

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DAN MINAT MELALUI PERMAINAN SOBASE (SOFTBALL-BASKET-SEPAKBOLA) PADA SISWA SMA NEGERI 1 CEPOGO TAHUN 2021

Aditya Hargiyana¹, Sungkowo²

adityahargiyana@gmail.com

Universitas Negeri Semarang¹²

Article Info

History Articles

Received : 08 September 2021

Accepted : 13 September 2021

Published : 29 October 2021

Keywords

Model Pembelajaran;

Minat; Permainan SOBASE.

Abstrak

Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk permainan SOBASE pada pembelajaran pendidikan jasmani siswa SMA Negeri 1 Cepogo serta untuk mengetahui seberapa minat siswa dalam mengikuti permainan SOBASE ini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Cepogo sebanyak 20 siswa pada uji coba skala kecil dan 60 siswa pada uji coba skala besar. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif presentase, sedangkan validasi dianalisis menggunakan analisis deskriptif.. Dari hasil uji coba skala kecil data evaluasi ahli yaitu, ahli pengembang permainan pertama rata-rata 95.3% dan dari ahli pengembang permainan kedua 93.75% ,hasil uji coba skala kecil 20 siswa mempunyai minat kategori tinggi.Hasil uji coba skala besar data evaluasi ahli yaitu, ahli pengembang permainan pertama rata rata 100% dan dari ahli pengembang permainan kedua 100%, hasil uji coba skala besar 57 siswa mempunyai minat kategori tinggi dan 3 siswa kategori sedang.

Abstract

The purpose of this study was to describe the form of the SOBASE game in physical education learning for students at SMA Negeri 1 Cepogo and to find out how interested students are in participating in this SOBASE game. The type of this study was development research. The subjects of this study trial were students of SMA Negeri 1 Cepogo as many as 20 students in the small-scale trial and 60 students in the large-scale trial. The data collection technique used questionnaires and documentation. The data analysis technique used in this study was a percentage descriptive analysis technique, while the validation was analyzed using descriptive analysis. The results of small-scale trials expert evaluation data showed, from the first game developer expert averaged 95.3% and the second game developer expert averaged 93.75%, the results of small-scale trials 20 students had a high category interest. The results of the large-scale trial of expert evaluation data showed, from the first game developer expert averaged 100% and the second game developer expert 100%, the results of the large-scale trial were 57 students had a high category interest and 3 students were in the medium category.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran pada Kurikulum 2013. PJOK merupakan bagian integral dari program pendidikan nasional, yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosi, perilaku etis, gaya hidup sehat dan lingkungan yang bersih dalam memberikan pembelajaran. Kegiatan pendidikan jasmani dilaksanakan dan berproses secara sistematis sesuai dengan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Silabus PJOK K13, 2013).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah sarana untuk meningkatkan pertumbuhan fisik, perkembangan mental, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikamental-sosial-emosional-spiritual sportif) dan kebiasaan yang kondusif untuk merangsang pertumbuhan dan kesehatan gaya hidup dan perkembangannya seimbang fisik dan mental (Agustini.I.P. dkk, 2016).

Tujuan pendidikan jasmani (1) melalui internalisasi nilai-nilai dalam pendidikan jasmani, dapat membangun landasan karakter yang kokoh (2) membangun landasan kepribadian yang kokoh, sikap damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks keragaman budaya, suku, dan agama (3) melalui pembelajaran, tugas pendidikan olahraga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis (4) menumbuhkan sportivitas, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, amanah dan demokrasi melalui kegiatan olahraga (5) menumbuhkan keterampilan dan teknik olahraga, serta strategi berbagai kompetisi olahraga, dan mengembangkan kegiatan, senam, ritme, air dan pendidikan setelah sekolah (6) kembangkan keterampilan untuk melindungi diri sendiri dan orang lain (7) Memahami dan memahami konsep aktivitas fisik sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan gaya hidup sehat (8) Mampu menggunakan kegiatan olahraga rekreasi untuk mengisi waktu luang (Samsudin: 2008)

Kegiatan pembelajaran penjas dalam kurikulum K13 dilaksanakan 3 jam pelajaran yaitu setara dengan 135 menit, waktu yang relative lama untuk satu mata pelajaran, dengan memberikan mata pelajaran PJOK yang terlalu monoton dan hanya ditujukan untuk beberapa siswa, sehingga tidak komprehensif sehingga menyebabkan beberapa siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. (Fauzan Effendy, Yudhi Kharisma, Riki Ramadhan, 2020).

Modifikasi permainan merupakan upaya pemberian materi dengan penyederhanaan alat dan aturan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan, yang bertujuan untuk memudahkan pembelajaran dalam memberikan materi dengan cara yang kreatif dan inovatif serta membuat siswa lebih senang dalam proses pembelajaran. Salah satu penyampaian pengajaran yang kreatif dan inovatif adalah memodifikasi pembelajaran agar lebih menarik dan memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran PJOK

Modifikasi permainan merupakan salah satu upaya untuk membuat suasana yang baru di dalam pelaksanaan pendidikan jasmani. Hal ini perlu dilakukan karena model pembelajaran yang kurang kompetitif berakibat kurang menariknya pendidikan jasmani bagi siswa. Pembelajaran yang kurang menarik akan berakibat pada penurunan minat siswa belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, harapan dari modifikasi permainan ini akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Minat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai apa yang ingin dicapai. Minat akan berperan penting dalam proses pembelajaran olahraga, olahraga dan kesehatan. Karena objek pendidikan jasmani adalah olahraga dan kesehatan, maka olahraga itu manusia, yaitu peserta didik atau peserta didik itu sendiri (Tedy Andriyanto, 2016).

Minat siswa mempunyai peran penting dalam pembelajaran PJOK. Minat akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar penjas, karena minat yang akan menumbuhkan semangat siswa untuk antusias mengikuti pembelajaran penjas. Minat merupakan faktor penting yang mendukung kelancaran proses pembelajaran PJOK

Minat akan timbul berhubungan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, guru memotivasi siswa agar tertarik untuk belajar. Sebaiknya guru dapat menggunakan minat anak sebagai alat motivasi. Jika seorang siswa tertarik pada suatu pelajaran, maka siswa tersebut akan memperhatikan pelajaran tersebut dalam jangka waktu tertentu.

Agar timbul minat belajar pada siswa, langkah-langkah menurut Afidah dalam Lia Julistina (2017) adalah sebagai berikut: (1) Tujuan menjadi arah perhatian utama pada siswa (2) Kenalilah "permainan" sebagai unsur-unsur dalam aktivitas belajar (3) Perencanaan aktivitas belajar yang baik dan terstruktur (4) Mempunyai tujuan yang jelas pada saat pertemuan (5) Dapatkan hasil setelah pembelajaran selesai atau mendapatkan suatu kepuasan (6) Bersikaplah positif menghadapi kegiatan belajar (7) Latihlah "kebebasan" emosi selama belajar (8) Maksimalkan seluruh kemampuan untuk dalam mencapai target belajar setiap hari (9) Membuat manajemen resiko untuk menanggulangi gangguan-gangguan selama belajar (10) Selalu berperan aktif untuk selama pembelajaran di sekolah (11) Dapat mengoptimalkan teknologi guna mendapatkan bahan-bahan yang mendukung aktivitas belajar (12) Mengadakan evaluasi hasil belajar dengan pegajar atau guru yang dapat memberikan hal itu.

SOBASE (Softball-Basket-Sepak bola) merupakan permainan modifikasi dengan gabungan tiga permainan olahraga yaitu softball, basket dan sepakbola. SOBASE ini dikembangkan dalam rangka meningkatkan pengembangan pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat metode pembelajaran. SOBASE dibuat berdasarkan kurikulum pendidikan SMA sederajat, sehingga permainan SOBASE dapat juga untuk implementasikan kompetensi dasar silabus SMA. Permainan SOBASE dimainkan dengan memperhatikan teknik serta peralatan dari 3 macam permainan. Secara singkat cara bermain SOBASE menggunakan sistem dan lapangan permainan softball dengan sedikit modifikasi untuk memulai permainan menggunakan passing yang merupakan salah satu teknik dasar permainan sepakbola, serta dalam memberikan bola kepada teman menggunakan passing bola basket.

METODE

Prosedur pengembangan yang di dilakukan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) ini bertujuan untuk mengembangkan permainan SOBASE. Menurut Sugiyono (2015: 407) untuk mendapatkan suatu produk tertentu maka digunakan penelitian *Research and Development*, metode ini bersifat analisis kebutuhan dan sesuai untuk menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat secara luas. Langkah-langkah metode *research and developmet* adalah (1) Potensi masalah (2) Observasi dan wawancara (3) Pembuatan Produk awal (4) Tinjauan ahli (5) Uji coba skala kecil (6) Revisi produk (7) Uji coba skala besar (8) Produk akhir.

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2021 sampai dengan bulan April 2021. Penelitian berlokasi di SMA Negeri 1 Cepogo yang beralamat Jalan Raya Cepogo-Boyolali KM.7, Mliwis, Cepogo, Boyolali, Jawa Tengah. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di lingkungan SMA Negeri 1 Cepogo yang beralamat Jalan Raya Cepogo-Boyolali KM.7, Mliwis, Cepogo, Boyolali, Jawa Tengah. Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu siswa SMA Negeri 1 Cepogo. Uji coba kelompok kecil dilakukan menggunakan 20 subjek penelitian dan uji coba lapangan dilakukan siswa menggunakan 60 subjek penelitian

Validasi desain produk dinilai dari proses kegiatan rancangan produk diajarkan secara rasional dan efektif atau tidak. Validasi dievaluasi oleh dua ahli pengembang permainan yang mempunyai basic pendidikan jasmani, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui layak atau tidak produk tersebut sehingga menjadi bahan evaluasi bagi pengembang produk

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner untuk mengumpulkan informasi validasi ahli dan minat siswa dalam mengikuti permainan SOBASE. Pada kuisioner yang dibuat menggunakan skala likert dengan, kuisioner validasi ahli memiliki kriteria (1) Sangat Kurang Baik (2) Kurang (3) Baik (4) Sangat Baik dan untuk kuisioner minat mempunyai kriteria (1) Sangat Tidak Setuju (2) Tidak Setuju (3) Setuju (4) Sangat Setuju.

Tabel 1. Kisi Kuisioner Validasi Ahli

| Indikator | Jumlah Pertanyaan |
|---|-------------------|
| Sarana dan Prasarana | 3 butir |
| Aturan Permainan | 3 butir |
| Keamanan Permainan | 3 butir |
| Sistem permainan | 3 butir |
| Kesesuaian modifikasi permainan dengan pendidikan jasmani | 4 butir |

Saran dan masukan dari validator yaitu perlu disusun prosedur keamanan dengan alasan semua bentuk permainan untuk kepentingan pendidikan jasmani harus aman untuk dimainkan oleh karena itu dalam pengembangan permainan SOBASE perlu ditambahkan prosedur keamanan. Hasil pernyataan dari validator untuk produk awal adalah layak untuk digunakan penelitian skala kecil dengan revisi produk

Tabel 2. Kisi Kuisioner Minat Siswa Mengikuti Permainan SOBASE

| Indikator minat | Item | Jumlah |
|-----------------|--------------------|--------|
| Ketertarikan | 1,2,3,4,5,6,7, | 7 |
| Perhatian | 8,9,10,11,12,13,14 | 7 |
| Aktivitas | 15,16,17 | 3 |
| Jumlah | | 25 |

HASIL DAN PEMBAHASAN

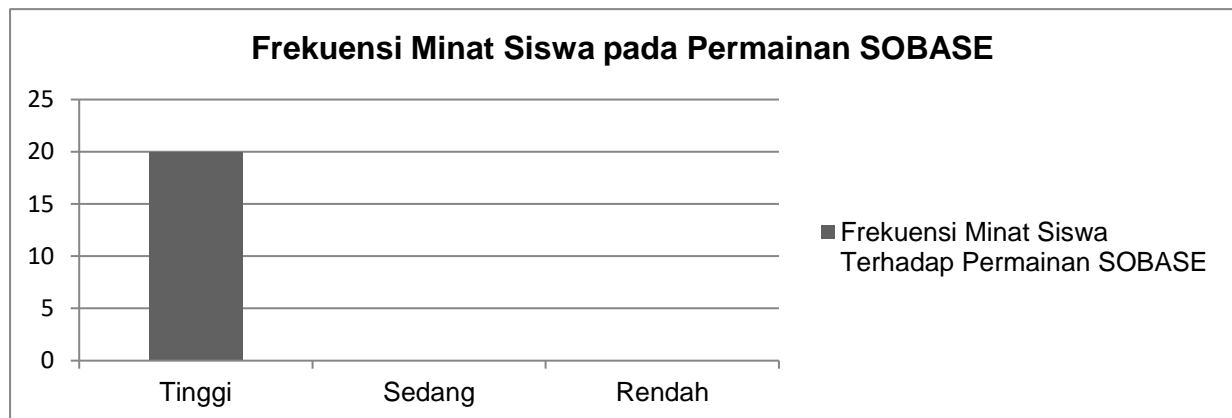
Hasil Uji Coba Skala Kecil

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Produk Uji Coba Skala Kecil

| Validator | Hasil Presentase Validasi |
|-------------|---------------------------|
| Validator 1 | 95,3% |
| Validator 2 | 93,75% |

Hasil pernyataan dari validator untuk produk akhir adalah layak digunakan untuk penelitian skala besar.

Gambar 1. Hasil Minat Siswa pada Uji Coba Skala Kecil



Dari hasil analisis data minat siswa mengikuti permainan SOBASE pada uji coba skala kecil di dapatkan bahwa minat 20 siswa termasuk kategori tinggi.

Revisi Produk

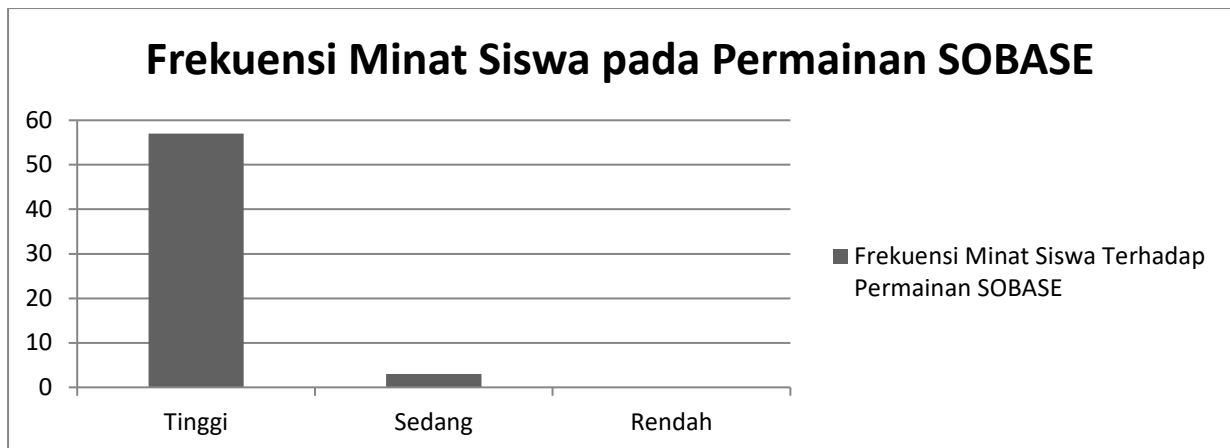
Revisi produk adalah penyempurnaan dan pembuat produk setelah adanya evaluasi dari produk. Dalam pengembangan permainan ini ada beberapa hal yang menjadi saran dan masukan dari ahli sebagai validator. Dari saran dan masukan validator akan menghasilkan penyempurnaan produk yang akan digunakan dalam uji coba skala besar. Validator memberikan evaluasi dan masukan untuk menambahkan prosedur keamanan sehingga setiap permainan bisa dimainkan dengan resiko bahaya yang seminimal mungkin

Hasil Uji Coba Skala Besar

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Produk Uji Coba Skala Kecil

| Validator | Hasil Presentase Validasi |
|-------------|---------------------------|
| Validator 1 | 100% |
| Validator 2 | 100% |

Gambar 2. Hasil Minat Siswa pada Uji Coba Skala Kecil



Hasil analisis penelitian skala kecil ini menunjukkan bahwa 57 Siswa mempunyai minat dengan kriteria tinggi, 3 siswa mempunyai minat dengan kriteria sedang, dan 0 siswa mempunyai minat dengan kriteria rendah. Dari hasil analisis data minat siswa mengikuti permainan SOBASE pada uji coba skala besar di dapatkan bahwa minat 57 siswa termasuk kategori tinggi dan 3 siswa termasuk kategori sedang.

Prototipe Produk

Produk pengembangan permainan SOBASE merupakan bentuk kegiatan permainan yang mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjas). Penyajian permainan ini berupa kombinasi dari permainan softball, basket dan sepakbola, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan sehingga tujuan dari penjas dapat tercapai dengan mudah.

Pelaksanaan untuk lingkup kecil dan besar menunjukkan bagaimana siswa mempunyai minat dan semangat yang tinggi terhadap permainan SOBASE. Permainan ini juga dapat menambah pengetahuan siswa dengan olahraga yang beragam karena dalam satu permainan ada tiga macam olahraga yang dikombinasikan. Permainan ini juga memberikan referensi bagi siswa untuk memahami permainan baru, memperbanyak referensi permainan untuk mengerti tentang prosedur permainan yang dilaksanakan.

SOBASE (Softball-Baket-Sepakbola) merupakan permainan modifikasi dengan gabungan tiga permainan olahraga yaitu softball, basket dan sepakbola. SOBASE dikembangkan dalam rangka meningkatkan pengembangan pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat metode pembelajaran. SOBASE dibuat berdasarkan kurikulum pendidikan SMA sederajat, sehingga permainan SOBASE dapat juga untuk implementasikan kompetensi dasar silabus SMA.

Permainan SOBASE dimainkan dengan memperhatikan teknik serta peralatan dari 3 macam permainan. Secara singkat cara bermain SOBASE menggunakan sistem dan lapangan permainan softball dengan sedikit modifikasi, untuk memulai permainan menggunakan passing yang merupakan salah satu teknik dasar permainan sepakbola, serta dalam memberikan bola kepada teman menggunakan passing bola basket.

KESIMPULAN

Berdasarkan beberapa kajian yang sudah dilakukan peneliti dalam proses penelitian dapat disimpulkan bahwa produk permainan SOBASE (Softball-Basket-Sepakbola) yang telah melalui

beberapa proses uji coba dan revise produk layak digunakan pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dan dapat menjadi referensi guru dalam membuat kemasan belajar yang lebih inovatif dan kreatif agar pembelajaran PJOK lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I. P., Tomi, A., & Sudjana, I. N. 2016. *Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian III Kabupaten Sidoarjo*. Pendidikan Jasmani, 26(2), 229-237.
- Andriyanto, T. 2016. *Minat Siswa Kelas IV dan Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SD N Sendangharjo Sleman Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani.1.3-9
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, F., Kharisma, Y., dan Ramadhan. R. 2020. *Penggunaan Modifikasi Permainan Bola Voli Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah*. Jurnal Pendidikan Olahraga. 9(1). 1-14
- Julistina, L. 2017. *Minat Siswa Dalam Pembelajaran Penjaskes SMPN Kecamatan Tanjung Agung*. Jurnal Kependidikan. 95-103
- Luxbacher, J. A. 2021. *Sepak Bola.Raja*. Grafindo Persada: Bandung
- Nurhidayah, N., & Sukoco, P. 2015. *Pengaruh Model Latihan Dan Koordinasi Terhadap Keterampilan Siswi Ekstrakurikuler Bola Basket Smpn I Bantul*. Jurnal Keolahragaan. 3(1), 66-78.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013. Tentang. Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (SMP/MTs)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.