

PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SISWA DI SD NEGERI II TEMANGGUNG I KABUPATEN TEMANGGUNG JAWATENGAH

POCKET BOOK FOOTBALL GAME DEVELOPMENT OF STUDENT AFFAIRS II SD TEMANGGUNG I DISTRICT TEMANGGUNG CENTRAL JAVA

Oleh: Angga Tri Murtiyono, Progam Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, anggaTrim27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk berupa buku saku berisi materi permainan sepakbola sehingga dapat dijadikan media belajar bagi siswa SD N II Temanggung I. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian kelompok kecil 5 siswa dan kelompok besar 25 siswa SD N II Temanggung I. Data dikumpulkan melalui lembar kuisioner yang dikutip dari Catur Susanto dalam penelitian tahun 2015. Kualitas produk menurut ahli materi tahap II "Sangat Baik" dengan rerata skor 5 menurut ahli media tahap III "Sangat Baik" dengan rerata skor 4,33. Sedangkan penilaian siswa kelompok besar adalah sebagai berikut: aspek tampilan rerata skor 4,215 kriteria "Sangat Baik", aspek isi/materi rerata skor 4,224 kriteria "Sangat Baik", aspek pembelajaran rerata skor 4,223 kriteria "Sangat Baik", dan aspek keterbaca rerata skor 4,233 kriteria "Sangat Baik". Rerata skor keseluruhan 4,448 termasuk kriteria "Sangat Baik".

Kata kunci: *Pengembangan Buku Saku, Permainan sepakbola, Media Belajar.*

Abstrack

This research aims to develop products in the form of a paperback book contains material that can be used as football games for elementary school students learning media SD N II Temanggung I. This research in the Research and Development (R & D). Subject study small groups of 5 students and a large group of 25 students from elementary primary school SD N II Temanggung I. Data were collected through questionnaires sheets quoted from Catur Susanto in research in 2015. The quality of the products according to subject matter experts phase II "Very Good" with an average score of 5 by media experts phase III "Very Good" with a mean score of 4.33. The evaluation group of students is as follows: aspect to see the average score of 4.215 criteria of "Very Good", the aspect of the content / materials mean score of 4,224 criteria of "Very Good", the learning aspect the mean score of 4,223 criteria of "Very Good", and facet reading mean score of 4.233 criteria of "Very Good". The mean overall score of 4,448, including the criteria is "Very Good".

Keywords: *Development Handbook, The game of football, Media and Learning.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan berperan penting karena media sebagai alat perantara dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan siswa sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang paling sering digunakan oleh siswa dan guru adalah buku pelajaran. Buku pelajaran atau buku paket yang beredar di pasaran memiliki ukuran relatif besar, yakni sekitar 25 cm x 17 cm sehingga terlalu berat bila dibawa kemana

saja dan uraian bacaan setiap halamannya relatif panjang. Sebagian besar buku-buku tersebut menggunakan sedikit gambar dan warna sehingga memiliki tampilan yang kurang menarik. Berdasarkan pengamatan beberapa siswa mengatakan bahwa mereka malas membawa buku paket ke sekolah karena buku tersebut berukuran besar, sehingga berat untuk dibawa kemana-mana dan kurang efisien. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya minat baca dan minat belajar siswa. Salah satu yang perlu diperhatikan oleh guru agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar adalah

menanamkan kebiasaan pada siswa agar mereka memiliki keterampilan untuk belajar sendiri serta untuk belajar dalam kesatuan kelompok. Guru juga dapat membimbing siswanya menguasai keterampilan membaca buku, dan memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada untuk bisa dijadikan sumber belajar. Sehingga penting dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa buku saku untuk menarik siswa dalam belajar dan menambah minat siswa dalam membaca.

Proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dan olahraga memiliki perbedaan dengan bidang studi yang lain, karena proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan olahraga guru harus menghadapi siswa di lapangan untuk praktek olahraga. Guru harus memiliki strategi yang tepat untuk menyampaikan materi seperti penetapan materi sesuai dengan silabus, metode belajar mengajar yang tepat, dan pemilihan media sesuai dengan yang diajarkan agar para siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Proses belajar mengajar juga ditentukan oleh beberapa faktor antara lain tujuan yang ingin dicapai, peralatan, dan fasilitas yang tersedia untuk menunjang proses belajar mengajar. Olahraga dan pendidikan jasmani sering diartikan sebagai dua hal yang sama. Akan tetapi, olahraga dan pendidikan jasmani sebenarnya memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Berbeda dengan olahraga yang biasanya lebih bersifat kompetitif dan mengunggulkan prestasi, di dalam pendidikan jasmani lebih diutamakan keterampilan proses daripada pencapaian prestasi. Proses pembelajaran pendidikan jasmani terdapat bermacam-macam cabang olahraga dan permainan. Salah satu dari cabang olahraga tersebut yaitu sepakbola yang masuk didalam materi permainan bola besar. Menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD N II Temanggung 1, materi permainan sepakbola diajarkan 1-2 kali dalam satu semester tetapi anak-anak sering

memainkan permainan tersebut di luar jam sekolah.

Proses kegiatan belajar mengajar permainan sepakbola di SD N II Temanggung I masih berfokus pada guru pendidikan jasmani. Guru memberikan contoh kemudian siswanya disuruh mengulang gerakan yang telah dilakukan guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa yang tidak memperhatikan guru menerangkan dan mencontohkan gerakan, bila disuruh mengulangi gerakan yang dicontohkan guru hanya diam saja dan berkata tidak tahu. Ketika permainan berlangsung siswa putra diberikan bola dan guru mengawasinya dari sisi lapangan, siswi putri melihat di luar lapangan sembari mengobrol dan bercanda menunggu giliran bermain. Sebelum permainan dimulai para siswa putra saling berebut ingin mencari teman yang mahir bermain sepakbola dikarenakan mereka takut kalah. Proses permainan berlangsung semua siswa putra yang terlibat dalam permainan saling berebut bola bahkan ada yang menendang kaki temannya tanpa melihat bola bergulir, terkadang ada siswa yang menangis karena kakinya ditendang oleh temannya saat berebut bola sehingga terjadi keributan karena setiap anak ingin membela teman satu timnya. Akibatnya terjadi pertengkaran dan saling menyalahkan satu sama lain. Jika dibiarkan anak-anak tersebut tidak paham bagaimana cara melakukan permainan sepakbola. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sumber belajar alternatif untuk para siswa. Sumber belajar yang dikembangkan melalui penelitian ini berjudul pengembangan buku saku permainan sepakbola pada siswa SD N II Temanggung I.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and*

development) yang berorientasi pada produk. Menurut Sugiyono (2009:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD N II Temanggung I, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah pada tanggal 14 April.

Sample Penelitian

Sample data penelitian ini di bagi menjadi 2 kelompok yang pertama yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 5 siswa dan kemudian uji coba kelompok besar dengan jumlah 25 siswa.

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisioner. Instrumen berupa kuisioner ini maksud untuk mengevaluasi kualitas buku saku permainan sepakbola yang dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa sehubungan dengan kritik, saran dan masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk. Kuisioner yang digunakan untuk mengevaluasi produk diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Catur Susanto tentang “Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Pencak Silat Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMP Kelas VII Tahun 2015” yang sudah dimodifikasi berdasarkan kebutuhan dalam penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa kemudian dihimpun untuk perbaikan media pembelajaran berupa buku saku permainan sepakbola. Teknik

analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup baik, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: a). Mengumpulkan data kasar, b). Pemberian skor, c). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Nur Rohmah Muktiani yang dikutip oleh Suci Cahyati (2012: 35) pada tabel berikut:

Nilai	kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > Xi + 1,8 Sbi$	$X > 4,21$
B	Baik	$Xi + 0,6Sbi < X \leq Xi + 1,8Sbi$	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$Xi - 0,6Sbi < X \leq Xi = 0,6Sbi$	$2,60 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$Xi - 1,8Sbi < X \leq Xi - 0,6Sbi$	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat Kurang	$X \leq Xi - 1,8Sbi$	$X \leq 1,79$

Rerata skor ideal (Xi) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

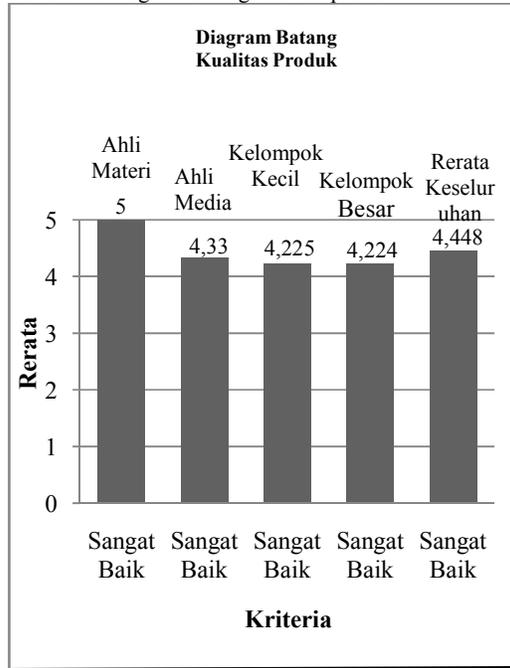
Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa buku saku permainan bola besar sepakbola yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar oleh siswa khususnya di SD N II Temanggung I. Kualitas produk menurut ahli materi tahap II ”Sangat Baik” dengan rerata skor 5 menurut ahli media tahap III ”Sangat Baik” dengan rerata skor 4,33. Sedangkan penilaian siswa kelompok besar adalah sebagai berikut: aspek tampilan rerata skor 4,215 kriteria “Sangat Baik”, aspek isi/materi rerata skor 4,224 kriteria “Sangat Baik”, aspek pembelajaran rerata skor 4,223 kriteria “Sangat Baik”, dan aspek keterbaca rerata skor 4,233 kriteria ”Sangat Baik”. Rerata skor

keseluruhan 4,448 termasuk kriteria ”Sangat Baik”.

Tabel 1. Tabel kualitas produk

Evaluasi	Rerata skor	Interval	kriteria
Ahli materi	5	$X > 4,21$	Sangat baik
Ahli media	4,33	$X > 4,21$	Sangat baik
Uji coba kelompok kecil	4,225	$X > 4,21$	Sangat baik
Uji coba kelompok besar	4,224	$X > 4,21$	Sangat baik
Total rerata skor	4,448	$X > 4,21$	Sangat baik

Gambar 1. Diagram batang kualitas produk



Pembahasan

Proses pengembangan buku saku permainan bola besar sepakbola ini melalui prosedur penelitian dan pengembangan dari Sugiyono yaitu; mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk massal. Pada desain produk ini sebagian besar dikembangkan dengan aplikasi *corel draw* dan *microsoft word*. Pada tahap validasi desain, produk

awal dievaluasi atau divalidasi ahli materi permainan sepakbola dan ahli media (teknologi pembelajaran). Proses validasi produk dari ahli materi dan media menghasilkan data yang digunakan memperbaiki kesalahan produk awal. Proses validasi materi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak II tahap. Data validasi ahli materi tahap I dijadikan dasar untuk memperbaiki atau merevisi produk awal sehingga menghasilkan produk untuk validasi tahap II. Pada tahap validasi ahli materi tahap II sudah tidak ada lagi saran perbaikan sehingga dilanjutkan validasi ahli media. Proses validasi ahli media dilakukan sebanyak III tahap. Data validasi ahli media tahap I dijadikan dasar untuk memperbaiki atau merevisi produk awal sehingga menghasilkan produk untuk validasi tahap II. Pada validasi ahli media tahap II masih ada kesalahan sehingga harus diperbaiki. Validasi tahap III sudah tidak ada lagi saran perbaikan dan produk yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan kepada siswa SD N II Temanggung I.

Proses uji coba dilakukan melalui dua tahap ujicoba produk kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Uji coba produk kelompok kecil 5 siswa, sedangkan uji coba kelompok besar 25 siswa. Setelah revisi akhir maka dihasilkan sebuah produk buku saku permainan sepakbola yang dapat digunakan oleh siswa SD secara masal. Ada beberapa komentar dari siswa yang menunjukkan kelebihan dari produk ini. Diantaranya yaitu sangat baik dan tampilannya menarik, buku saku bisa dibawa kemana-mana, warnanya menarik, materi mudah dipahami, mudah diterima karena diperjelas dengan gambar, dengan buku ini siswa dapat belajar dengan mudah, buku saku ini sudah cukup baik untuk membantu pembelajaran. Ketertarikan siswa-siswi terhadap buku saku permainan bola besar sepakbola ini merupakan tanda adanya motivasi dan minat siswa-siswi untuk belajar permainan bola besar khususnya sepakbola.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa buku saku permainan sepakbola yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar oleh siswa khususnya di SD N II Temanggung I. Kualitas produk menurut ahli materi tahap II "Sangat Baik" dengan rerata skor 5 menurut ahli media tahap III "Sangat Baik" dengan rerata skor 4,33. Sedangkan penilaian siswa uji coba produk kelompok besar adalah "Sangat Baik" rerata skor sebagai berikut: aspek tampilan memiliki rerata skor 4,215 termasuk dalam kriteria "Sangat Baik", aspek isi/materi memiliki rerata skor 4,224 termasuk dalam kriteria "Sangat Baik", aspek pembelajaran memiliki rerata skor 4,223 termasuk dalam kriteria "Sangat Baik", dan aspek keterbacaan memiliki rerata skor 4,233 termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Rerata skor secara keseluruhan sebesar 4,448 termasuk dalam kriteria "Sangat Baik".

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan di atas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat diterbitkan sehingga dapat membantu siswa-siswi sekolah dasar dalam belajar permainan bola besar sepakbola.
2. Masih diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani untuk menghasilkan media pembelajaran lain yang lebih bagus dan lebih menarik.

Daftar Pustaka

Catur Susanto. (2015). Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Pencak Silat Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMP

Kelas VII. Skripsi, tidak dipublikasikan. UNY.

Hizair. (2013). Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Jakarta: Tamer

Suci Cahyati. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Mata Pelajaran Penjasorkes Materi HIV/AIDS Bagi Siswa Kelas XI MAN Yogyakarta. Skripsi, tidak dipublikasikan. UNY.

Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.