

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SMOOTH BALL DALAM PEMBELAJARAN ROUNDERS****Luluk Romadhona**

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2013
Disetujui September 2014
Dipublikasikan
Oktober 2014

Keywords:
Development; Rounders
Games; Smooth Ball.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model permainan smooth ball pada siswa kelas V SD lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang terdiri dari kelompok kecil (18 siswa), dan uji coba lapangan (36 siswa), penelitian pengembangan ini terdiri dari perencanaan, tindakan observasi dan pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar evaluasi ahli digunakan untuk mengumpulkan data dari para ahli dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan siswa. Data hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli penjas 93,33% (sangat baik), ahli pembelajaran 94,7% (sangat baik), dari uji coba kelompok kecil didapat hasil kuesioner aspek psikomotor 89,98%, kognitif 91,1%, dan afektif 98,33%, dari hasil keseluruhan kuesioner siswa uji coba kelompok kecil didapat persentase sebesar 93,14% (sangat baik), dan uji lapangan didapat kuesioner aspek psikomotor 91,67%, kognitif 92,77%, dan afektif 99,16%, hasil keseluruhan kuesioner uji coba lapangan didapat persentase sebesar 94,53% (sangat baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran smooth ball ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SDN 01 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.

Abstract

This study aims to produce a model of the game of smooth ball on class V students, secondary the students more active, innovative and entertaining. The research was conducted at SDN 01 Soditan Sub-district Lasem District Rembang, the sample in this study is the students of five grade primary class. This research is a development that consists of a small group (18 students), and field trials (36 students), research development consists of planning, observation and action observation, and reflection. Data collection techniques in this study using the expert evaluation sheet used to collect data from experts and questionnaires were used to collect data from expert and student evaluation. Test result data obtained by the expert evaluation data, expert penjas 93,33% (excellent), learning experts 94,7% (excellent), a small group of test results obtained questionnaires psychomotor aspects of 89,98%, 91,1% cognitive, and affective 98,33%, of the overall results of the student questionnaire small test group obtained a percentage of 93,14% (excellent), and a field test of psychomotor aspects of the questionnaire obtained 91,67%, 92,77% cognitive, and affective 99,16%, the overall results of the field test questionnaire obtained a percentage of 94,53% (excellent). From the available data it can be concluded that the model of learning smooth ball cart moves can be used for students of SDN 01 Soditan Sub-district Lasem District Rembang.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:
Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : lu2k_madhona@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran penjasorkes, permainan rounders di sekolah masih terlihat jarang untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada siswa kelas V Sekolah Dasar (SD). Lapangan yang belum memenuhi standar permainan rounders dengan luas 414 m² sehingga pembelajaran terkesan monoton. Bola rounders sesungguhnya membuat siswa takut bila bola tersebut mengenai tubuh siswa karena terasa sakit sehingga siswa cenderung kurang percaya diri. Pemukul yang digunakan berbentuk stik sehingga penguasaan siswa dalam menepatkan sasaran kebanyakan meleset dan membuat siswa agak bosan karena sulit untuk mencetak poin serta peraturannya kurang begitu dicerna siswa sehingga banyak yang seandainya sendiri. Mereka cenderung hanya diam dan duduk ditepi lapangan tanpa adanya suatu aktivitas gerak. Oleh karena itu, seorang guru penjas dituntut untuk lebih kreatif dalam penyampaian materi yang akan diajarkan dengan cara membuat bentuk modifikasi pembelajaran supaya siswa lebih tertarik dan berminat dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan pengamatan di lapangan dengan informasi guru penjas yang ada di SDN 01 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang, didapat hasil yang masih jauh dari harapan dan kurang sesuai dengan tahap pertumbuhan siswa serta masih kurang efektifnya pembelajaran permainan rounders. Oleh karena itu, perlu diadakan pengembangan model permainan rounders yang sesuai dengan karakteristik siswa, supaya siswa lebih aktif dalam pembelajaran penjas sehingga dapat meningkatkan tingkat kesegaran jasmani pada siswa. Model tersebut bernama *smooth ball* dengan memodifikasi sarana dan prasarana maupun peraturan dengan mengadopsi dari permainan rounders, baseball dan softball.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Model Permainan *Smooth Ball* dalam Pembelajaran Rounders pada Siswa Kelas V SDN 01 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun 2012/2013".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian pengembangan. Desain penelitian terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan mulai tanggal 30 Mei - 20 Juni 2013 sampai selesai. Penelitian pengembangan dilaksanakan di SDN 01 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang. Subjek Penelitian Pengembangan ini adalah uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 18 siswa dan uji coba lapangan terdiri dari 36 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang diamati hasil dan perkembangannya, yaitu aspek psikomotor, kognitif dan afektif.

1. Aspek Psikomotor

Melihat dari hasil pengamatan keterampilan psikomotor pada uji coba kelompok kecil, teknik dasar siswa dalam permainan *smooth ball* didapat persentase rata-rata siswa mencapai 89,98% yang dinyatakan dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dan belum siap dalam memainkan modifikasi pembelajaran permainan *smooth ball*. Dengan demikian, pada uji coba lapangan perlu adanya motivasi yang dapat mendorong siswa lebih menguasai. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melanjutkannya pada uji coba lapangan.

Setelah dilakukan pembelajaran pada uji coba lapangan dengan materi yang sama yaitu permainan *smooth ball*, persentase rata-rata siswa terhadap pembelajaran permainan *smooth ball* mencapai 91,67% yang dinyatakan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mendapatkan peningkatan dalam melaksanakan model pembelajaran permainan *smooth ball* dengan peningkatan angka yang besar. Dengan demikian, terjadi peningkatan antara uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

2. Aspek Kognitif

Melihat dari hasil pengamatan keterampilan kognitif pada uji coba kelompok kecil, pengetahuan siswa terhadap permainan

smooth ball didapat persentase rata-rata siswa mencapai 91,1% yang dinyatakan dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyerap materi pembelajaran *smooth ball* kurang maksima. Dengan demikian, pada uji coba lapangan perlu adanya revisi produk yang dapat mendorong siswa lebih menguasai permainan secara optimal. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melanjutkannya pada uji coba lapangan.

Setelah dilakukan pembelajaran pada uji coba lapangan dengan materi yang sama yaitu permainan *smooth ball*, persentase rata-rata siswa terhadap pembelajaran *smooth ball* mencapai 92,77% yang dinyatakan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam melaksanakan model pembelajaran permainan *smooth ball* dengan peningkatan angka yang besar. Dengan demikian, terjadi peningkatan antara uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

3. Aspek Afektif

Melihat dari hasil pengamatan keterampilan afektif pada uji coba kelompok kecil, aspek sikap siswa dalam permainan *smooth ball* didapat persentase rata-rata siswa mencapai 98,33% yang dinyatakan dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang maksimal dalam kerja sama maupun berlaku sportif dalam pembelajaran permainan *smooth ball*. Dengan demikian, pada uji coba lapangan perlu adanya revisi yang dapat mendorong siswa lebih aktif. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melanjutkannya pada uji coba lapangan.

Setelah dilakukan pembelajaran pada uji coba lapangan dengan materi yang sama yaitu permainan *smooth ball*, didapat persentase rata-rata siswa terhadap pembelajaran permainan *smooth ball* mencapai 99,16% yang dinyatakan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mendapatkan peningkatan dalam melaksanakan model pembelajaran permainan *smooth ball* dengan peningkatan angka yang besar. Dengan demikian terjadi peningkatan antara uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

SIMPULAN

Pembelajaran penjasorkes dalam permainan *smooth ball* dapat diterima dan dapat diterapkan pada siswa kelas V SDN 01 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang. Permainan ini dapat mencakup semua aspek baik psikomotor, kognitif, dan afektif.

- 1) Hasil akhir pengamatan keterampilan siswa (psikomotor) dengan pencapaian sebesar 91,67% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik.
- 2) Hasil akhir pengamatan pemahaman siswa (kognitif) dengan pencapaian sebesar 92,77% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik.
- 3) Hasil akhir pengamatan perilaku siswa (afektif) dengan pencapaian sebesar 99,16% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Dengan begitu, maka pembelajaran permainan *smooth ball* sudah memenuhi tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk berupa model permainan *smooth ball* dalam pembelajaran *rounders* pada siswa kelas V SDN 01 Soditan Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang agar pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

Dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan memberikan berbagai model pembelajaran dengan metode bermain agar siswa merasa tertarik pada materi olahraga permainan yang sedang diajarkan guru.

1. yang digunakan, dan yang paling utama siswa merasa gembira.
2. Penggunaan alat dan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi anak dan memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekolah dan sekitar lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas

- Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra. 2000. *Perkembangan gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2010. *Undang-Undang SISDIKNAS*. Bandung: Fokusmedia
- Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembeajaran Sepak Bola Melalui Permainan Sepak Bola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009 / 2010*. Skripsi, Semarang: Tidak Diterbitkan.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Phil Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Wasis Eram Prasetyo. 2012. *Permainan Rounders*. Online at <http://wsor.blogspot.com/2011/04/permainan-rounders.html> (accesed 20/03/13)
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip – prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdiknas.