

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN *FUN HOCKEY* PADA SISWA  
KELAS XI SMA NEGERI 1 BAWANG KECAMATAN BAWANG  
KABUPATEN BATANG TAHUN 2014.****Wahyu Putri Vembriana Dewi <sup>✉</sup>, Agus Pujianto**

SMK MA'ARIF NU Pecalungan, Kabupaten Batang, Jawa Tengah, Indonesia.

**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima April 2015

Disetujui Juni 2015

Dipublikasikan Juli 2015

*Keywords:**Development; Hockey  
games; Fun Hockey games***Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pengembangan permainan *Fun Hockey* dalam pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dari Borg & Gall yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (model permainan *Fun Hockey*), (3) uji validasi ahli yaitu menggunakan satu ahli penjas (keterampilan *Hockey*) dan satu ahli pembelajaran penjasorkes sekolah menengah atas, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi yang kemudian di analisis, (4) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil (12 siswa), (5) uji coba lapangan (28 siswa), (6) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) hasil akhir permainan *Fun Hockey* bagi siswa kelas XI yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan *Fun Hockey* ini dapat diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.

**Abstract**

*The purpose of this study was to produce a model of the development of the game Fun Hockey in the XI student class of SMAN 1 Bawang, Bawang Subdistrict, Batang. The method used is the development of Borg & Gall, namely: (1) to analyze the products that will be developed that are obtained from the information collection, including field observations and study of literature, (2) develop a form of initial product model game Fun Hockey, (3) expert validation test which uses a physical education expert (Hockey skills) and learning experts physical education in high school, as well as small scale test, using questionnaires and consultations later in the analysis, (4) the first product revision, revision of the product based on the results of expert evaluation and testing of small-scale (12 students), (5) field trials (28 students), (6) the revision of the final product is done based on the results of field trials, (7) the outcome Fun Hockey game for students of XI class generated through the revision of field trials. From the data on the differences can concluded that the Fun Hockey Game model development can be implemented as an alternative model for students learning physical education XI class SMAN 1 Bawang, Bawang Subdistrict, Batang.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Desa Sojomerto RT03/RW02

Kecamatan Reban, Kabupaten Batang, Indonesia

E-mail: [putrivembriana@gmail.com](mailto:putrivembriana@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membantu siswa mampu memahami bagaimana suatu ketrampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna.

Faktor penunjang dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani adalah dengan tersedianya sarana dan prasarana yang lengkap dan mendukung. Guru Penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran sebisa mungkin membebaskan siswa dengan pembelajaran yang konvensional, monoton, dan membosankan. Sudah menjadi tanggung jawab guru Penjasorkes membuat siswa memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran penjasorkes. Oleh karena itu, guru penjasorkes harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan model permainan sesuai dengan karakteristik sekolahnya masing-masing guna mencapai hasil belajar yang optimal dengan keterbatasan sarana dan prasarana, karena pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya menyelesaikan permasalahan tersebut.

## METODE

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall seperti yang dikutip Punaji Setyosari (2010:215), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan adalah suatu yang dijadikan objek untuk dikembangkan dengan memacu kreativitas dan inovasi manusia yang bertujuan untuk membuat sempurna suatu objek yang dikembangkan.

Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama, yaitu: (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) Mengembangkan bentuk permainan *Hockey*, (3) Evaluasi dari ahli penjas dan ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan kuesioner serta evaluasi yang kemudian di analisis, (4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) Uji coba lapangan, (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan uji coba lapangan, (7) Hasil akhir model pengembangan permainan *Fun Hockey* pada siswa kelas IX SMA Negeri Bawang yang dihasilkan melalui revisi uji coba lapangan.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuesioner. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subyek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan dalam waktu yang singkat.

Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli fokuskan pada kenyamanan dalam menggunakan produk. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan

permainan yang berbeda dengan permainan *Hockey* pada umumnya.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas model permainan *Hockey* yang telah dimodifikasi, serta komentar dan saran jika ada.

Teknik analisis data yang 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

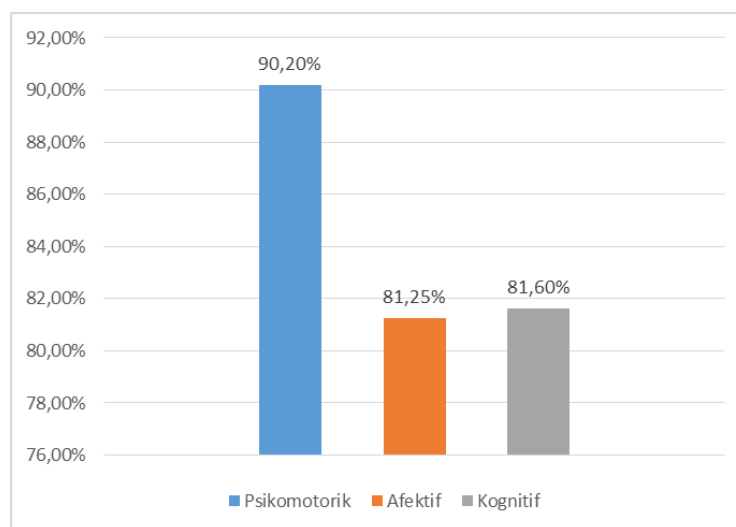
Data yang diperoleh dari uji coba skala kecil ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Uji coba skala kecil ini

juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba skala kecil dihimpun menggunakan kuesioner dan pengamatan lapangan.

Peneliti menggunakan angket sehingga ahli penjas (keterampilan *Hockey*) dan ahli pembelajaran memberikan tanggapan terhadap produk yang telah dibuat. Dapat dilihat total hasil penilaian dari semua aspek oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran, dengan persentase rata-rata untuk ahli penjas 74,7 % dan ahli pembelajaran 84 %.

Penilaian mengenai produk atau model permainan *Fun Hockey* menurut siswa dipaparkan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari aspek psikomotorik, afektif dan kognitif. Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan *Fun Hockey* dalam uji coba skala kecil terdapat pada diagram 1.

**Diagram 1.** Persentase Aspek Produk atau Model Permainan *Fun Hockey* Uji Coba Skala Kecil



Berdasarkan gambar diagram tersebut, diketahui bahwa pada penelitian skala kecil aspek psikomotorik diperoleh persentase jawaban sesuai sebesar 90,20%, sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Dalam aspek ini, siswa mampu melakukan keterampilan gerak yang baik sehingga siswa mudah melakukan permainan *Fun Hockey*. Namun bagi siswa yang pasif perlu adanya

penyesuaian dalam melakukan permainan *Fun Hockey*. Aspek afektif diperoleh dari pengamatan sebesar 81,25%, sehingga termasuk dalam kriteria baik. Dalam aspek ini, siswa dapat belajar mengenai kerjasama, toleransi, kejujuran, dan tanggung jawab dalam melakukan permainan *Fun Hockey*. Aspek kognitif diperoleh jawaban sesuai sebesar 81,60%, sehingga termasuk dalam kriteria baik.

Sebagian besar siswa mengetahui dan memahami permainan *Fun Hockey* sehingga siswa mampu melakukan permainan *Fun Hockey*.

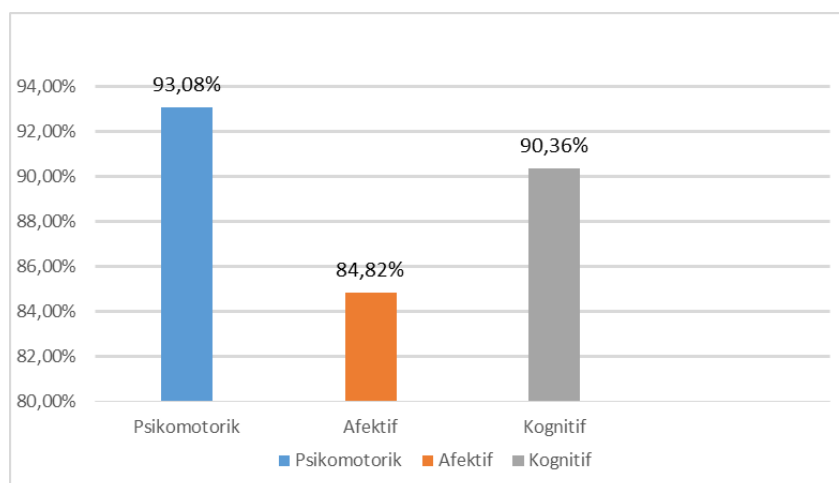
Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan *Fun Hockey* dalam kategori baik yaitu sebesar 84,35 %, sehingga permainan *Fun Hockey* dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.

Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba skala kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba skala

kecil apakah bahan permainan itu dapat digunakan dalam lingkungan sebenarnya. Uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas XI SMA N 1 Bawang yang berjumlah 28 siswa. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan kuesioner dan pengamatan.

Penilaian mengenai produk atau model permainan *Fun Hockey* menurut siswa diperoleh dengan menggunakan kuesioner dan lembar penilaian yang terdiri dari aspek psikomotorik, afektif dan kognitif. Berikut gambaran masing-masing aspek produk atau model permainan *Fun Hockey* dalam uji coba lapangan yang terdapat pada diagram 2.

**Diagram 2.** Persentase Aspek Produk atau Model Permainan *Fun Hockey* Uji Coba Lapangan



Secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap permainan *Fun Hockey* dalam kategori baik yaitu sebesar 89,42%, sehingga permainan *Fun Hockey* dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.

## SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *Fun Hockey* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=28) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.

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

1. Produk model permainan *Fun Hockey* sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata persentase 81,33%, hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran didapat rata-rata 89,33%. Data awal menunjukkan 74,7% dari ahli penjas dan 84% dari ahli pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan bahwa terjadi perbaikan dari pengamatan ahli. Ada beberapa perbaikan yang dilakukan untuk menjadikan produk menjadi lebih baik lagi, yaitu memperbaiki

stik yang sering patah dengan menambahkan plat di kedua sisi stik, mempertebal garis lapangan hingga terlihat lebih jelas serta memperkecil ukuran lapangan karena terlalu banyak ruang kosong ketika siswa bermain. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada maka produk permainan *Fun Hockey* ini telah memenuhi kriteria baik sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan sehingga aspek ini dapat dikatakan layak sehingga dapat digunakan bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.

2. Produk model permainan *Fun Hockey* sudah dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat persentase 84,35% dengan kriteria baik dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase 89,42%. Terjadi beberapa penyesuaian dalam permainan ini sehingga siswa mampu melakukan permainan ini. Adanya peningkatan dalam persentase, siswa sudah mulai memahami permainan ini. Permainan ini dibuat dengan peraturan yang sederhana sehingga siswa memahaminya dengan mudah. Teknik yang diajarkan merupakan teknik dasar sehingga siswa mampu memahami dalam waktu yang sebentar, jadi penerapan di lapangan tidak terlalu sulit. Cara bermain permainan ini tidak rumit, selama tidak ada pelanggaran permainan tetap berjalan. Berdasarkan kriteria yang ada maka pembelajaran melalui permainan *Fun Hockey* ini telah memenuhi kriteria baik sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan sehingga aspek ini dapat dikatakan layak dan dapat diterapkan di SMA Negeri 1 Bawang
3. Faktor yang menjadikan model permainan *Fun Hockey* dapat diterima oleh siswa SMA kelas XI adalah dari semua aspek uji coba yang ada. Sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa dapat mempraktekkan

permainan *Fun Hockey* dengan baik. Pertemuan awal saat pengenalan permainan ini siswa sangat tertarik, hal ini sangat membantu untuk pengenalan yang selanjutnya. Latihan kontrol bola dan passing yang dilakukan berulang-ulang menjadikan siswa semakin terbiasa. Permainan ini tidak begitu sulit bagi siswa karena siswa telah memahami pada dasarnya permainan ini seperti permainan futsal atau sepak bola hanya saja menggunakan stik. Secara keseluruhan model permainan *Fun Hockey* dapat dijadikan alternatif pembelajaran penjasorkes yang efektif. Dari uji coba skala kecil maupun dari uji lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan permainan *Fun Hockey* ini dapat diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang. Saran bagi guru agar model permainan ini dapat menjadi alternatif penyampaian pembelajaran, model permainan ini diharapkan pembelajaran akan lebih menarik dan variatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, Hidayatul. 2014. Model Pengembangan Permainan Jumpgoso dalam Penjasorkes pada Siswa Kelas III SD Negeri Sukodadi 2 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Tahun 2013/2014.
- Ateng, Abdul Kadir. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdikbud
- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdiknas.
- Ma'mun, Amung dan Yudha M Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdiknas.
- Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media

- Suherman, Adang. 2000. Dasar-Dasar Penjaskes. Jakarta: Depdiknas.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 GSD Penjaskes. Jakarta: Depdikbud
- Wojowasito, S. dan Tito Wasito W. 1991. Kamus Lengkap Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris Bandung: Hasta.