



Meningkatkan Pembelajaran Hockey Melalui Permainan 4 Gawang Kecil

Muhammad Taufiq[✉], Uen Hartiwan

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2015

Disetujui Januari 2016

Dipublikasikan Februari 2016

Keywords:

Study Results; Hockey; 4

Small Wicket Game

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar permainan hockey melalui permainan 4 gawang kecil Pada Siswa Kelas VIII 3 SMP Muhammadiyah 4 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Dalam pelaksanaannya terdiri dari dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil prosentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I, siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 58,33 % (21 siswa) dan yang tidak tuntas sebanyak 41,66 % (15 siswa). siklus II siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 88,88 % (34 siswa) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 11,11 % (4 siswa). Hal tersebut diatas menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 30,55 % . Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan 4 gawang kecil sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII 3 SMP Muhammadiyah 4 Semarang dalam pembelajaran hockey.

Abstract

The purpose of this result the study learning of hockey games through the 4 Small Wicket Game in Grade VIII 3 students of Smp Muhammadiyah 4 Semarang. In this case the right is 4 semarang. research method. In practice consists of two cycles. Based on the results of the research, it showed the percentage of passing students study result in the first cycle, students who got pass score are 58.33% (21 students) and who did not pass are 41.66% (15 students). In the second cycle students who got pass score are 88.88% (34 students) and students who did not pass are 11.11% (4 students). It indicates an increase completeness of student study result is 30.55%. Based on the research's result, it can be concluded that the use of 4 Small Wicket Game in Grade VIII 3 students is right to improve the study result of grade VIII 3 students of SMP Muhammadiyah 4 Semarang in learning hockey.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773 (online)

ISSN 2460-724X (cetak)

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail : m.taufiq08@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di Indonesia saat ini dalam keadaan yang tidak sesuai karena belum efektifnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan rendahnya pengetahuan akan pentingnya pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak disosialisasikan sejak awal. Padahal pendidikan adalah sebuah hal yang paling utama untuk melahirkan sumber daya manusia yang unggul yang nantinya akan membawa negara ini ke arah yang lebih baik. Jika pendidikan jasmani diberikan sesuai dengan porsinya, tidak menutup kemungkinan akan tercipta bibit-bibit yang unggul dari pendidikan jasmani yang bisa bersaing di kancah Internasional. Karena atlet yang hebat berawal dari pendidikan jasmani yang diberikan oleh guru yang profesional.

Pengajaran pendidikan jasmani dapat dikatakan berhasil, jika mampu membangkitkan proses pembelajarannya. Siswa akan senang dalam belajar gerak, apabila suasana pembelajarannya dapat memberikan rasa aman dan kesempatan yang cukup bagi setiap siswa untuk merasa mampu dalam melaksanakan tugas gerak yang diberikan guru.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola kecil khususnya hockey, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola kecil dengan memodifikasi pembelajaran, untuk menarik minat dalam mengikuti pembelajaran *hockey* dan meningkatkan kesegaran jasmani. Dalam pelaksanaan pembelajaran olahraga hockey di Indonesia pada kegiatan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan masih terbilang kurang maksimal dikarenakan olahraga tersebut masih belum memasyarakat, tidak seperti pada cabang olahraga lainnya, selain itu olahraga tersebut juga sulit untuk dikuasai oleh peserta didik sehingga perlu adanya modifikasi dalam permainan hockey

Pembelajaran hockey di SMP 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 mempraktikkan materi yang telah disampaikan oleh guru

Olahraga *hockey* bagi siswa SMP Muhammadiyah 4 Semarang masih belum populer dikarenakan sebelumnya siswa belum pernah mendapatkan materi permainan hockey. hockey

merupakan materi baru di SMP Muhammadiyah 4 Semarang. Dalam pembelajaran permainan bola kecil diberikan materi pembelajaran teknik dasar hockey, dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) penjasorkes di SMP Muhammadiyah 4 Semarang adalah 78.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti sebelumnya di SMP Muhammadiyah 4 Semarang mengenai pembelajaran hockey, ternyata masih ditemukan kendala berupa masih rendahnya hasil belajar siswa yang mana masih banyak siswa yang belum tuntas KKM. Hasil pembelajaran hockey di kelas VIII 3 hanya 18 anak yang memenuhi KKM dari 36 anak, sehingga hanya 50% siswa yang memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Siswa kurang menguasai dalam hal keterampilan dasar permainan *hockey* terutama untuk teknik dasar dribble, shooting, passing dan kontrol, selain itu masih kurang maksimalnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hockey. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yang tanpa menggunakan alat peraga sehingga guru penjas menganggap metode ini adalah metode yang praktis yang mudah untuk diberikan dalam proses pembelajaran, akan tetapi materi yang diterima oleh siswa kurang maksimal dan terbatas pada apa yang dikuasai oleh guru penjas, serta dengan tidak adanya alat peraga, mengakibatkan siswa dalam menangkap materi berbeda-beda. Selain itu siswa kurang aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan metode mengajar guru yang kurang sesuai dan kurang bervariasi. Sehingga perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih menarik serta menjadikan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran hockey.

Selain itu salah satu penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah sarana dan prasarana pendukung, karena sarana dan prasarana sangat penting dalam pembelajaran, namun sarana dan prasarana di SMP Muhammadiyah 4 masih kurang karena jumlah alat yang ada disana lebih sedikit dari pada jumlah, siswanya selain itu dengan keadaan lapangan yang terbuat dari paving yang hampir mirip dengan lapangan futsal jadi cocok untuk diberikan permainan hockey indoor.

Setelah peneliti melakukan pengamatan dan wawancara sebelumnya di SMP Muhammadiyah 4 Semarang mengenai pembelajaran hockey, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan dari segi teknik dan metode pembelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut

peneliti membuat inovasi bentuk model pembelajaran dengan metode demonstrasi yang dapat membuat siswa senang dan dapat meningkatkan kemampuan dasar siswa dalam melakukan permainan hockey. Dalam metode ini tidak dibatasi oleh kurangnya sarana dan prasarana hockey di sekolah karena menyesuaikan keadaan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan pendekatan modifikasi guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan modifikasi dalam permainan adalah suatu teknik penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan teknik. Permainan yang dimaksud disini adalah permainan yang dapat memberikan kegembiraan pada anak yang materinya disesuaikan dengan standart kompetensi dan kurikulum. Berdasarkan hal itu, maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih jauh mengenai peningkatan hasil belajar permainan hockey pada kegiatan pembelajaran di SMP Muhammadiyah 4 Semarang Tahun 2015/2016 melalui skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Pembelajaran Hockey Melalui Permainan 4 Gawang Kecil Pada Siswa Kelas VIII 3 SMP Muhammadiyah 4 Semarang Tahun 2015/2016”.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan yang berbentuk siklus penelitian yang terdiri atas empat tahap, yaitu planning (perencanaan), action (tindakan), observasi (pengamatan) dan reflection (refleksi). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, setiap siklusnya terdapat satu pertemuan.

Digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar saat penerapan permainan 4 gawang kecil dalam pembelajaran hockey, selain itu teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan pada penelitian yang berkenaan dengan gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar.

Dokumentasi berasal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. (Arikunto, 2010: 201).

HASIL DAN PENELITIAN

Berdasarkan pada ranah psikomotrik pada siklus pertama rata-rata siswa mencapai nilai 36,71 sedangkan pada siklus kedua rata-rata siswa mengalami peningkatan dengan nilai 41,31. Ini membuktikan bahwa dalam ranah psikomotorik pembelajaran hockey melalui permainan 4 gawang kecil berpengaruh terhadap kemampuan gerak siswa.

Untuk ranah kognitif siswa pada siklus pertama nilai rata-rata siswa mencapai nilai 14,39 sedangkan nilai siswa pada siklus kedua mencapai 16,92. Ini berarti bahwa pemahaman dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran hockey meningkat berdasarkan hasil yang didapat.

Dalam ranah afektif pada siklus pertama nilai rata-rata siswa mencapai nilai 24,12 sedangkan pada siklus kedua nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 25,2. Peningkatan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terlihat meningkat walaupun hanya sedikit.

Untuk ketuntasan belajar pada siklus I ketuntasan hasil belajar mencapai 58,33%% sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar mencapai 88,88 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran hockey melalui permainan 4 gawang kecil dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 30,55%.

Berdasarkan hasil pengamatan oleh rekan guru proses pembelajaran hockey melalui permainan 4 gawang kecil mengalami kenaikan aktivitas. Nampak pada siklus pertama mencapai tingkat pencapaian 65%, sedangkan pada siklus kedua setelah melakukan proses pembelajaran, aktivitas guru mencapai 80%. Ini berarti ada kenaikan aktivitas guru sebesar 15%. Ini artinya dalam proses pembelajaran siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan sangat baik dan materi yang disampaikan guru sudah sesuai dengan rencana pembelajaran.

Proses pembelajaran berdasarkan analisis data diperoleh bahwa aktivitas siswa selama proses belajar mengajar permainan hockey melalui permainan 4 gawang kecil dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa setiap siklus yang terus meningkat. Dalam proses belajar mengajar siswa terlihat semangat, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh.

Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa sangat aktif mengikuti pembelajaran melalui permainan 4 gawang kecil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I dan siklus II, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan 4 gawang kecil sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII 3 SMP Muhammadiyah 4 Semarang dalam pembelajaran hockey.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Ja-

karta : PT RINEKA CIPTA

Dewi, Wahyu Putri Vembriana. Model Pengembangan Permainan Fun Hockey Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Batang Tahun 2014. *Jurnal ACTIVE*. 4:7, 1966-1969 (Semarang, Juli 2015).

Ma'mun, Amung dan Yudha Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdikbud.

Primadi, Tabrani. 1985. *Hockey & Kreativitas dalam Olahraga*. Bandung : ITB Bandung.

Setyawan, Tito Fajar. Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Ceria Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sma Negeri 1 Boja Tahun 2013. *Jurnal ACTIVE*. 4:6, 1868-1871 (Semarang, Juni 2015).

Spedding, Ivan. 1984. *Coaching Hockey They Australian Way*. Melbourn : RENWICK PRIDE PTY.LTD