompat, melenting, atau pergerakan-pergerakan manipulatif dari melempar, menangkap, menendang dan mengait merupakan contoh-contoh kemampuan gerak dasar. kualitas dan efektivitas gerak merupakan hasil dari tindakan yang berorientasi pada tujuan atau sasaran tertentu. Misal sebuah tembakan bebas (*free throw*) pada bola basket, dianggap efektif jika bola itu masuk ke keranjang. Kualitas efisiensi menggambarkan penampilannya atau gerakannya itu sendiri.

Permainan Sevolbas dapat menggabungkan semua materi permainan bola besar dalam pembelajaran serta dengan pendekatan *integrated learning* mata pelajaran umum juga dapat digabungkan dalam permainan bola besar seperti matematika, pkn dan seni yang termasuk juga sebagai model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang menggunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran total. Dalam setiap model pembelajaran dapat mengarahkan para guru dalam merancang pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Menurut Joice dalam Trianto (2010:2) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas atau mengatur total, dan untuk menemukan material /perangkat pembelajaran termasuk kedalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan komputer. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran juga sangat berkaitan erat dengan

media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Hal yang sama yang diungkapkan (Heri Rifki, 2019) dalam penelitian Proses pembelajaran sangat berkaitan erat dengan adanya media pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran yang disampaikan guru dengan mudah di pahami oleh peserta didik.

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 Sevolbas dengan pendekatan *integrated learning* dapat digunakan untuk proses pembelajaran permainan bola besar dimana muatan materi dalam permainan sevolbas sudah mencakup semua materi dalam permainan bola besar yaitu sepak bola, voli dan basket serta di tambah materi mata pelajaran umum. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah produk permainan Sevolbas dapat menggabungkan semua materi pembelajaran dalam permainan bola besar atau modifikasi. Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan dan kematangan dimaksud mencakup fisik, psikis maupun ketrampilannya. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP (Samsudin, 2008:71).

Aktivitas Permainan sevolbas dengan pendekatan *integrated learning* juga dapat mengembangkan ketiga ranah pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang diharapkan dapat berkembang secara optimal bagi peserta didik. Ketiga ranah tersebut bisa berkembang melalui pembelajaran aktivitas permainan sevolbaspendekatan *integrated learning*. Ranah kognitif peserta didik dapat berkembang dengan optimal dibuktikan dengan adanya pengetahuan bagi peserta didik terkait dengan materi teknik dasar permainan bola besar (sepak bola, bola basket, bola voli), berbagai variasi permainan dan kombinasi permainan bola besar, dan peraturan aktivitas permainan sevolbas. Ranah afektif peserta didik dapat berkembang dengan optimal dibuktikan dengan adanya penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola besar baik nilai kerjasama, tanggung jawab, maupun berbagi peralatan dan tempat dalam proses pembelajaran melalui penerapan produk aktivitas permainan sevolbas 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 aktivitas permainan sevolbas. 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 bolabasket dan bolavoli. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran penjasorkes, Pangrazi (2004:4) menyatakan bahwa penjasorkes adalah bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan yang memberikan sumbangan pertumbuhan dan perkembangan total pada setiap anak, terutama melalui latihan gerak.

Selanjutnya dikatakan bahwa penjasorkes adalah program program pembelajaran yang memberikan perhatian pada semua domain pendidikan yaitu psikomotor, kognitif dan afektif.

Minat peserta didik terhadap aktivitas permainan sevolbas muncul karena faktor originalitas produk permainan yang baru pertama kali mereka kenal. Secara psikologi, peserta didik pada usia SD sangat tertarik akan hal-hal baru dalam aktivitas gerak, dimana dalam hal ini berupa produk aktivitas permainan sevolbas. Dengan adanya hal baru, maka peserta didik secara otomatis lebih tertarik untuk melakukan aktivitas gerak yang baru sehingga secara tidak langsung hal tersebut dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar melalui aktivitas permainan sevolbas. Sehingga pembelajaran penjasorkes dapat dicapai dengan baik. Hasil survey yang dilakukan mengenai minat peserta didik, didapatkan hasil bahwa pembelajaran aktivitas permainan sevolbas sebagai materi bola besar dalam pelajaran penjasorkes di sekolah dasar memberikan respon yang baik dari para peserta didik, hal ini terbukti dengan adanya hasil penelitian yang menyatakan bahwa hasil penghitungan minat dan ketertarikan peserta didik pada produk aktivitas permainan sevolbas dari 102 peserta didik dilihat dari aspek afektif didapatkan sebagian besar peserta didik berminat dan tertarik mengikuti pembelajaran bola besar melalui pembelajaran aktivitas permainan sevolbas. Minat peserta didik terhadap aktivitas permainan sevolbas muncul karena faktor originalitas produk permainan yang baru pertama kali mereka kenal. Secara psikologi, peserta didik pada usia SD sangat tertarik akan hal-hal baru dalam aktivitas gerak, dimana dalam hal ini berupa produk aktivitas permainan sevolbas. Dengan adanya hal baru, maka peserta didik secara otomatis lebih tertarik untuk melakukan aktivitas gerak yang baru sehingga secara tidak langsung hal tersebut dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar melalui aktivitas permainan sevolbas. Pengambilan data tentang minat/ketertarikan siswa pada model pengembangan aktivitas juga didapat dari wawancara sederhana dan pengamatan. Dengan dilihat dari jawaban bahwa siswa bersedia atau meminta untuk dilakukan pembelajaran lagi, juga dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil data-data diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk pengembangan aktivitas permainan sevolbas dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bola besar di sekolah dasar. menurut Sukintaka (2004:21) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional dalam kerangka menuju manusia Indonesia seutuhnya dengan wahana aktivitas jasmani. Permainan Sevolbas dengan pendekatan *integrated learning* dapat Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa produk permainan Sevolbas dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran permainan bola besar. Pembelajaran teknik dasar sepakbola dan koordinasi gerak mata tangan yang diaplikasikan dalam pembelajaran teknik dasar bolabasket dan bolavoli.

Minat peserta didik terhadap aktivitas permainan sevolbas muncul karena faktor originalitas

produk permainan yang baru pertama kali mereka kenal. Secara psikologi, peserta didik pada usia SD sangat tertarik akan hal-hal baru dalam aktivitas gerak, dimana dalam hal ini berupa produk aktivitas permainan sevolbas. Dengan adanya hal baru, maka peserta didik secara otomatis lebih tertarik untuk melakukan aktivitas gerak yang baru sehingga secara tidak langsung hal tersebut dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar melalui aktivitas permainan sevolbas. Permainan Sevolbas dengan pendekatan *integrated learning* dapat Mengatasi Keterbatasan Sarana dan Prasarana dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa produk permainan Sevolbas dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran permainan bola besar.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari kegiatan ini ialah telah ditemukan bentuk aktivitas permainan sevolbas (sepak bola, voli dan basket) dengan pendekatan *integrated learning* sebagai model pembelajaran bola besar penjasorkes yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.

Keterterimaan produk pengembangan aktivitas permainan sevolbas ini ditinjau dari tiga unsur ranah penjas (afektif, kognitif dan psikomotor) yang masing-masing data menunjukkan bahwa untuk ranah kognitif dan psikomotor masuk kategori tinggi sedangkan untuk ranah afektifnya masuk dalam kategori sedang, dan berdasarkan data yang diperoleh dari kualitas model, sarana dan prasarana aktivitas permainan sevolbas dan dari ahli materi dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa rata-rata menilai sangat baik. Dari semua data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa produk aktivitas permainan sevolbas dapat diterima dan dapat diterapkan dalam pelajaran penjasorkes materi pembelajaran bola besar di sekolah dasar, ini dibuktikan pula dari antusias siswa dalam melakukan aktivitas sevolbas serta mudahnya dimainkan oleh anak, selain itu pembelajaran sevolbas ini sangat ekonomis dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan guru.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Mahendra. (2003). *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat pendidikan Luar Biasa.
- Bryan, C. L., & Solmon, M. A. (2007). Self-determination in physical education: designing class environments to promote active lifestyles. *Journal of Teaching in Physical Education*, 26, 260-278 Universitas De Barsalona
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Satuan Pendidikan*.
- Rianto, H. R. (2019). Pengembangan pembelajaran materi bola besar menggunakan e-learning berbasis moodle untuk kelas XI SMAN 10 Malang. SKRIPSI Mahasiswa UM.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Samsudin. (2008). *pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD/Mi*. Jakarta: PT. Fajar Putra Grafika.

Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan jasmani: Filosofi, pembelajaran, dan masa depan*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2010). *Merancang Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: emas

Pangrazi, R. P. (2004). *Dynamic Physical Education For Elementary School Children*. (1-4).