

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK MELALUI PERMAINAN LEVEL JUMP DAN GARIS TANGKAP PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 TULIS KECAMATAN TULIS KABUPATEN BATANG TAHUN 2013****Rinanto**[✉]

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni

2015

Keywords:

*Development; Squatting
style Long Jump; Jump And
Line Level Game Capture*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui permainan level jump dan garis tangkap bagi siswa kelas VII SMP N 1 TULIS. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, serta menggunakan hasil pengamatan dilapangan yang diperoleh dari siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Dari hasil penelitian yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan level jump dan garis tangkap dapat digunakan sebagai model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP N 1 Tulis, karena dalam kenyataannya model pembelajaran tersebut memberikan kontribusi dari ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dan lebih membuat suasana yang menyenangkan sehingga siswa menjadi termotivasi.

Abstract

The purpose of this study is to produce a product development model of learning style long jump squat in Physical Education Sport and Health through the game levels to jump and catch the lines of class VII students of SMP N 1 TULIS. This research is a development. The analysis procedure includes product development product that will be created, developed the initial product, expert validation and revision, testing and revision of small groups, large groups and test the final product. The data was collected using a questionnaire derived from expert evaluation, as well as using field observations obtained from the students. The data analysis technique used is descriptive percentages. From the existing research results it can be concluded that the model of learning and jump levels game fishing line can be used as a teaching model for students of class VII Penjasorkes SMP N 1 TULIS, because in reality the learning model contributes three aspects of cognitive, affective and psychomotor and more create a pleasant atmosphere so that students become motivated.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: Rinantojkr@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Dari hasil pengamatan dan konsultasi penulis pada tanggal 7 Oktober 2013 kepada guru penjasorkes di SMP N 1 TULIS, diketahui bahwa prasarana lompat jauh yang berupa bak pasir sudah tidak layak digunakan, selain pasir yang ada sudah mengeras dan bercampur dengan tanah, jarak antara bak pasir dan tembok terlalu dekat sehingga mengganggu dan membahayakan siswa pada saat melakukan lompatan. Hal tersebut tentu saja sangat mengganggu dalam proses pembelajaran.

Di SMP N 1 TULIS ini belum lama telah diadakan pembangunan enam ruang kelas baru, hal tersebut dilakukan untuk menambah kapasitas anak didik yang semakin lama semakin banyak peminatnya. Hal tersebut menimbulkan permasalahan karena di SMP N 1 TULIS sudah tidak banyak tersedia lahan kosong sehingga pembangunan dilakukan memanfaatkan lahan yang jaraknya sangat dekat dengan bak pasir. Jarak antara bak pasir dan tembok ruang kelas yang baru hanya sekitar 10 cm, hal tersebut tentu saja membahayakan bagi siswa pada saat melakukan lompatan.

Selain itu, di dalam pembelajaran sering dijumpai pada waktu pelajaran pendidikan jasmani khususnya materi lompat jauh banyak siswa tidak gilirannya melakukan atau mempraktikkan hanya duduk-duduk melihat atau bahkan berbicara dengan teman yang lain yang tidak melakukan. Pembelajaran yang diberikan oleh guru mulai dari pemanasan sampai inti juga belum dikemas dalam bentuk modifikasi sehingga anak menjadi jenuh, bosan, dan malas bergerak. Nampaknya guru belum melakukan pengembangan model yang berkenaan dengan model pembelajaran, sehingga perlu diadakan pendekatan melalui penelitian pengembangan model pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui permainan level jump dan garis tangkap bagi siswa kelas VII SMP N 1 Tulis.

Atas dasar pemikiran diatas disusun model pembelajaran pendidikan jasmani (penjasorkes) yang membuat siswa belajar dengan senang, berpikir kritis, dan kreatif.

Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif tersebut dapat membuat anak menjadi manusia berkepribadian utuh dan diharapkan dapat tercapai melalui proses yang dirancang oleh guru. Tentu saja model pembelajaran ini hanya merupakan alternatif yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Guru sendiri dapat mengembangkan sesuai dengan kondisi dan suasana belajar di sekolah masing-masing.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka dipandang penting adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes melalui model bermain Level Jump dan garis tangkap, sebagai wahana penciptaan pembelajaran penjasorkes inovatif dan efektif, serta untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, yang sekaligus dapat bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan siswa

METODE

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 TULIS di Kecamatan Tulis Kabupaten Batang Tahun 2013. Penelitian ini menggunakan teknik *sample random sampling* untuk penelitian kelompok kecil yang berjumlah 16 siswa dan total sampling untuk penelitian lapangan yang berjumlah 72 siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi, kuesioner dan lembar pengamatan lompat jauh gaya jongkok siswa. Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Sedangkan lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui keterampilan teknik lompat jauh gaya jongkok siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan *level jump* dan garis tangkap. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda, kuesioner ahli dititikberatkan pada produk pertama yang

dibuat, sedangkan kuesioner siswa dititik beratkan pada kenyamanan produk.

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif

berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

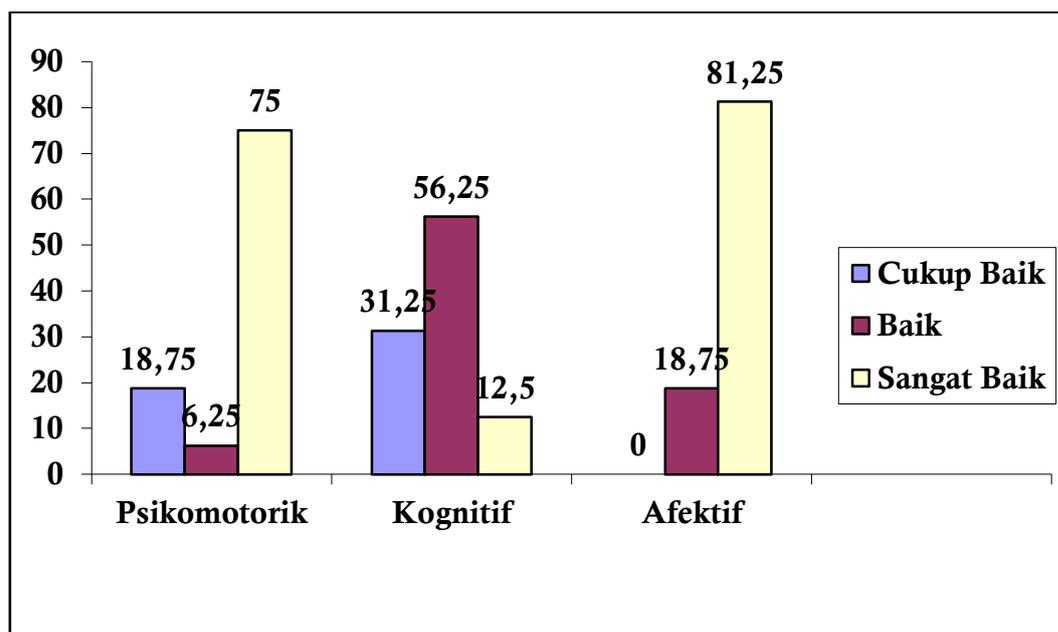
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 7. Hasil rata-rata skor penilaian ahli

NO	Ahli	Hasil rata-rata skor penilaian
1.	Ahli Penjas	4,2
2.	Ahli Pembelajaran I	4,06
3.	Ahli Pembelajaran II	4

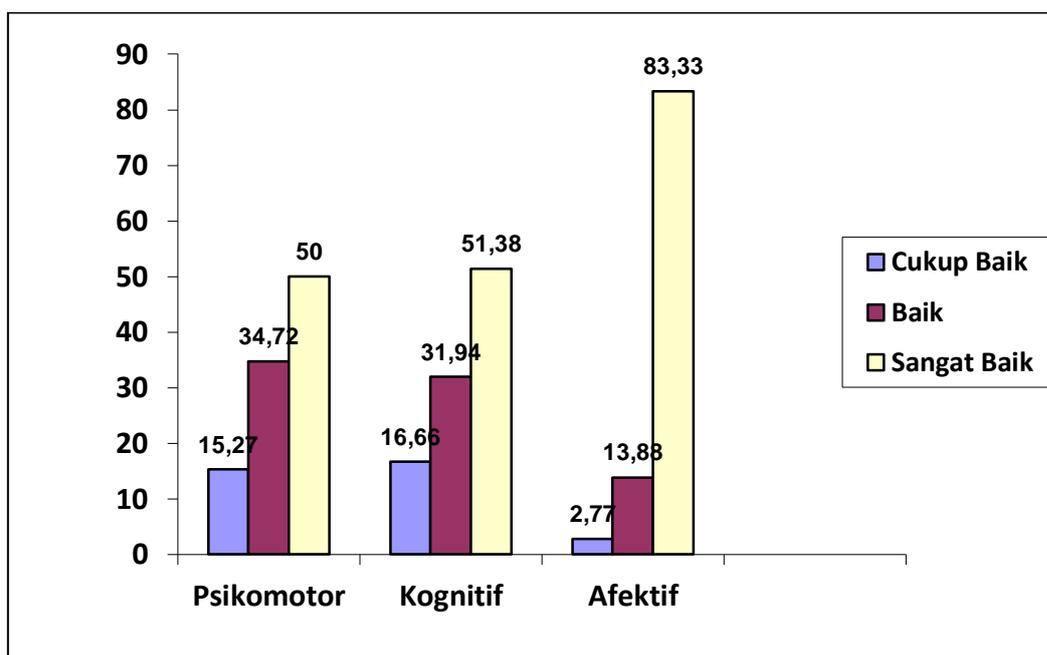
Sumber: hasil uji coba produk, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar 2013)

Data uji coba skala kecil



Gambar 8: Grafik Rekapitulasi Persentase Jawaban kuesioner Siswa Skala Kecil
Sumber (Uji Coba Skala Kecil, 2013)

Data uji skala besar



Gambar 9: Grafik Rekapitulasi Persentase Jawaban Kuesioner Siswa Skala Besar
Sumber (Uji Coba Skala Besar, 2013)

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 90,20%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan level jump dan garis tangkap ini telah memenuhi kriteria “sangat baik”. Faktor yang dapat menjadikan model permainan level jump dan garis tangkap ini dapat diterima siswa kelas VII SMP N 1 Tulis adalah sebagian besar siswa kelas VII mampu mempraktikkannya dengan baik, dari segi pemahaman peraturan bermain yang masuk dalam aspek kognitif mencapai 93,12%, penerapan sikap dalam bermain masuk dalam aspek afektif yang mencapai 80%, dan aktivitas gerak siswa kelas VII yang disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa kelas VII yang masuk dalam aspek psikomotorik mencapai 97,5%, hasil tersebut tercapai karena dalam proses pembelajaran berlangsung siswa merasa senang dan termotivasi melakukan gerakan yang diajarkan, sehingga hasil dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Menurut teori motivasi dalam Sardiman A.M (2010:75), mengatakan bahwa di dalam kegiatan belajar,

motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Sehingga dari hasil uji coba kelompok kecil model permainan level jump dan garis tangkap ini dapat digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP N 1 Tulis Kecamatan Tulis Kabupaten Batang.

Dari hasil uji coba lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,58%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka model permainan level jump dan garis tangkap ini telah memenuhi kriteria “sangat baik”. Faktor yang dapat menjadikan model permainan level jump dan garis tangkap ini dapat diterima siswa kelas VII SMP N 1 Tulis adalah sebagian besar siswa kelas VII mampu mempraktikkannya dengan baik, dari segi pemahaman peraturan bermain yang masuk dalam aspek kognitif mencapai 89,16%, penerapan sikap dalam bermain masuk dalam aspek afektif yang mencapai 97,63%, dan

aktivitas gerak siswa kelas VII yang disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa kelas VII yang masuk dalam aspek psikomotorik mencapai 90,96%, hasil tersebut dapat tercapai karena dalam proses pembelajaran berlangsung siswa merasa senang dan termotivasi melakukan gerakan yang diajarkan, sehingga hasil dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Menurut teori motivasi dalam Sardiman A.M(2010:75), mengatakan bahwa di dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Dengan demikian model permainan level jump dan garis tangkap ini dapat digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP N 1 Tulis Kecamatan Tulis Kabupaten Batang.

Kelebihan dan Kelemahan Produk

Kelebihan Produk

1. Alur permainan yang mudah dilakukan dan dipahami oleh siswa
2. Peralatan yang digunakan untuk permainan mudah dibuat dan ditemukan dimana saja.
3. Permainan yang dimodifikasi menambah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa
4. Permainan dapat dilakukan dimana saja bahkan pada prasarana sekolah yang terbatas sekalipun.

Kelemahan Produk

1. Pada permainan Level Jump, didepan matras perlu ditambah bahan yang lunak sebagai contoh puzzle.

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan level jump dan garis tangkap yang berdasarkan pada saat uji coba skala kecil (N=16) dan uji coba skala besar (N=72).

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran lompat jauh melalui permainan level jump dan garis tangkap yang lebih menekankan pada pembelajaran teknik lompat jauh gaya jongkok yang benar ini secara keseluruhan dapat diterima oleh siswa SMP adalah dari semua aspek yang ada dalam pengembangan permainan level jump dan garis tangkap ini siswa dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari segi pemahaman peraturan bermain, penerapan sikap dalam bermain, dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan.
2. Produk model lompat jauh melalui permainan level jump dan garis tangkap sudah dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP N 1 Tulis. Hal ini berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil di dapat persentase 90,41% dan analisis data uji coba lapangan didapat persentase 92,58%. Berdasarkan kriteria yang ada maka model lompat jauh melalui level jump dan garis tangkap ini telah memenuhi kriteria "sangat baik" sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas VII SMP N 1 Tulis

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar Penjas. Jakarta : Depdiknas
- Adang Suherman dan Agus Mahendra. 2001. Menuju Perkembangan Menyeluruh :Menyiasati Kurikulum Pendidikan Jasmani Disekolah Menengah Umum. Jakarta: Depdiknas
- Abdul Kadir Ateng. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdikbud.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. Perencanaan Pembelajaran Penjaskes. Jakarta: Depdikbud
- Aip Syaifudin, 1992. Atletik. Jakarta : Depdikbud
- BNSP.2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Penjasorkes SMP. Jakarta: Depdiknas

- I Nyoman Kanca dan Made Agus Dharmadi. 2012. Inovasi dan Kreativitas Dalam Pembudayaan Olahraga Satuan Pendidikan Formal dan Nonformal. Online. Available at www.ejournal.Undiksha.ac.id/index.php/JJP_KO/article/view/238/210 (accesed 03/02/14)
- IAAF. 2001. Pendidikan Pelatih dan Sistem Sertifikasi Event Lempar. Jakarta : PASI
- Martin Sudarmono. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola melalui Permainan Sepak Bola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2009/2010. Skripsi: Progam Sarjana Pendidikan UNNES
- Rusli Lutan, 2000. Strategi Belajar Mengajar Penjaskes. Jakarta: Depdiknas
- Soegiyanto dan Sudjarwo. 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud
- Sugiyono, 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV Alfabeta
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain. Jakarta: Depdikbud
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdiknas
- Yudha M. Saputra. 2004. Dasar-dasar Keterampilan Atletik :Pendekatan Bermain untuk SLTP. Jakarta : Depdiknas