

Gusti Tahir, Risna Podungge, Sulasikin Sahdi Kadir. [118-122]	[2025]
--	---------------



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN FOOT BALL
BOUNCE
DI SMA NEGERI 4 KOTA GORONTALO
DEVELOPMENT OF THE FOOTBALL BOUNCE GAME MODEL
AT STATE HIGH SCHOOL 4 IN GORONTALO CITY**

Gusti Tahir¹, Risna Podungge², Sulasikin Sahdi Kadir³

¹Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

²Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

³Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia



ABSTRAK	ABSTRAK
<p>Penelitian ini merupakan jenis penelitian (R&D) yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dari 5 tahapan yaitu : 1). <i>Analysis</i> 2). <i>Design</i> 3). <i>Development</i> 4). <i>Implementation</i> 5). <i>Evaluation</i>. Penelitian ini untuk menciptakan model permainan foot ball bounce sebagai pembelajaran pada siswa dan menciptakan model permainan kreatif yang bisa diterapkan pada Masyarakat luas. berhasilnya produk ini berdasarkan skor total respon siswa terhadap model permainan yang diperoleh dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa setelah ujicoba dilaksanakan. Skor total respon siswa ini merupakan aspek keseluruhan yang telah dijumlahkan dan mendapatkan skor akhir yang dimiliki, dengan justifikasi akhir model permainan <i>foot ball bounce</i> layak digunakan, efektif sebagai media pembelajaran PJOK, dapat meningkatkan motivasi, kebugaran, dan keterampilan siswa dengan hasil penelitian, ahli permainan 88,63% sangat setuju, ahli pembelajaran 80,76% sangat setuju, dan respon siswa 88,41 sangat setuju.</p> <p>Kata Kunci : Media permainan, <i>foot ball bounce</i></p>	<p><i>This research is a type of research and development (R&D) developed using the ADDIE model consisting of five stages, namely: 1). Analysis 2). Design 3). Development 4). Implementation 5). Evaluation. This research aims to create a football bounce game model for student learning and to create a creative game model that can be applied to the wider community. The success of this product is based on the total score of student responses to the game model obtained from the questionnaire distributed to students after the trial was conducted. The total score of the students' responses is an overall aspect that has been calculated and obtained a final score, with the final justification that the bounce football game model is feasible to use and effective as a medium for physical education learning. can increase student motivation, fitness, and skills based on the research results, with 88.63% of game experts strongly agreeing, 80.76% of learning experts strongly agreeing, and 88.41% of students strongly agreeing.</i></p> <p><i>Keywords: Game media, football bounce</i></p>
<p>*Corresponding Author Email: gustit486@gmail.com</p>	<p>*Corresponding Author Email: gustit486@gmail.com</p>

Copyright © 2025 Gusti tahir¹, Risna Podungge², Sulasikin Sahdi Kadir³

How to Cite: Gusti Tahir. (2025). Pengembangan Model Permainan *Foot Ball Bounce* di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo. *JAS: Jambura Arena Sports*, 1(1), 1-9.

Authors' Contribution: a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript Preparation; e – Funds Collection



PENDAHULUAN

Olahraga adalah hal yang penting dan akan sangat penting selama bumi masih ada dan manusia masih tetap mendiaminya. Secara prinsipil pentingnya olahraga tidak sama pentingnya seperti halnya ekonomi, seni, dan bidang kehidupan manusia yang lainnya. memang ada sebagian manusia cenderung meremehkan arti dan pentingnya olahraga bagi kehidupan manusia namun saat-saat tertentu pentingnya olahraga di akui sebagai sesuatu yang mempunyai fungsi sekaligus makna tertentu dalam kehidupan manusia senantiasa muncul kembali. Olahraga merupakan kegiatan manusia yang tergolong tua, konon setua manusia itu sendiri. Setiap orang sering melakukan olahraga dan di setiap masyarakat selalu ditemukan kegiatan olahraga, bagi masyarakat yang sedang berkembang maupun masyarakat yang maju. (Tatang Muhtar Salam Insan Mulia, 2020).

Olahraga adalah semua bentuk aktivitas fisik yang dilakukan baik dalam bentuk kompetitif atau juga santai. Olahraga pada umumnya bertujuan untuk memelihara atau meningkatkan kemampuan dan keterampilan fisik sambil memberikan efek relaksasi ke orang yang melakukan olahraga. (Sb Megamulya – 2023:1)

Olahraga memiliki peranan penting dalam kehidupan individu, siswa, dan orang banyak, menjadikannya aktivitas yang bernilai untuk dipromosikan dan diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. kemudian olahraga juga memiliki banyak manfaat bagi kesehatan tubuh diantaranya menjauhkan dari segala penyakit, memperbaiki postur tubuh, merangsang pertumbuhan ideal, meningkatkan daya pikir, meningkatkan nafsu makan dan sistem pencernaan, mencegah resiko cedera, memperlancar peredaran darah, menjaga kesehatan tulang dan sendi, meningkatkan kemampuan aktivitas harian. karena dengan berolahraga secara teratur membantu meningkatkan kardiovaskuler, kekutan otot, fleksibilitas, koordinasi, dan berolahraga bisah menjaga kesehatan mental kita, mengurangi stres, kecemasan dan depresi.

Model permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran, melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas tujuan penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, melakukan interaksi satu sama lain dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan. Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Permainan Tradisional adalah kegiatan rekreasi yang sudah ada sejak zaman dulu dan diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya. Biasanya dimainkan di luar ruangan dan melibatkan interaksi langsung antara para pemain. Permainan ini menggunakan peralatan sederhana dan tidak memerlukan teknologi modern. Tujuan utamanya adalah untuk hiburan serta mempromosikan interaksi sosial dan pengembangan keterampilan. (menurut Kholida et al dalam Dini Indriyani dkk 2021:350).

Sebelum melakukan penelitian, saya menemukan fakta dimana siswa di sekolah bahwa siswa kurang tertarik melakukan aktivitas olahraga. Maka dari itu saya mengembangkan suatu produk berupa olahraga permainan yang kreatif agar bisa mendorong kembali minat siswa berolahraga dan menciptakan produk yang bisa di mainkan di segala golongan masyarakat. Maka dari itu saya mengembangkan model permainan *Foot Ball Bounce* yang saya adopsi dari permainan sepak takraw. Saya mengambil permainan sepak takraw untuk di adopsi karna dasar dari permainan *Foot Ball Bounce* adalah memantulkan bola.

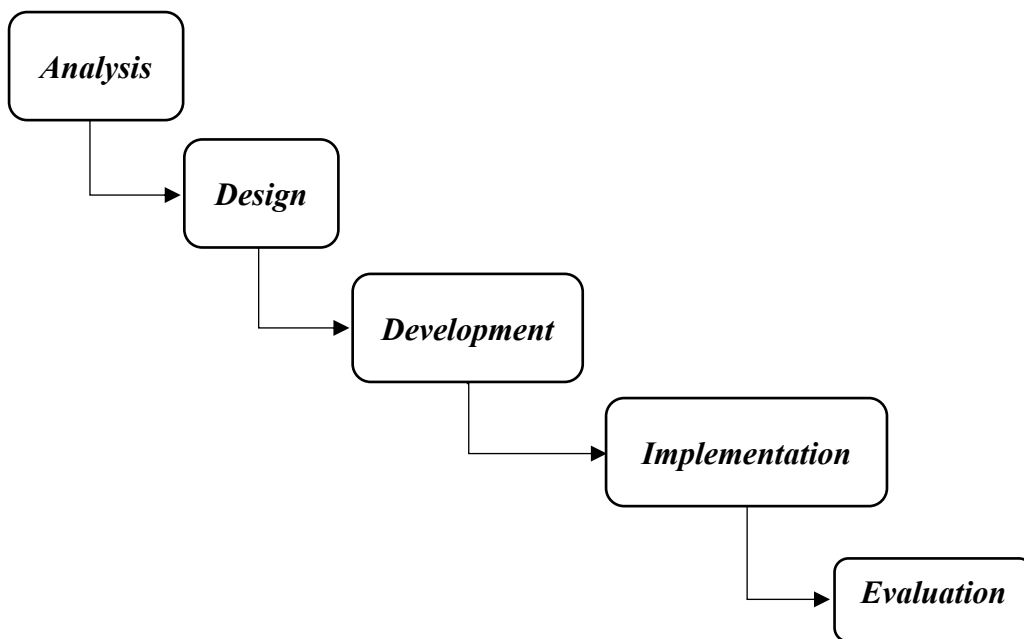
Foot Ball Bounce adalah sebuah permainan modifikasi yang sangat sederhana, yaitu permainan yang mengandung kerjasama, kelincahan, koordinasi, ketepatan untuk melakukan permainan. Permainan ini dilakukan secara per tim masing masing tim beranggotakan 1 orang kategori tunggal dan 2 orang kategori ganda, adapun lapangan yang digunakan merupakan modifikasi dari lapangan bulutangkis kemudian yang digunakan dalam permainan *Foot Ball Bounce* ini yaitu, bola, net dan lapangan.

Permainan ini dimainkan oleh siswa dikarenakan faktor usia yang sangat memengaruhi ketertarikan dan kemampuan fisik mereka. Siswa SMA yang umumnya berusia antara 15 hingga 20 tahun, berada dalam masa-masa puncak kebugaran fisik dan mental. Usia ini memungkinkan mereka untuk lebih mudah

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari 5 Langkah yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

Berikut Langkah- langkah pengembangan ADDIE :



Design ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di Sma negeri 4 Kota Gorontalo, Jl. Brigjen Piola Isa, Wongkaditi, Kec. Kota Utara, Kota Gorontalo. Tahap pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan ini adalah dimulai dari observasi hingga tahap uji coba produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap impleemeetasi dilakukan dengan uji coba skala kecil seeteelah media permainan dinyatakan layak oleh ahli permainan dan ahli pembelajaran. Saran para validator sebagai dasar untuk upaya perbaikan atau revisi. Uji coba produk skala kecil ini akan di uji cobakan pada 30 orang siswa kelas XII 5C SMAN 4 Gorontalo untuk memainkannya, Data diperoleh melalui penyebaran kuisioner kepada siswa yang sudah divalidasi oleh ahli permainan dan ahli pembelajaran, Hasil dari evaluasi pendapat siswa tentang produk yang dikembangkan berupa nilai untuk kualitas produk Foot Ball Bounce menggunakan skala likert 1-4 dan diperoleh Presentase 88,41% dikategori sangat setuju.

Tujuan utama melihat sejauh mana model permainan Foot Ball Bounce ini berhasil dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan minat siswa terhadap olahraga permainan.

Hasil keseluruhan validasi permainan Foot Ball Bounce menunjukkan rata-rata dalam kategori sangat layak digunakan. Kelayakan pembelajaran permainan Foot Ball Bounce kemudian dievaluasi dengan respon peserta didik. Setelah kuisioner dibagikan kepada peserta didik mendapatkan respon yang baik dengan rata-rata keseluruhan mendapat respon tertarik. Berdasarkan pengujian kelayakan tersebut bahwa pengembangan permainan Foot Ball Bounce sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa SMA layak diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan sistematika penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk, maka di dapat produk akhir berupa pengembangan model Permainan Foot Ball Bounce sebagai media pembelajaran Pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa SMAN 4 Gorontalo. Indikator berhasilnya produk ini berdasarkan skor total respon siswa terhadap model permainan yang diperoleh dari hasil kuisioner yang dibagikan kepada siswa setelah uji coba dilaksanakan. Skor total respon siswa ini merupakan aspek keseluruhan yang telah diujikan dan mendapatkan skor akhir yang dimiliki.

Hasil gambaran skor total respon bahwa produk model pengembangan panduan permainan Foot Ball Bounce dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media permainan dalam bentuk buku dan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran PJOK pada SMA Negeri 4 Kota Gorontalo, kualitas produk permainan *foot ball bounce* yang telah dikembangkan, menurut ahli permainan “sangat setuju” dengan skor presentase kelayakan mencapai 88,68%, kualitas produk *foot ball bounce* yang telah dikembangkan menurut ahli pembelajaran “sangat setuju” dengan skor presentase kelayakan mencapai 93,3%, uji coba lapangan skala kecil dalam kategori sangat setuju dengan presentase 88,41%

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada orang yang sudah membantu sehingga terciptanya karya “Skripsi” ini

DAFTAR PUSTAKA

- Megamulya, S. B., (2023)., Pengaruh Senam Aerobik Terhadap Daya Tahan Kardiovaskular (Eksperimen Pada Ekstrakulikuler Bola Basket SMK Negeri 2 Tasikmalaya) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Muhtar, T., (2020)., Sosiologi Olahraga. Salam Insan Mulia.
- Malo, F. A. P., & Nurhidayat, N., (2021)., Survei Kemampuan Pukulan Servis Pada Mahasiswa Ukm Tenis Lapangan Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(5), 845-8
- Sobarna, A., Rizal, R. M., Hambali, S., Asmara, H., & Sunarsi, D., (2022)., Peningkatan Prestasi Olahraga Ditinjau Dari Konsep Ilmiah Dan Teknologi Di Koni Kota Cimahi. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(2), 173-176
- Tahir, A., & Musakirawati, M. (2022). Perancangan Mesin Pelontar Bola Tennis Berbasis Remote Control. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(5), 532-542.
- Yuliawan, F., Indardi, N., & Setyawati, H., (2022)., Pengaruh Kelengkapan Sarana Prasarana Bulutangkis Dalam Motivasi Untuk Berprestasi Pada Atlet PB. *Tugu Muda Semarang. Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 99-106.