

MODEL PERMAINAN RUGBY UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

Mochamad Gilang Ramadhan¹, Iwan Barata², Muhamad Arif³
Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta, Jl Rawamangung Muka
gilangsilatunj@gmail.com¹

Recieved: 19/04/2022 Revised: 30/05/2022 Accepted: 30/05/2022

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan olahraga rugby dengan cara memodifikasi permainan untuk anak usia 6-8 tahun. Saat ini banyak anak yang lebih suka bermain cabang olahraga seperti sepak bola, bola basket, dan cabang-cabang lainnya. Kenapa anak enggan berolahraga terutama olahraga rugby Anak ketika ditanya olahraga rugby banyak yang mengetahui olahraga ini, sangatlah kurang menarik dan kurang menyenangkan, karena untuk bermain rugby membutuhkan alat yang mahal, lapangan yang cukup luas serta rugby termasuk olahraga yang susah tidak semua orang bisa, jadi kurang menyenangkan. Untuk dapat menarik anak-anak tersebut maka di buat dengan membuat tahapan model permainan yang menyenangkan, yaitu: (1) Tahapan pengenalan, Tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan dan menanamkan rasa senang dan cinta pada permainan olahraga rugby, (2) Tahap Permainan, bertujuan untuk memberikan pengertian dan aturan permainan mini tenis.

Kata Kunci: Permainan, olahraga rugby, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Rugby sebenarnya sudah ada sejak tahun 1823, berawal dari sebuah pertandingan sepak bola antar sekolah di kota rugby , Inggris, seorang anak laki-laki yang bernama Wiliam Webb Ellis mengambil bola dan berlari menuju garis gawang lawan. dua abad kemudian rugby telah berevolusi menjadi salah satu olahraga paling populer di dunia, dimana jutaan orang bermain rugby, menyaksikan, dan menikmati permainan rugby, dan berdasarkan peraturan tidak hanya dimainkan begitu saja, dengan adanya peraturan para pemain rugby juga sangat menjunjung tinggi *sportivitas* melalui peraturan tersebut, melalui disiplin penguasaan diri, serta menghargai orang lain, dapat menumbuhkan naluri persahabatan dan sikap *fair play*, dengan ini menegaskan bahwa permainan rugby adalah sebuah permainan yang sehat.

Olahraga rugby bisa dimainkan oleh semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa bahkan hingga orang tua, banyak orang tahu bahwa rugby adalah olahraga yang sangat keras namun permainan rugby banyak sekali modifikasi dalam permainan tersebut bahkan sampai ada yang tidak ada unsur bertabrakan, dan

sangat aman seperti rugby *touch*, rugby *tag* *da* masih ada macam-macam lainnya.

Pemain rugby di Indonesia sangatlah sedikit tidak seperti pemain dari cabang olahraga sepak bola, masih banyak orang yang tidak tau apa itu olahraga rugby karena olahraga ini sangat keras, olahraga ini membutuhkan fisik yang sangat kuat dan telatih dari sekian banyak penduduk indonesia hanya beberapa persen yang tahu akan olahraga rugby, bahkan lebih banyak yang menggeluti olahraga ini adalah warga negara asing yang tinggal dan bekerja di Indonesia atau bule yang mempunyai keturunan asli warga negara Indonesia.

Pecinta dan penggemar olahraga rugby ini sudah mempunyai wadah sendiri yang biasa di kenal Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI). Sebagaimana telah diketahui bahwa olahraga ini perkembangannya sedikit lama, namun sudah banyak di adakan kejuaran-kejuaran nasional rugby di Indonesia dikalangan mahasiswa dan dewasa, bahkan internasional, disamping itu, olahraga ini tergolong kedalam olahraga yang sangat ekstrim dan sudah masuk olahraga yang kompetitif di Indonesia sehingga perlu adanya pembinaan khusus terhadap para

pelaku agar mampu menghasilkan sebuah tujuan prestasi yang maksimal.

Pada tahun 2016 rugby menjadi sebuah olahraga yang kompetitif dengan dicobanya ajang eksebisi dalam pekan olahraga nasional (PON), yang diadakan di provinsi Jawa Barat, rugby sangat membutuhkan kemampuan biomotorik yang baik, seperti kekuatan, kelincahan, kecepatan, daya tahan dan ketepatan agar mampu mengendalikan tubuh secara dinamis dan statis. Rugby memiliki 2 kategori pertandingan sesuai dengan karakteristik masing-masing seperti pertandingan 15s dan 7s.

Saya melihat anak-anak sekarang pada umumnya kurang adanya aktivitas fisik yang dilakukan bahkan hampir tidak dilakukan lagi, hal itu terjadi dikarenakan terlalu fokus pada bidang akademik dan permainan permainan modern yang terdapat pada smartphone yang mereka miliki, anak sekarang selesai pulang sekolah tidak ada waktu bermain karena setelah pulang sekolah anak tersebut langsung berangkat pergi ketempat les, jika anak tersebut bosan dia memainkan permainan yang terdapat pada smartphonenya.

Akibat dari semua itu anak menjadi kehilangan moment-moment penting dalam hidupnya seperti berkumpul dan bermain dengan teman-teman sebayanya, mereka lupa akan penting akan aktivitas gerak tubuh, sehingga mereka lebih sering lelah atau sering kelelahan, hal ini akan berdampak pada masa pertumbuhan tubuhnya, pertumbuhan tubuhnya mejadi kurang begitu baik.

Kurangnya aktivitas yang terhadap anak-anak dapat menimbulkan efek negatif bagi tingkat kebugaran jasmani dan tumbuh kembangnya anak, resiko yang akan dihadapi anak karena kurangnya aktivitas gerak atau kurangnya melakukan gerak akan menyebabkan anak menjadi kurang interaksi sosial sehingga anak menjadi pribadi yang pendiam dan selalu menutup diri atau pemurung, pada umumnya anak-anak memiliki aktivitas

gerak yang sangat tinggi di dibandingkan aktivitas gerak orang dewasa, hal ini bisa dilihat ketika anak bermain berlari, melompat, bermain dengan teman-teman sebayanya, dan masih banyak lagi aktivitas anak lainnya, sehingga membuat orang dewasa bingung dan keheranan, seakan-akan anak tersebut tidak mempunyai rasa lelah, anak tersebut tidak pernah mau diam, kalau diam pada saat anak tersebut tidur saja,

Tentu saja segala aktivitas anak terdapat banyak sekali manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak tersebut, pada usia 6-12 tahun adalah usia dimana anak selalu aktif bermain. Ada yang mengganjal rasanya apabila masa kecil dalam kehidupan anak tidak digunakan untuk bermain, bermain adalah hak dari setiap anak, dengan bermain, anak dapat menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum di ketahui oleh anak tersebut, anak dapat menjelajah hal-hal baru dalam hidupnya melebihi dari apa yang orang dewasa biasa ajarkan kepada anak tersebut, pada usia segitu anak-anak sangat memerlukan permainan yang mempunyai dampak positif bagi dirinya.

Setiap manusia menginginkan keturunannya dididik dengan tahapan tahapan umur secara baik dan benar. Baik pada masa janin dalam kandungan, bayi, balita, kanak-kanak, remaja, dewasa maupun lanjut usia. Anak-anak memasuki tahapan yang dimana mereka sudah bisa dapat berfikir mana yang baik dan mana yang buruk dan mengerti.

Anak jaman sekarang lebih banyak beraktivitas cenderung pasif sehingga membuat kurang baik dalam gerak manipulatif karena mereka kurangnya bermain yang membuat mereka buruk saat melakukan gerak seperti melempar dan menangkap mereka hanya tahu apa itu melempar dan menangkap tetapi tidak dapat melakukannya dengan baik.

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan pribadi ataupun kelompok yang dilakukan tanpa suatu paksaan tertentu yang bertujuan agar

tidak mengurangi nilai kesenangan itu sendiri. Kegiatan yang mencari kesenangan dengan alat maupun tidak dengan alat berbuat apa saja sesuai hati, berbuat asal namun tidak mengurangi nilai kesenangan atau bersenang-senang, permainan adalah kegiatan yang isinya hanyalah kesenangan tidak terbatas oleh waktu dan peraturan, tanpa adanya paksaan dari orang lain dan melakukannya sukarela tanpa dapat imbalan, material, atau hadiah. Situasi ini mendorong peneliti untuk membuat model permainan rugby pada anak usia 6-8 tahun.

B. Fokus Penelitian

Mengacu pada permasalahan diatas, fokus masalah yang di angkat oleh peneliti adalah membuat model permainan pada anak usia 6-8 tahun.

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan model permainan rugby pada anak usia 6-8 tahun maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembuatan model permainan rugby pada anak usia 6-8 tahun?.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Dapat menjadi bentuk permainan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi anak terhadap olahraga rugby sekaligus meningkatkan teknik dasar rugby.
2. Bagi Guru Olahraga dan Pelatih Sebagai bahan referensi atau pendoman bagi pelatih dan guru olahraga dalam melatih dan mengajarkan teknik rugby pada anak.
3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik dan juga dapat dijadikan landasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis.

4. Bagi Institusi

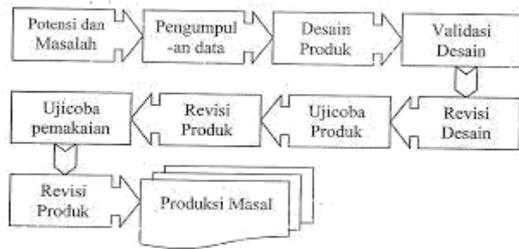
Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, peneliti mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga sehingga melahirkan penelitian-penelitian yang lebih baik dari sebelumnya.

5. Bagi Program Study Olahraga Rekreasi

Hasil model permainan rugby pada anak usia 6-8 tahun ini dapat menjadi masukan untuk program study olahraga rekreasi dalam mengembangkan permainan rugby untuk olahraga prestasi

METODE

1. Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, akan diperoleh sejumlah masukan (*input*) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk yang lain. Maka dari banyaknya beberapa macam model penelitian dan pengembangan, peneliti menggunakan model dari sugiyono Model Pengembangan Sugiyono



GAMBAR 2.1 Langkah-langkah R&D Nusa Putra, *Research and Development* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.¹

Peneliti dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan model pengembangan *Research & Development* (R & D) yang dikutip dari Sugiyono. Pengertian penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan². Secara umum alur penelitian dan pengembangan ini digambarkan dalam gambar yang dikutip dari sugiyono adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah, potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang di harapkan dengan yang terjadi.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang dapat digunakan sebagai bahan

untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain produk baru, atau rancangan kerja baru, yang sebelumnya telah di tinjau dari kegiatan pengumpulan data.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari produk sebelumnya. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang di rancang tersebut.

5. Revisi Desain

Setelah produk divalidasi oleh pakar dan para ahli maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain yang dilakukan oleh peneliti.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk diperbaiki oleh para pakar maka langkah selanjutnya melakukan uji coba dilapangan dengan skala kecil, melalui uji coba eksperimen dimana sampel yang di ambil sesuai dengan karekteristik sampel yang akan diteliti.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk pada skala kecil terlihat adanya kurang sempurna maka dilakukan revisi kembali agar mendapatkan hasil yang memuaskan dan diharapkan.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang lebih luas.

9. Revisi Produk

¹ Nusa Putra, *Research and Development* (Jakarta: Raja Grafindo Persada ,2011), h.84

² Sukmandinata, *Metode penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPS UPI dan PT. Remaja Rosdakarya, 2005),h. 154

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk tersebut.

10. Pembuat Produk Massal

Pembuatan produk massal ini dilakukan apabila produk yang telah di uji coba dinyatakan efektif dan layak dipromosikan massal.³

Konsep Model Yang Dikembangkan

Permainan merupakan salah satu kegiatan yang mempunyai nilai positif dalam mengisi waktu luang. Permainan merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi jasmani dan rohani⁴. Di dalam melakukan permainan anak-anak akan bergerak lari-lari, lompat, merangkak, mendorong, mengangkat dan lain-lainnya. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap jasmani bagi anak-anak tersebut.

Menurut George prasetya bermain merupakan salah satu pengalaman belajar yang sangat berharga dalam semua aspek kecakapan⁵. Dengan bermain seseorang bisa membangun hubungan dengan orang lain.

Menurut Indra Soefandi dan Achmad Pramudya dalam bukunya “Permainan adalah kegiatan yang sangat menyenangkan terutama bagi para anak-anak, dan permainan mempunyai aturan dan menuntut partisipasi minimal dua orang anak”⁶.

Bahwa melakukan permainan adalah dunianya anak-anak, dan si anak pun dituntut harus bisa berpartisipasi dengan teman lainnya.

Menurut Huizinga dalam buku Nofi Marlina Siregar, “bermain adalah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu”⁷. Melakukan permainan dilakukan secara suka rela yang dilakukan di sela-sela waktu kosong.

Menurut Fathuk Bab Abdul Halim Sayyid dalam buku Nofi Marlina Siregar, “bermain adalah sarana untuk belajar mengembangkan akal dan fisik secara bersamaan”⁸.

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seluruh kalangan masyarakat dari anak-anak hingga lansia yang dapat dilakukan di *Indoor* maupun *outdoor*.

“Permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama”⁹.

Dalam setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain, seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia¹⁰. Permainan adalah sebuah aktivitas fisik yang menjurus ke rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, tanpa paksaan dan dilakukan dari dalam hati atau berolahraga ringan. Permainan

³ Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 297

⁴ Soemitro, *Permainan Kecil (DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN : 1992)*

⁵ Nofi Marlina Siregar, *Teori Bermain* (Jakarta: Program Studi Olahraga Rekreasi, 2013), h. 4

⁶ Indra Soefandi dan Achmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan*

Anak (Jakarta : Bee Media indonesia, 2009), h. 16.

⁷ Nofi Marlina Siregar, *Op. Cit.*, h.3

⁸ *Ibid.*, h.3

⁹ *Ibid.*, h.116.

¹⁰ Pepen Supendi, Nurhidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikan* (Jakarta: Penebar Plus (Penebar Swadaya Grup), 2016), h.8

biasanya dilakukan sendiri atau kelompok.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sebuah aktivitas yang bersifat rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan dan permainan dilakukan tanpa adanya dorongan atau paksaan dari siapapun melainkan dilakukan dari dalam hati, permainan menuntut partisipasi dua orang atau lebih dan mempunyai peraturan tertentu dan ketika melakukannya bersama-sama maka kesenangan yang didapat akan lebih dari pada melakukan permainan hanya sendiri.

pada dasarnya sejarah olahraga olahraga rugby berawal dari seorang anak yang saat itu sedang bermain bola dilapangan sekolah.

“rugby berasal dari negara inggris yag tidak sengaja ketika pertandingan sepak bola tingkat sekolah tahun 1823, seorang siswa ,William Webb Ellis mengambil bola dengan tangannya dan membawanya lari kearah gawang. 2 abad kemudian, sepak bola rugby telah berevolusi menjadi salah satu olahraga paling populer didunia, dimana jutaan orang bermain, menyaksikan, dan menikmati permainan rugby. Rugby memiliki e-tiket yang terjaga selama bertahun-tahun tidak hanya dimainkan berdasarkan pada peraturan, akan tetapi dengan semangat peraturan. Melalui disiplin, penguasaan diri, serta menghargai orang lain, dapat menumbuhkan naluri persahabatan dan sikap fair play, yang menegaskan bahwa rugby adalah sebuah permainan yang sehat. Mulai dari halaman sekolah sampai Piala Dunia Rugby, Persatuan Rugby menawarkan pengalaman

yang unik dari keterlibatan akan permainan rugby”.¹¹

Rugby adalah permainan yang dimainkan dengan cara membawa bola melewati garis gawang lawan, mungkin terdengar mudah namun dalam permainan ini lawan boleh menjatuhkan dengan cara menangkapnya, dalam permainan ini hanya diperbolehkan mengoper kearah belakang karena apabila mengoper kearah depan maka wasit akan menghentikan permainan dan memulainya lagi dengan scrum, scrum adalah saat dimana permainan dimulai kembali karena bola jatuh kedepan, dan mengoper ke arah teman yang berada di depannya.¹²

Rugby terdapat berbagai Teknik dasar seperti ;

1) Passing



Gambar 2.6 passing

Sumber : dokumen pribadi

Seorang pemain boleh mengumpan (melempar bola) kepada rekan satu tim yang berada di posisi lebih baik untuk melanjutkan serangan, akan tetapi lemparan bola tidak boleh ke arah garis gawang lawan. Bola hanya boleh dilempar langsung menyebrangi lapangan atau kembali ke arah garis gawang tim pelempar bola. Wilayah akan bertambah dengan berlari membawa bola ke depan dan melemparnya kembali ke belakang. Wasit akan

¹¹International Rugby Board, *A Beginner's Guide to Rugby Union* (Ireland: Huguenot Hous, 2010) h.2.

¹²*Ibid.*, h. 2.

menghentikan pertandingan dan memberikan scrum bila bola dilempar ke depan (lihat halaman 8), dengan lemparan ke dalam kepada tim lawan. Dengan begitu, lemparan ke depan akan dihukum oleh tim yang kehilangan bola.¹³

Seorang pemain boleh mengumpan pada rekan satu *team* yang berada di posisi lebih baik untuk melanjutkan serangan, akan tetapi lemparan bola tidak boleh mengarah kedepan.

2) Ruck



Gambar 2.7 ruck Sumber : dokumen pribadi

Ruck terjadi bila bola berada ditanah dan terdapat satu atau lebih dari pemain kedua tim berada sangat dekat dengan bola. Pemain tidak boleh menggunakan tangan saat ruck hanya boleh menggunakan kaki untuk memindahkan bola menuju ke kaki pemain paling belakang tim sebelum bola bisa dipungut atau diambil.¹⁴

Ruck terjadi bila bola berada di tanah dan terdapat satu atau lebih dari pemain kedua tim berada sangat dekat dengan bola. Pemain tidak boleh menggunakan tangan saat Ruck, hanya boleh menggunakan kaki untuk memindahkan bola menuju ke kaki pemain paling belakang tim sebelum bola bisa dipungut. Ruck akan terbentuk sesaat setelah terjadi tackle. Biasanya pemain akan menjatuhkan badan kearah tim yang

sama dan akan terjadi perebutan bola dengan saling mendorong.

3) Scrum



Gambar 2.8 Scrum

Sumber : dokumen pribadi

Scrum artinya memulai kembali pertandingan yang sebelumnya dihentikan oleh adanya pelanggaran kecil(misalnya, lemparan ke depan atau knock-on) atau bola tidak dapat dimainkan saat ruck maupun maul. Scrum untuk memusatkan semua pemain depan, setengah scrum untuk memberikan kesempatan bagi para pemain belakang untuk menyerang menggunakan ruang gerak lain yang telah dibuat. Bola dilemparkan ke pusat, menembus di antara kedua deretan depan pada titik dimana kedua hooker dapat bersaing memperebutkan bola untuk mengembalikan bola kembali ke tim nya. Tim yang melempar bola saat scrum biasanya mempertahankan penguasaan bola, sebab hooker dan scrum half dapat mengikuti aksi mereka. Sekalinya penguasaan bola sudah diamankan, tim tersebut boleh menjaga bola di tanah di dalam scrum untuk menjatuhkan lawan ke tanah. Cara yang lain yaitu dengan membawa bola ke belakang pemain yang paling belakang dari scrum, dimana bola kembali dilempar ke garis belakang untuk melanjutkan permainan terbuka.¹⁵

¹³ *Ibid.*, h. 4.

¹⁴ *Ibid.*, h.4.

¹⁵ *Ibid.*, h. 4.

Scrum adalah suatu formasi untuk memperebutkan bola saat kondisi pemain dihentikan sementara akibat pelanggaran yang terjadi dalam permainan melalui posisi adu dorong. Hal ini terjadi apabila terdapat beberapa perkara dalam permainan yang tidak diperbolehkan, contohnya seperti bola jatuh ke tanah arah depan (knock-on) dan melakukan operan bola yang melebihi posisi pemain satu tim atau mengarah kedepan (forward-pass).

4) line out



Gambar 2.9 line-out

Sumber : dokumen pribadi

Lineout adalah memulai kembali permainan setelah berada di luar jangkauan (keluar dari lapangan). Lineout memusatkan semua pemain depan berada di satu tempat dekat touch line sehingga para pemain belakang memiliki sisa lapangan untuk memulai serangan. Kunci dari pemain depan adalah memenangkan penguasaan bola, mengirimkan bola secara efektif kembali ke belakang.¹⁶

5) Tackle



Gambar 2.10 tackle

Sumber : dokumen pribadi

Hanya pembawa bola yang boleh ditekel oleh pemain lawan. Tekel terjadi bilamana pembawa

bola ditahan oleh 1 pemain lawan atau lebih dan dijatuhkan dengan 1 atau 2 lutut di atas tanah, duduk di atas tanah atau diatas pemain lain yang berada di tanah. Untuk menjaga kesinambungan permainan, pembawa bola harus melepaskan bola secepatnya setelah ditekel, yang melakukan tekel harus melepaskan sang pembawa bola dan kedua pemain tersebut berguling menjauh dari bola. Hal ini membuat para pemain lain berkesempatan untuk memperebutkan bola, dengan kata lain dimulainya fase baru dalam permainan.¹⁷

Tacke terjadi dimana pembawa bola ditahan atau dijatuhkan oleh satu pemain lawan atau lebih dengan 1 atau 2 lutut diatas tanah, duduk diatas tanah atau diatas pemain lain yang berada ditanah.

6) drop kick



Gambar 2.11 drop kick

Sumber : dokumen pribadi

Tiap setengah pertandingan dimulai dengan drop kick dari pusat garis tengah. Tim yang tidak menendang bola harus berada 10 meter di belakang bola saat ditendang dan bola harus mencapai 10 meter di depan garis gawang lawan sebelum akhirnya menyentuh tanah.¹⁸ Saat memulai pertandingan diawali dengan *drop kick* dari pusat garis tengah. Tim yang tidak menendang bola harus berada 10m di belakang garis 10m saat di tendang dan bola melebihi garis 10m lawan.

¹⁶*Ibid.*, h. 7.

¹⁷*Ibid.*, h. 7.

¹⁸*Ibid.*, h. 4.

7) Maul



Gambar 2.12 Maul

Sumber : dokumen pribadi

Dikatakan maul bilamana sang pembawa bola sedang ditahan oleh satu atau lebih dari pemain lawan dan satu atau lebih dari rekan satu tim pembawa bola juga ikut terjepit, bola tidak boleh berada di tanah. Tim yang menguasai bola dapat memperluas wilayah dengan menggiring musuh mereka kembali ke garis gawangnya. Bola kemudian dapat dilempar kembali ke belakang melalui para pemain yang sedang maul dan akhirnya mencapai pemain yang tidak ikut maul, atau seorang pemain dapat meninggalkan maul dan berlari membawa bola.¹⁹ Maul terjadi apabila salah satu pemegang bola ditahan oleh satu atau lebih dan tim pembawa bola juga ikut mendorong dari belakang.

8) Knock-on



Gambar 2.13 knock-on

Sumber : dokumen pribadi.

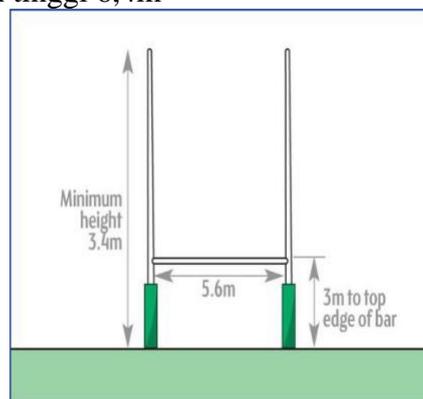
Bila seorang pemain gagal membawa bola seperti menjatuhkannya atau

memantulkannya dengan tangan ataupun lengan sementara bola terus melaju ke depan, maka hal itu disebut knock-on. Hal ini akan mendatangkan hukuman berupa scrum kepada tim lawan, dengan begitu terjadi perubahan tim yang memegang bola.²⁰

Knock-on terjadi saat bola jatuh kearah depan setelah menyentuh tangan saat seorang pemain. Hal tersebut membuat sebuah keputusan oleh wasit sebagai pelanggaran, perpindahan kepemilikan bola atau *advantage* (keuntungan langsung).

Ada dua jenis permainan rugby yaitu rugby 7 dan rugby 15. Permainan rugby 7 dilakukan dengan jumlah 7 pemain, dan dimainkan 2 babak dalam waktu 7 menit perbabak. Sedangkan rugby 15 dimainkan oleh 15 pemain dalam satu tim dan dimainkan 2 babak dalam waktu 40 menit perbabak.

Ukuran lapangan rugby panjangnya tidak boleh melebihi 100m dan ditambah garis goal atau try line kurang dari 22m serta lebar lapangan tidak melebihi 70m. disamping itu terdapat gawang pada garis akhir masing-masing area di belakang terdapat gawang berbentuk huruf "H" dengan tinggi 6,4m



Gambar 2.14 Gawang Rugby

Sumber : (world rugby laws 2016.

h.30)

Kemudian terdapat garis Panjang melebar pada tengah lapangan sebagai pembatas lapangan antar lawan, lalu terdapat garis putus-putus 10m dari tengah

¹⁹ *Ibid.*, h. 4.

²⁰ *Ibid.*, h. 4.

lawan (disebut garis batas *drop kick*), lalu ada garis 22m disetiap seperempat Panjang lapangan, kemudian ada garis 5m dari garis luar lebar lapangan (garis batas line out), serta garis pembatas ujung 5m (try-line). Di samping itu ada gawang yang berbentuk huruf “H” yang vertical 6,4m dan lebar 5,6m.

Untuk bola yang digunakan dalam rugby, sangat unik dan bentuk lonjong. Bola rugby berukuran Panjang bola 280-300mm keliling lebar bola 580-620mm, keliling Panjang bola 740-770mm.

HASIL DAN PEMBAHASAN

yang dikembangkan sehingga akan layak untuk diuji cobakan. Adapun kesimpulan dari uji ahli yang dilakukan terangkum dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Kelayakan Model

No	Nama	Penerimaan Model		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Model 1	Ya		Layak/Valid
2	Model 2	Ya		Layak/Valid
3	Model 3	Ya		Layak/Valid
4	Model 4	Ya		Layak/Valid
5	Model 5	Ya		Layak/Valid
6	Model 6	Ya		Layak/Valid
7	Model 7	Ya		Layak/Valid
8	Model 8	Ya		Layak/Valid
9	Model 9	Ya		Layak/Valid
10	Model 10	Ya		Layak/Valid
11	Model 11	Ya		Layak/Valid
12	Model 12	Ya		Layak/Valid

13	Model 13	Ya		Layak/Valid
14	Model 14	Ya		Layak/Valid
15	Model 15	Ya		Layak/Valid
16	Model 16	Ya		Layak/Valid
17	Model 17	Ya		Layak/Valid
18	Model 18	Ya		Layak/Valid
19	Model 19	Ya		Layak/Valid
20	Model 20	Ya		Layak/Valid

1. Data Hasil Validasi Ahli Permainan

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli teori permainan Hartman Nugraha, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen di FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan) Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 27 september 2018.

2. Data Hasil Validasi Ahli Rugby

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli teori rugby Iswahyudi, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai pelatih rugby Universitas Negeri Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 16 oktober 2018.

3. Data Hasil Validasi Ahli Rugby Development Officer DKI Jakarta

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli permainan rugby David Afriansyah S.Pd yang memiliki jabatan sebagai Rugby Development Officer DKI Jakarta. Validasi dilaksanakan pada tanggal 16 oktober 2018.

A. Revisi Produk

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari: 1 ahli teori permainan, 1 ahli teori rugby dan 1 ahli permainan rugby terdapat beberapa rancangan produk yang perlu di revisi sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Revisi produk

dimaksudkan agar rancangan produk yang dikembangkan lebih sempurna. Berikut ini adalah ringkasan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli teori permainan menyarankan untuk mengganti permainan yang tidak sesuai sama judul skripsi dan monoton, menyarankan untuk mengganti permainan berdasarkan perorangan, berpasangan dan berkelompok.
2. Ahli teori rugby menyarankan untuk, mengganti keterangan pada cara bermain menjadi per *point* jangan menggunakan narasi dan mengurangi tingkat kesulitan pada beberapa permainan
3. Ahli permainan rugby menyarankan untuk mengurangi tingkat kesulitan pada beberapa permainan.

Adapun kesimpulan revisi produk yang dilakukan terangkum dalam tabel 4.3

Revisi produk :

NO	Model Permainan Kelompok	Saran dan Masukan
1	Model 1	Peraturan dan waktu permainan harus diperjelas
2	Model 2	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
3	Model 3	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
4	Model 4	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
5	Model 5	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
6	Model 6	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
7	Model 7	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
8	Model 8	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
9	Model 9	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
10	Model 10	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
11	Model 11	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
12	Model 12	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
13	Model 13	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
14	Model 14	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
15	Model 15	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
16	Model 16	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
17	Model 17	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
18	Model 18	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas
19	Model 19	Cara bermain dan waktu permainan harus diperjelas
20	Model 20	Peraturan dan cara bermain harus diperjelas

Berikut akan disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok kecil terhadap rancangan produk model permainan rugby untuk ANAK USIA 6-8 TAHUN adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok kecil menggunakan 30 siswa. Kegiatan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 1 NOVEMBER 2018, di lapangan SDN Cipinang 01 Pagi.

Kesesuaian model permainan untuk anak usia 6-8 tahun.

- 1) Permainan mencari warna dinyatakan sesuai,
- 2) permainan side step dinyatakan sesuai,
- 3) permainan bola keranjang dinyatakan sesuai,
- 4) permainan meliuk-liuk dinyatakan sesuai,
- 5) permainan lompat ser-ser dinyatakan sesuai,
- 6) permainan bola punggung dinyatakan sesuai,
- 7) permainan lapaka dinyatakan sesuai,
- 8) permainan elakan dinyatakan sesuai,
- 9) permainan gerobak rugby dinyatakan sesuai,
- 10) permainan duel bola dinyatakan sesuai,
- 11) permainan menghantar bola dinyatakan sesuai,
- 12) permainan kobol dinyatakan sesuai,
- 13) permainan mengoper cepat dinyatakan sesuai,
- 14) permainan bola kumpul dinyatakan sesuai,
- 15) permainan kodok ngoper dinyatakan sesuai,
- 16) permainan berburu ekor dinyatakan sesuai,
- 17) permainan bola balap dinyatakan sesuai,
- 18) permainan pas dinyatakan sesuai,
- 20) permainan mengoper jika dinyatakan sesuai.

1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berikut disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap rancangan produk model permainan rugby untuk anak usia 6-8 tahun di SDN Rawamangun 09 dan SDN Menteng Atas 19 adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok besar menggunakan 60 siswa. Kegiatan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 20 November 2018, di lapangan SDN Rawamangun 09 dan SDN Menteng Atas 19.

Kelayakan model permainan rugby untuk anak usia 6-8 tahun

- 1) Permainan mencari warna dinyatakan sesuai, 2) permainan side step dinyatakan sesuai, 3) permainan bola keranjang dinyatakan sesuai, 4) permainan meliuk-liuk dinyatakan sesuai, 5) permainan lompat ser-ser dinyatakan sesuai, 6) permainan bola punggung dinyatakan sesuai, 7) permainan lapaka dinyatakan sesuai, 8) permainan elakan dinyatakan sesuai, 9) permainan gerobak rugby dinyatakan sesuai, 10) permainan duel bola dinyatakan sesuai, 11) permainan menghantar bola dinyatakan sesuai, 12) permainan kobol dinyatakan sesuai, 13) permainan mengoper cepat dinyatakan sesuai, 14) permainan bola kumpul dinyatakan sesuai, 15) permainan kodok ngoper dinyatakan sesuai, 16) permainan berburu ekor dinyatakan sesuai, 17) permainan bola balap dinyatakan sesuai, 18) permainan z pass dinyatakan sesuai, 19) permainan bola atas bawah dinyatakan sesuai, 20) permainan mengoper kika dinyatakan sesuai.

B. Pembahasan

Hasil akhir produk model permainan rugby untuk anak usia 6-8 tahun setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa model permainan rugby yang diterapkan layak dan sesuai digunakan untuk siswa SDN Rawamangun 09 Pagi dan SDN Menteng Atas 19 serta efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa sangat semangat dan senang mengikuti permainan rugby yang diberikan oleh peneliti, dimana dengan menerapkan permainan rugby dalam proses pembelajaran dan langsung diaplikasikan dalam situasi berolahraga. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan model permainan rugby agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memperbanyak gerakan.

Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui sebagai bahan agar lebih baik kedepannya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini hanya dilakukan di tiga tingkatan kelas yaitu kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar sampel penelitian.

Model permainan olahraga *mini tenis* ini ditulis dalam bentuk naskah yang menyajikan bentuk-bentuk model permainan olahraga *mini tenis* yang dibuat sedemikian mudah agar dapat dilakukan dengan mudah oleh semua anak usia 6-8 tahun.

Anak usia 6-8 tahun umumnya sudah berada dalam jenjang pendidikan sekolah dasar kelas awal (kelas 1, 2, dan 3). Proses pembelajaran yang diterima anak di kelas sudah lebih terarah pada penguasaan kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan berangsur-angsur anak mulai mendapatkan materi pembelajaran yang lebih luas. Pembelajaran di SD pada umumnya perlu memperhatikan

kemampuan dan potensi perkembangan anak, karena anak yang dibina dalam satu kelas tertentu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada anak yang cepat menangkap pelajaran, ada yang biasa saja bahkan ada anak yang lambat sehingga butuh kesabaran dan pengulangan sehingga anak dapat menguasai materi dengan baik. Keragaman kemampuan yang dimiliki anak dan berbedanya irama perkembangan anak merupakan suatu aspek yang perlu dipahami guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Melalui pemaparan konsep perkembangan anak yang difokuskan pada perkembangan anak usia 6-8 tahun maka beberapa hal di bawah ini dapat dijadikan bahan pertimbangan atau pegangan guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran yang memperhatikan perkembangan anak. Sesuai dengan perkembangan fisik motorik anak, maka di kelas-kelas awal SD dapat diajarkan :

- a) Dasar-dasar keterampilan untuk menulis dan menggambar
- b) Keterampilan dalam menggunakan alat-alat olah raga
- c) Gerakan-gerakan untuk meloncat, berlari, berenang dan sebagainya
- d) Baris berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, ketertiban dan kedisiplinan.

Peserta didik merupakan sebutan bagi semua orang yang mengikuti pendidikan. Untuk memahami lebih jelas hakikat atau siapa sebenarnya peserta didik Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis

pendidikan tertentu”.²¹Salah satu lembaga yang mesti ditempuh bagi seorang peserta didik dalam tahap pendidikannya yaitu Sekolah Dasar (SD).

Masa sekolah ialah periode perkembangan yang merentang dari usia kira-kira 6-12 tahun. Masa ini juga biasa disebut dengan masa anak-anak pertengahan dan akhir. Keterampilan-keterampilan fundamental seperti membaca, menulis dan berhitung telah dikuasai. Masa ini anak diharapkan untuk memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa.

Oleh karena itu, anak diharapkan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu, antara lain :

1. Keterampilan membantu diri sendiri (*self help skill*)
2. Keterampilan bermain (*play skill*)
3. Keterampilan sekolah (*school skill*)
4. Keterampilan sosial (*social help skill*).²²

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, yang berada di rentang usia 6-8 tahun, sedangkan kelas tinggi sekolah dasar yang terdiri dari kelas empat, lima, dan enam, yang berada di rentang usia 9-12 tahun.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Terdapat tujuan umum yang akan diungkapkan dalam studi pendahuluan, yaitu: Model permainan olahraga *mini tennis* dapat diterapkan dimasyarakat

²¹Junarsih Cich, Dirman, *Karakteristik Peserta Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) h.5

²²Juriana, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2016) h. 100

khususnya untuk anak Sekolah Dasar kelas bawah.

Tujuan umum di atas, kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan *instrument* wawancara kepada guru Sekolah Dasar serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan mengunjungi terlebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian. Analisis dilakukan untuk mengetahui seberapa pentingnya model permainan olahraga *mini tenis* yang akan diterapkan. Peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada bulan Juni 2019.

Wawancara terhadap guru Sekolah Dasar mengenai model permainan olahraga *mini tenis* di Sekolah Dasar. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (a) anak-anak Sekolah Dasar kelas bawah mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar dalam olahraga *tenis*, (b) guru menyatakan perlu diterapkan model permainan olahraga *tenis* untuk anak usia 6-8 tahun. Paparan hasil penelitian awal analisis kebutuhan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya menerapkan model permainan olahraga *tenis* untuk anak usia 6-8 tahun.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah di kumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan. Berikut akan dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh peneliti.

Hasil dari model permainan mini tenis untuk anak usia 6-8 tahun ditulis dalam bentuk buku panduan model bermain. Buku tersebut menyajikan berbagai model permainan mini tenis yang telah diurutkan tingkat kesulitannya dari model pertama sampai dengan yang terakhir.

Model permainan mini tenis dilakukan secara berkelompok, berpasangan dan individu di setiap modelnya. Setiap model bermain disajikan dalam bentuk yang sama tetapi langkah-langkah yang berbeda di setiap model bermain serta mudah diterapkan dalam proses bermain tenis agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan yang sesuai.

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model permainan mini tenis untuk anak usia 6-8 tahun bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model bermain untuk dikembangkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan data wawancara dengan guru pendidikan jasmani SDS tadika puri. Berikut dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan
Sumber : Wawancara Peneliti Dengan Guru SDS tadika puri

No	ButirPernyataan	Temuan
1	Berapa kali dalam seminggu siswa melakukan aktivitas fisik diluar kelas?	Dalam seminggu hanya 1 kali, karena memang belum adanya ekskul tambahan.
2	Media atau alat apa yang digunakan saat aktivitas fisik berlangsung?	Biasanya hanya media sederhana seperti bola, tali, hulahup dan sebagainya.
3	Bagaimana proses pelaksanaan aktivitas fisik yang diberikan kepada siswa?	Berjalan seperti biasa, ada yang antusias dan ada yang kurang antusias.
4	Apakah pernah menerapkan model permainan	Belum pernah, karena keterbatasan tempat untuk

	mini tenis kepada siswa?	memainkannya.
5	Apa guru setuju jika dikembangkan model-model permainan mini tenis untuk anak usia 6-8 tahun? Apa Alasannya?	Sangat setuju, Karena materi aktivitas fisik untuk anak usia 6-8 Tahun masih mendasar. Diberikan permainan agar tidak merasa bosan, sehingga harus diselingi oleh materi yang ringan (fun).

2. Model Draft Awal

1. Model 1 : *Balon game*
2. Model 2 : *Pukul bola tanpa raket*
3. Model 3 : *Mendorong bola di lantai menggunakan raket*
4. Model 4 : *Memantulkan bola di lantai menggunakan raket*
5. Model 5 : *Angkat bola dengan raket melewati net*
6. Model 6 : *Melambungkan bola*
7. Model 7 : *Memasukan bola ke dalam ember*
8. Model 8 : *Lempar bola ke dalam ember*
9. Model 9 : *Pukul bola ketembok*
10. Model 10 : *Terus bergerak dan memukul*
11. Model 11 : *Pukul balon dengan raket melewati net*
12. Model 12 : *lempar tangkap bola*
13. Model 13 : *Dorong bola di lantai masukan ke target*
14. Model 14 : *Memantulkan bola di atas raket*
15. Model 15 : *Pantulkan bola melewati net*
16. Model 16 : *Berkelompok lambungkan bola*
17. Model 17 : *Masukan bola ke target yang berpindah*

18. Model 18 : *Pukul bola ke dalam ember*
19. Model 19 : *pantulkan bola ketembok*
20. Model 20 : *Jatuhkan target*

Saran dan Masukan dari Ahli Olahraga tenis

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari: 1 ahli teori permainan dan 1 ahli *Tenis* terdapat beberapa rancangan produk yang perlu di revisi keefektifitasannya sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Revisi Efektifitas Model dimaksudkan agar rancangan produk yang dikembangkan lebih sempurna. Berikut ini adalah ringkasan keefektifitasan model berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

4. Ahli teori permainan menyarankan untuk mengurutkan permainan dari yang tingkat yang paling mudah sampai dengan tingkat yang sulit.
5. Ahli *Tenis* menyarankan untuk mengurangi tingkat kesulitan pada beberapa permainan, memperhatikan agar di beberapa permainan anak jangan sampai dibiarkan terlalu lama antri menunggu giliran dan waktu permainan harus jelas.

3. Model Final

Model permainan olahraga *tenis* dinyatakan valid dan mengalami revisi, maka didapat model permainan olahraga *tenis* untuk anak usia 6-8 tahun yang sudah final, baik dalam segi alat-alat dan peraturan bermain berikut ini hasil ujicoba kelompok besar.

Hasil akhir produk model permainan olahraga *tenis* untuk anak usia dini khusus 6-8 tahun setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model permainan olahraga *mini tenis*. Model permainan olahraga *mini tenis* ini adalah sebagai bekal para guru untuk

mengenalkan permainan olahraga *mini tenis* sejak dini.

Hasil akhir produk model permainan olahraga *mini tenis* untuk anak usia dini khusus 6-8 tahun setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model permainan olahraga *tenis*. Model permainan *mini tenis* ini adalah sebagai bekal para guru untuk mengenalkan permainan olahraga *tenis* sejak dini.

Setelah menganalisis kebutuhan model permainan *mini tenis* sangat penting, peneliti membuat 20 model yang kemudian diserahkan kepada dua orang ahli untuk diminta validasi tentang model yang peneliti susun. Ada pun kelemahan dari model permainan *mini tenis* untuk anak usia dini khusus anak usia 6-8 tahun memiliki kelemahan yaitu :

1. Memerlukan waktu dalam menyiapkan alat permainan olahraga *tenis* yang dimodifikasi sebelum mempraktekan.
2. Sarana dan prasarana di dalam sekolah pada umumnya belum ada, namun model permainan *mini tenis* yang sudah dimodifikasi mudah dibuat.

KESIMPULAN

Dalam penelitian pembuatan Model Permainan rugby untuk anak usia 6-8 tahun yang di kemas dalam permainan. Berdasarkan data yang telah di kumpulkan dari hasil penelitian yang terdiri dari validasi ahli, dan uji coba kelompok kecil, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Model permainan rugby yang di terapkan di SDN Rawamangun 09 Pagi dan SDN Menteng Atas telah memberikan kesenangan antara satu dengan yang lainnya dalam berolahraga.

2. Pengembangan model yang di peroleh secara keseluruhan dari ahli permainan menyatakan bahwa model yang di buat termasuk dalam kategori sesuai dan layak di gunakan.

Model permainan *mini tenis* anak usia dini menghasilkan produk akhir berupa buku Model permainan *mini tenis*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Bandi Utama, “*Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani*,” Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. 8 (1), Yogyakarta 2011
- Aurelia Prima, *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak* (Yogyakarta: Diva Press, 2016)
- Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009)
- Bishop C Julia & Curtis Mavis, *Permainan Anak – anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar* (Jakarta: Grasindo, 2005)
- Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar*. (Bandung, 2009)
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012)
- <http://belajarpsikologi.com/aspek-aspek-perkembangan-anak-usia-dini/>
- International Rugby Board, *A Beginner's Guide to Rugby Union* (Ireland: Huguenot Hous, 2010)
- M. Yazid Busthomi, *Penduan Lengkap PAUD*, (Indonesia, Citra Publishing, 2012)
- Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001)
- Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg, *Eighth Edition Educational Research* (New York, 2007)
- Nofi Marlina Siregar, *Teori Bermain* (Jakarta: Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta)

- Nusa Putra,
Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015)
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Prenada Media Group, 2010)
- Saeful Zaman, Dyan R. Helmi, Gibosa Team, *Games Kreatif Pilihan untuk Meningkatkan Potensi Diri & Kelompok* (Jakarta: Gagasmedia, 2010)
- Sri Nuraini & Hartman Nugraha, *Teori dan Praktek Permainan Kecil* (Jakarta: LPP Press Universitas Negeri Jakarta, 2015)
- Sudrajat W, *Perkembangan Motorik*, (Jakarta, CV Alungadan Mandiri, 2017)
- Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005)
- Suyadi & Maulidya Ulfah, *Konsep dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)
- Uyu Wahyudin & Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung: PT Refika Aditama, 2011)