

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN HOCKEY CERIA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES SMA NEGERI 1 BOJA TAHUN 2013****Tito Fajar Setyawan**<sup>✉</sup>

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; Learning  
Hockey; Hockey Game  
Cheers*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk model pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi gerak bagi siswa SMA Negeri 1 Boja. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Brog & Gall: (1) analisis produk yang akan dikembangkan dari hasil observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal, (3) evaluasi ahli (4) revisi produk awal, (5) uji coba lapangan skala besar, (6) revisi produk akhir setelah melakukan uji coba lapangan skala besar, (7) hasil akhir model permainan hockey Ceria pada siswa SMA N 1 Boja. Dari data hasil penelitian, data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 76% (baik), ahli pembelajaran 84% (baik), dari uji coba skala kecil didapat hasil kuesioner rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,33% (baik). Sedangkan untuk uji coba lapangan skala besar dari hasil kuesioner rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 84,89% (baik). Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model permainan "hockey Ceria" ini dapat diterapkan untuk siswa SMA N 1 Boja.

**Abstract**

*The purpose of this study is to produce a model of learning development that aims to increase student motivation motion for SMA Negeri 1 Boja . The method of research is the development of a model refers to the development of Brog and Gall : ( 1 ) to analyze the products that will be developed from the results of field observations and literature review , ( 2 ) developing the initial product form , ( 3 ) evaluation of experts ( 4 ) revision of the initial product , ( 5 ) large -scale field trials , ( 6 ) the revision of the final product after conducting field trials large scale , ( 7 ) the end result Cheers hockey game models on N 1 Boja high school students .. From the research data , the data that the expert evaluation , expert penjas 76 % ( good ) , 84 % of learning experts ( good ) , small -scale trials of the questionnaire obtained an average percentage of 82.33 corresponding answer choices % ( good ) . As for the large -scale field trials of the questionnaire the average percentage of the corresponding answer choice 84.89 % ( excellent ) . Based on the results above , it can be concluded that the model of the game " hockey Cheers " can be applied to high school students N 1 Boja . The end result of this is the development of research activitiesProducts Hockey game Cheerful learning model can already be put into practice to test subjects Products Hockey game Cheerful learning model can already be used for high school students 1 N Boja.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan tercapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Aktivitas Jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Penjasorkes merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perseptual, kognitif, social, dan emosional.

Pembelajaran hockey di SMA dilakukan secara monoton tanpa melakukan suatu variasi dan pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang secara rutin dilakukan dengan cara dan urutan yang relatif sama. Model pembelajaran yang biasa dilakukan dalam pembelajaran mata pelajaran olahraga terdiri dari ceramah dan pemberian contoh, kemudian siswa mempraktekkan materi yang telah disampaikan oleh guru. Pada tahap berikutnya seorang guru melakukan penilaian sebagai bentuk evaluasi dari materi yang diajarkan atau yang dilakukan oleh para siswa. Padahal jika seorang guru melakukan dengan pengembangan model pembelajaran yang menarik maka anak didik akan cepat menangkap materi yang diajarkan dan tidak akan bosan.

Pembelajaran seperti ini memiliki kekurangan yaitu kurang mengoptimalkan keterlibatan siswa untuk menemukan dan mempraktekkan materi secara mandiri, sehingga kemampuan atau potensi dari anak didik tidak akan keluar sehingga seorang guru tidak akan tahu seberapa jauh kemampuan seorang siswa tersebut. Selain itu siswa cenderung bersifat individualis karena kurangnya interaksi atau

komunikasi untuk berkembang secara bersama-sama dan berbagi pengalaman yang dimiliki.

Dalam proses pembelajaran seorang guru pasti menemukan suatu kejenuhan, ketidakcocokan, dan berbagai permasalahan lainnya dengan siswa terkait dengan gejala tersebut. Ditinjau dari tiga ranah tujuan pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa tidak akan berkembang dan maksimal dalam proses pembelajaran apabila terjadi hal-hal tersebut.

Oleh karena itu perlu dilakukan adanya sebuah pengembangan model pembelajaran sebagai strategi pelaksanaan pembelajaran bagi siswa yang harus dikembangkan dan dikemas dengan menarik agar siswa tertantang dan mampu mengatasi permasalahan ini. Dengan adanya modifikasi dan pengembangan permainan diharapkan siswa menjadi lebih aktif untuk mengikuti mata pelajaran penjasorkes. Sehingga standar kompetensi yang ada pada kurikulum bisa tercapai dengan baik.

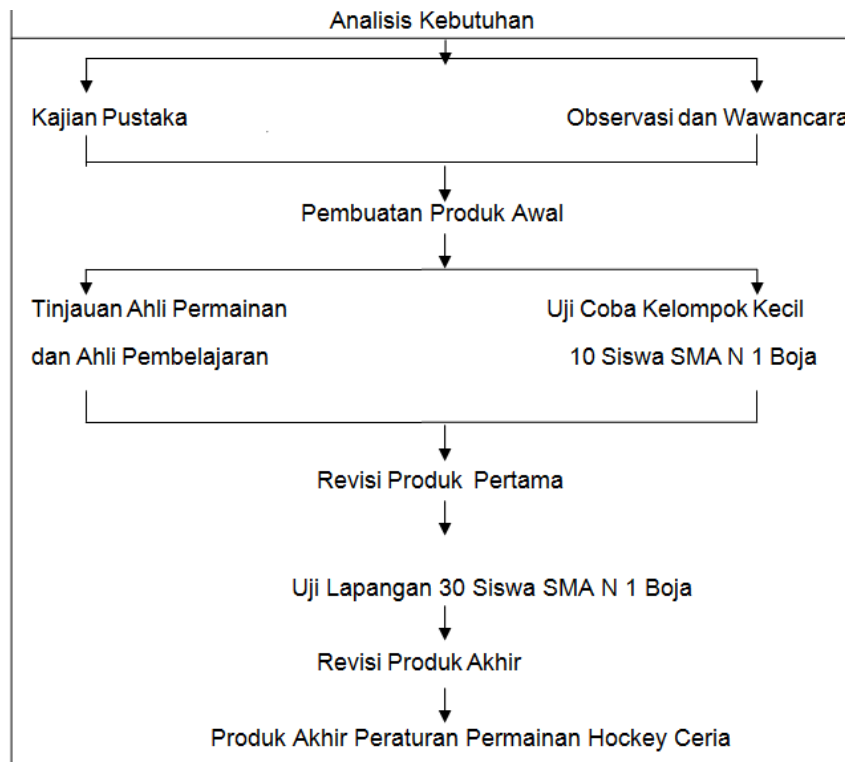
Peneliti mengamati dalam proses pembelajaran hockey siswa SMA N 1 Boja. Di lokasi penelitian hasil pengamatan yang diperoleh masih jauh dari harapan dan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa serta permainan hockey yang diajarkan belum dimodifikasi. Pada Proses pembelajaran hockey ditemui beberapa hal :

- 1) Peraturan permainan hockey yang digunakan adalah peraturan sebenarnya permainan hockey. Seharusnya peraturan yang digunakan adalah peraturan yang sudah dimodifikasi sehingga peserta didik mudah mempraktekkan permainan tersebut.
- 2) Diketahui ada beberapa siswa ketika mengikuti pembelajaran hanya duduk-duduk saja dan tidak aktif mengikuti pembelajaran hockey.
- 3) Pembelajaran permainan hockey yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak dan mengikuti pelajaran penjasorkes.

## METODE PENELITIAN

beberapa tahap. Tahap dari prosedur ini antara lain sebagai berikut:

Pada pengembangan pembelajaran permainan lompat warna, dilakukan melalui



Prosedur Model Pengembangan Hockey Ceria

Pertama-tama siswa diberi penjelasan tentang cara bermain dan peraturan dari Hockey Ceria, setelah itu siswa disuruh uji coba permainan Hockey Ceria. Setelah selesai melakukan uji coba siswa mengisi kuisioner tentang permainan Hockey Ceria yang telah dilakukan. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

Uji coba produk skala kecil dilakukan oleh 10 siswa, dan dibagi menjadi 2 tim setiap satu tim 5 anak. Dan uji coba dilakukan 2 kali pengujian, uji coba dilakukan oleh 10 siswa yang sama, sehingga permainan Hockey Ceria dapat dimainkan dengan baik oleh siswa SMA N 1 Boja.

Tahapan uji lapangan ini adalah tahapan dimana peneliti melakukan uji coba skala besar, selanjutnya hasil dari uji coba skala besar ini

dievaluasi dan dianalisis serta dilakukan penyempurnaan produk akhir.

Adapun subjek penelitian yang terlibat dalam uji coba model pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Peneliti.
2. Satu orang ahli dari Pendidikan dan olahraga.
3. Satu orang guru penjaskes.
4. Siswa yang terlibat uji coba skala kecil.
5. Siswa yang terlibat uji coba skala besar.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisioner yang berupa kritik dan saran dari Ahli Penjas dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari

pengambilan jumlah denyut nadi pengaruh penggunaan produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan Produk yang dikembangkan ini, peneliti membuat produk kemudian diuji cobakan kepada siswa SMA N 1 Boja yang berjumlah 10 anak sebagai uji coba produk. Namun sebelum uji coba produk, sudah dikonsultasikan oleh guru dalam hal ini berperan sebagai konsultan.

Setelah produk model permainan Hockey Ceria, divalidasi oleh ahli dan guru penjas serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 18 Oktober 2013 produk diujicobakan kepada siswa SMA N 1 Boja yang berjumlah 10 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara bertujuan (purposive).

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan pada 1 November 2013 dengan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba skala besar dilakukan oleh siswa SMA N 1 Boja yang berjumlah 30 siswa. Data uji coba skala besar dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam uji skala kecil, siswa cenderung aktif/ tidak aktif dalam bergerak dalam melakukan permainan lompat warna. Dengan melihat rite denyut nadi siswa pada waktu uji coba skala produk skala kecil. Berikut perbandingan denyut nadi siswa pada saat uji produk skala kecil.

Rata-rata nadi uji coba kemompok kecil dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Rata-rata Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Kecil

Mean (Rata-rata)	Sebelum	Sesudah
	93	110

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 92,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Hockey Ceria ini telah memenuhi kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan untuk siswa tunarungu wicara di SDLB ABC "Swadaya" Kendal.

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan pada 1 November 2013 dengan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba kelompok kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba skala besar dilakukan oleh siswa SMA N 1 Boja yang berjumlah 30 siswa. Data uji coba skala besar dihimpun dengan menggunakan pengukuran denyut nadi dan kuesioner.

Rata-rata nadi uji coba kemompok besar dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Rata-rata Denyut Nadi Uji Coba Kelompok Besar

Mean (Rata-rata)	Sebelum	Sesudah
	90	104

Berdasarkan uji coba skala besar didapatkan persentase sebesar 84,89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan lompat warna ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa SMA N 1 Boja.

### Kelebihan Produk

- 1) Peserta didik antusias untuk melakukan permainan Hockey Ceria karena merupakan permainan yang menyenangkan.
- 2) Peraturan-peraturan yang ada di permainan Hockey Ceria Mudah di pahami oleh peserta didik.
- 3) Sarana terbuat dari bahan-bahan yang mudah di dapatkan dan tidak berbahaya.
- 4) Peserta didik dapat melakukan permainan Hockey Ceria karena menggunakan

pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, evktif dan menyenangkan.

- 5) Peserta didik dapat lebih mudah mempraktekan permainan Hockey
- 6) Peserta didik lebih aktif dalam melakukan permainan Hockey
- 7) Kerjasama antar tim bisa lebih berjalan dengan baik.

#### **Kelemahan**

- 1) Tongkat pemukul yang digunakan beratnya terlalu ringan.
- 2) Gawang seharusnya dimodivikasi lagi agar saat terjadinya gol bola tidak memantul keluar lagi.

#### **SIMPULAN**

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan lompat warna yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=10) dan uji coba skala besar (N=30).

1. Produk model pembelajaran permainan Hockey Ceria sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas didapat rata - rata presentase 76%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran Hockey Ceria ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa SMA N 1 Boja. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa SMA adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli Penjas pada aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, dan 14. Keduabelas aspek tersebut telah memenuhi kriteria baik yaitu mendapat poin 4. Selain keduabelas aspek tersebut, ada 3 aspek penilaian kualitas model pembelajaran yaitu 11, 12, dan 15 telah memenuhi kriteria cukup baik karena masing-masing mendapat point 3.

Evaluasi ahli pembelajaran didapat rata - rata presentase 84%. Berdasarkan

kriteria yang telah ditetapkan maka produk model pembelajaran Hockey Ceria ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa putra putri SMA N 1 Boja. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa SMA adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran pada aspek 3, 4, 12. Pada aspek tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut, ada 12 aspek penilaian kualitas model pembelajaran yaitu 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14 dan 15 telah memenuhi kriteria baik karena masing-masing mendapat point 4. Berdasarkan penilaian uji ahli yang ada maka produk pembelajaran permainan Hockey Ceria ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa SMA N 1 Boja.

2. Produk model pembelajaran permainan Hockey Ceria sudah dapat digunakan bagi siswa SMA. Hal ini berdasarkan Hasil analisis data uji coba lapangan skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Hockey Ceria ini telah memenuhi kriteria baik. Faktor yang dapat menjadikan model permainan Hockey Ceria ini dapat diterima siswa SMA adalah dari semua aspek uji coba yang ada, sebagian besar siswa mampu mempraktekan dengan baik, dari segi pemahaman peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Sehingga dari hasil uji coba kelompok kecil model permainan Hockey Salome ini dapat digunakan bagi siswa SMA N 1 Boja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. 1992. Pengantar Asas-asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi. Jakarta: Depdikbud.
- Adang Suherman. 2000. Dasar-Dasar Penjaskes. Jakarta : Depdiknas.
- Amung Ma'mun dan Yudha Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta : Depdikbud.
- Borg & Gall. 1993. Penelitian dan Pengembangan .Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Jef Sneyers, 2004. Latihan & Strategi Bermain,Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- M, Sanyoto.1988. Metode Belajar interaktif; membangun komunikasi guru dan siswa.Jakarta.PT.Grasindo
- Rusli Lutan. 2001. Asas-Asas Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdiknas
- Suharsimi Arikunto, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Primadi,Tabrani. 1985. Hockey & Kreativitas dalam Olahraga. Bandung : ITB Bandung.
- Spedding,Ivan. 1984. Coaching Hockey They Australian Way. Melbourn : RENWICK PRIDE PTY.LTD
- Soegiyanto dan Sodjarwo. 1993. Perkembangan dan belajar gerak. Jakarta : Depdikbud.
- Sukirman,dkk.,2003. Matematika. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tisnowati Tamat dan Moekarto Mirman. 2005. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Universitas Terbuka.