

PENGEMBANGAN PERMAINAN TEAM SPORTS UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Martin Sudarmono, Lulu April Farida, Ranu Baskora Aji P

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang

Abstract. Sports game is one of game and sport material that aims to develop learners' motor coordination through team play activities. Not all schools teach all the materials in big ball games. Based on the explanation above, it 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) validation experts, 4) field trial, 5) revision of the product, and the results of product development. Instruments used; 1) the data of pulse capture, (2) the questionnaire related to the learner psychomotor responses, cognitive, and affective (3) observation of the effectiveness of the basic techniques used in the product. Results of this study that have been found; (1) TEAMS SPORT products games, (2) the effectiveness of game products to increase physical activities of students, (3) the TEAMS SPORT game can overcome the limitations of the instructional time allocation, (4) the complexity of motor coordination skill. The conclusion are the use of SPORT TEAMS game product in learning gives the effect to the physical intensity, can cope with limited facilities and infrastructure, can overcome the limitations of instructional time allocation, and provide an experience of complex motor coordination. Suggestions for Sports teachers in high school to use this game at school, in learning a great ball game high school class X.

Kata Kunci: game, team, SMA

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran,

stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2006: 2).

Penyelenggaraan Penjasorkes di Sekolah Menengah Atas (SMA) pada hakekatnya

mempunyai arti, peran, fungsi yang penting dan strategis dalam upaya pengembangan keterampilan gerak peserta didik, karena peserta didik di SMP adalah anak pada usia remaja dimana usia remaja merupakan saat yang baik untuk pengembangan secara optimal kesehatan seseorang yang berhubungan dengan kesegaran jasmani. Penjasorkes di SMA berorientasi kepada berbagai macam kegiatan olahraga yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak yang pernah dicapai dimasa anak-anak (Sugiyanto, 2008: 5.27).

“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 SMA 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 memantul-mantulkan bola atau menggiring bola (Amung Ma'mun, 2000: 21).

Hasil survei awal, alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran melebihi batas waktu yang ditentukan. Hal itu karena proses pembelajaran permainan bola besar disajikan melalui bentuk pembelajaran tunggal. Hal itu berdampak pengalokasian waktu dalam pembelajaran permainan bola besar menjadi tidak efektif dan efisien karena melebihi alokasi waktu yang ditentukan (2 pertemuan).

Berdasarkan survei awal, dapat disim-

pulkan 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 baik sarana maupun prasarana yang digunakan adalah sarana dan prasarana ukuran standart untuk orang dewasa, 4) kurang optimalnya peningkatan intensitas fisik peserta didik karena proses pembelajaran tidak dilakukan melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, dan 5) kurang efektif dan efisienya waktu pembelajaran karena membutuhkan banyak pertemuan untuk menyampaikan semua materi dalam permainan bola besar (pembelajaran bersifat tunggal atau dilaksanakan sendiri-sendiri)

Latar belakang yang telah diuraikan di atas, menjadi suatu permasalahan yang diharapkan dapat terpecahkan dengan adanya suatu bentuk permainan yang dirancang dan didesain untuk menggabungkan ketiga materi dalam pembelajaran permainan bola besar (bolabasket, bolavoli, dan sepakbola) dengan memperhatikan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Pengembangan yang akan dilakukan yaitu mengembangkan **”Permainan TEAMS SPORT”** dalam pembelajaran bola besar.

Tujuan Penelitian ini adalah : 1) menghasilkan permainan TEAMS SPORT yang menggabungkan semua materi pembelajaran permainan bola besar (permainan bolabasket, permainan bolavoli, dan permainan sepakbola), 2) mengetahui keterterimaan produk per-

mainan TEAMS SPORT untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran permainan bola besar, 3) menghasilkan permainan TEAMS SPORT yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran permainan bola besar, 4) menguji validitas dan efektivitas produk permainan TEAMS SPORT yang dapat meningkatkan intensitas fisik peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola besar, 5) mengetahui keterterimaan produk permainan TEAMS SPORT yang dapat menciptakan efektivitas waktu pembelajaran permainan bola besar.

Penjasorkes diartikan sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani yaitu suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin 2008: 2).

Pangrazi dan Dauer dalam Suherman (2000: 20) menyatakan “*physical education is a part of the general educational program that contributes, primarily through movement experiences, to the total growth and development of all children. Physical education is defined as education of and through movement, and must be conducted in manner that merit this meaning*”.

Penjasorkes bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : 1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, 2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, 3) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, 4) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di da-

lam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, 5) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, 6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, 7) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, serta sikap yang positif (Permendiknas No 22, 2006: 513).

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan nampak lebih jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru Penjasorkes merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000: 1).

Gerak (*motor*) merupakan istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor (Amung Ma'mun, 2000: 20).

John N. Drowtzky dalam sugiyanto (2008: 5.15), menyatakan belajar gerak adalah belajar yang diwujudkan melalui respon-respon *muscular* yang diekspresikan dalam gerakan tubuh atau bagian tubuh. Belajar gerak mempunyai beberapa tujuan, yaitu mengembangkan keterampilan gerak tubuh, menguasai pola-pola keterampilan gerak, dan mengekspresikan pola-pola perilaku personal dan interpersonal yang baik dalam aktivitas gerak.

Masa kanak-kanak merupakan waktu untuk belajar keterampilan dasar, sedangkan masa *adolesensi* adalah waktu yang digunakan untuk penyempurnaan dan penghalusan serta mempelajari berbagai macam variasi keterampilan motorik. Akan tetapi pada kenyataannya banyak anak-anak yang tidak memperoleh kesempatan untuk mempelajari keterampilan dasar sampai masa *adolesensi* (Sugiyanto, 2008: 5.14).

Masa *adolesensi* merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan untuk menyempurnakan gerakan, dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara halus. Setiap orang dapat belajar untuk menilai kemampuannya dan memilih bentuk latihan, olahraga, dan kegiatan fisik lainnya yang berguna sepanjang hidupnya (Sugiyanto, 2008: 5.31).

Permainan TEAMS SPORT merupakan permainan yang menggabungkan ketiga materi dalam pembelajaran permainan bola besar, yaitu bolabasket, bolavoli, dan sepakbola dalam suatu bentuk permainan. Permainan TEAMS SPORT terdiri dari tiga 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 bolabasket, area bolavoli, dan area sepakbola.

Target sasaran dalam permainan TEAMS SPORT terdiri dari gawang dan ring yang digunakan oleh setiap tim. Setiap tim terdiri dari 4 sampai 6 orang peserta didik, dimana jumlah peserta didik disesuaikan dengan jenis lapangan permainan yang digunakan baik lapangan bolabasket, bolavoli, maupun sepakbola.

Bola yang digunakan dalam permainan TEAMS SPORT adalah bola modifikasi yang dapat digunakan untuk mempraktikkan ketiga permainan bola besar.

Aturan permainan yang digunakan dalam

permainan TEAMS SPORT merupakan kombinasi dari ketiga jenis permainan bola besar, dimana peserta didik diwajibkan untuk menggunakan teknik dasar bolabasket, bolavoli, maupun sepakbola sesuai area dimana peserta didik berada. Permainan TEAMS SPORT terdiri dari 2 babak dimana setiap babak dimainkan selama 10 menit. Permulaan permainan TEAMS SPORT (*kick off*) dilakukan dari area bolavoli. Masing-masing tim berusaha memasukkan bola ke gawang maupun ring lawannya. Tim pemenang dalam permainan TEAMS SPORT adalah tim yang paling banyak mengumpulkan point dalam permainan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa Permainan TEAMS SPORT yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik SMA. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009: 9), Penelitian dan pengembangan merupakan metode atau cara yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan permainan TEAMS SPORT untuk peserta didik SMA ini meliputi lima langkah, yaitu : 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal permainan TEAMS SPORT, 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 40 subyek penelitian, dan uji lapangan menggunakan 80 subyek penelitian. Uji coba dilakukan untuk memperoleh jumlah 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 TEAMS SPORT.

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. Responden dikategorikan dalam tiga kategori, yaitu: baik (Mean Skor + 1 SD ke atas), Sedang (Mean -1 SD sampai Mean Skor + 1 SD), Kurang (Mean -1 SD ke bawah) (Sutrisno Hadi 2004:150).

Produk permainan TEAMS SPORT 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

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli Penjas dan ahli pembelajaran, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk permainan TEAMS SPORT 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	Hasil Rata-rata Skor Penilaian
1.	Ahli Penjas I	3,47
2.	Ahli Pembelajaran I	3,27
3.	Ahli Pembelajaran II	3,67

Melihat tabel hasil rata-rata skor penilaian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli Penjas dan ahli pembelajaran didapat rata-rata skor penilaian 3,47 (tiga koma empat puluh tujuh) atau masuk dalam kategori penilaian "baik/tepat/jelas". Oleh karena, dapat disimpulkan bahwa permainan TEAMS SPORT untuk pembelajaran permainan bola besar SMA dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

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

Tabel 2. Kendala dan Hambatan pada Uji Coba Skala Kecil

No	Kendala / hambatan	Kesulitan yang dihadapi	Solusi yang ditawarkan
1	Tekanan udara bola permainan TEAMS SPORT	Peserta didik sulit menggiring pada permukaan rumput	Tekanan udara bola ditambah jika pada permukaan rumput
2	Penggunaan bola permainan TEAMS SPORT dengan ukuran 68	Terlalu besar jika digunakan oleh peserta didik putri	Penggunaan bola permainan TEAMS SPORT dengan ukuran 66
3	5 orang pemain setiap tim pada lapangan bolavoli	Terlalu banyak pemain sehingga kurang efektif	Pengurangan jumlah pemain setiap tim menjadi 4 orang
4	Permainan kurang menarik di area bolavoli	Permainan terhenti jika terdapat bola menyusur tanah	Menambah teknik dasar servis bawah bolavoli
5	Cara mencetak point	Banyak pemain berada di depan target sasaran	Membuat area bebas pemain di depan target sasaran
6	Jarak tembakan hadiah	Terlalu mudah mencetak point pada jarak 3 m	Menambah jarak tembakan hadiah menjadi 5 m
7	Lamanya jeda istirahat	Terlalu lama menunggu	Tidak aja jeda istirahat

(Sumber Penelitian 2014)

Teknik analisis yang digunakan adalah prosentase untuk menganalisis dan penilaian guru Penjasorkes dalam menilai tingkat kualitas produk terhadap produk permainan TEAMS SPORT.

Hasil penelitian terhadap guru Penjasorkes terkait dengan keterterimaan produk permainan TEAMS SPORT untuk pembelajaran Penjasorkes SMA, 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 TEAMS SPORT.

Hasil penghitungan denyut nadi dari 80 peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan bola besar didapatkan hasil sebagai berikut: (1) denyut nadi minimal sebelum mengikuti pembelajaran permainan TEAMS SPORT 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

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 TEAMS SPORT dapat digunakan untuk proses pembelajaran permainan bola besar dimana muatan materi dalam permainan TEAMS SPORT sudah mencakup semua materi dalam permainan bola besar (bola basket, bolavoli, dan sepakbola).

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah produk permainan TEAMS SPORT dapat menggabungkan semua materi pembelajaran dalam permainan bola besar.

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

Bola yang digunakan dalam permainan TEAMS SPORT adalah bola modifikasi (bola multifungsi) yang dapat digunakan untuk ketiga cabang permainan bola besar (bola basket, bolavoli, 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 TEAMS SPORT dari 80 peserta didik dilihat dari aspek afektif didapatkan sebagian besar peserta didik berminat dan tertarik mengikuti pembelajaran bola besar melalui pembelajaran permainan TEAMS SPORT. Berdasarkan hasil penghitungan minat dan ketertarikan peserta didik pada produk permainan TEAMS SPORT dari 80 peserta didik dilihat dari aspek afektif didapatkan hasil sebagai berikut: (1) dari 80 peserta didik yang memiliki tingkat kurang berminat/tertarik mengikuti pembelajaran bola besar dengan permainan TEAMS SPORT sebanyak 16 peserta didik atau sebesar 20 % (2) peserta didik yang minat/tertarik mengikuti pembelajaran bola besar melalui permainan TEAMS SPORT sebanyak 64 peserta didik atau sebesar 80 %.

Penggunaan produk permainan TEAMS SPORT, 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 TEAMS SPORT. 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 TEAMS SPORT dapat meningkatkan intensitas fisik peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola besar.

Hasil studi pendahuluan penelitian yang dilakukan peneliti di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) 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 TEAMS SPORT di laksanakan sebagai salah satu media sekaligus sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk pembelajaran permainan bola besar.

Berdasarkan hasil penelitian, produk permainan TEAMS SPORT dapat menciptakan efektivitas waktu pembelajaran permainan bola besar. Hal itu dibuktikan dengan masuknya semua materi pembelajaran bola besar (bolabasket, bolavoli, dan sepakbola) pada produk permainan TEAMS SPORT. Pembelajaran permainan bola besar melalui pem-

belajaran permainan TEAMS SPORT 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 TEAMS SPORT berorientasi pada peningkatan keterampilan koordinasi gerak peserta didik dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah : 1) telah ditemukan produk permainan TEAMS SPORT yang menggabungkan ketiga materi pembelajaran permainan bola besar peserta didik SMA, 2) penggunaan produk permainan TEAMS SPORT dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran permainan bola besar, 3) penggunaan produk permainan TEAMS SPORT dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola besar, dan 4) permainan telah memberikan pengaruh terhadap peningkatan denyut nadi peserta didik.

Saran

Saran penelitian ini adalah : 1) bagi guru penjasorkes di Sekolah Menengah Atas (SMA) dapat menggunakan produk permainan ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bola besar, 2) pemanfaatan produk permainan TEAMS SPORT 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 TEAMS SPORT 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

- Adang, Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjasokes*. Jakarta : Depdiknas.
- Amung Ma'mun, dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.
- David L. Gallahue. 2002. *Understanding Motor Development*. Indiana University.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : BSNP.
- Depdiknas. 2006. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta : BSNP.
- Program Pascasarjana. 2011. *Pedoman Penulisan Tesis dan disertasi*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi
- Rusli Luthan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjasokes*. Jakarta : Depdikbud.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta : PT.Fajar Putra Grafika.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan belajar motorik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2009. *Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sutrisno Hadi. 2004. *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yoyo, Bahagia dan Adang, Suherman., 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdikbud.