



Pengembangan Permainan Modifikasi Aktivitas Lari Jarak Pendek dalam Pembelajaran Atletik di SMK Negeri 1 Batu

Farid Soni Aslam, Febrita Paulina Heynoek*, Gema Fitriady

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: febrita.paulina.fik@um.ac.id

Paper received: 2-3-2022; revised: 21-3-2022; accepted: 28-3-2022

Abstract

The purpose of this development research is to develop a game modification for short distance running activities in athletic learning which is packaged in the form of a video. The method used in this research is a procedural model that refers to the research and development development model of Borg and Gall. The data analysis technique used is descriptive with a percentage. The validation results from the experts, namely: 80 percent athletic learning, 80 percent game modification, and 92.85 percent learning media can be used without improvement. From small group trials of students with a total of 85.2 percent and, as well as large group trials of students totaling 88.51 percent, it can be used without any improvement.

Keywords: game modification; short distance running; athletic

Abstrak

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan modifikasi permainan aktivitas lari jarak pendek dalam pembelajaran atletik yang dikemas dalam bentuk video. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural mengacu kepada model pengembangan research and development Borg and Gall. Teknik menganalisis data yang digunakan yaitu deskriptif persentase. Hasil validasi dari para ahli, yaitu: pembelajaran atletik 80 persen, modifikasi permainan 80 persen, dan media pembelajaran 92,85 persen dapat digunakan tanpa perbaikan. Dari uji coba kelompok kecil peserta didik dengan jumlah 85,2 persen dan, serta uji kelompok peserta didik (besar) berjumlah 88,51 persen dapat digunakan tanpa adanya perbaikan.

Kata kunci: modifikasi permainan; lari jarak pendek; atletik

1. Pendahuluan

Salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, Dalam kehidupan. pendidikan adalah hal mutlak yang harus dipenuhi. Seorang manusia tidak bisa berkembang sesuai cita-cita untuk hidup lebih baik, dalam artian mampu hidup mandiri dalam pandangan hidup mereka tanpa adanya suatu pendidikan. Menurut Al-fandi (2011) “pendidikan merupakan hal sangat diperlukan sebagai landasan untuk meraih kemajuan bangsa di masa depan, sebab pendidikan berguna dalam kehidupan, perkembangan pribadi masyarakat, bangsa, dan Negara”. Secara umum dan sederhana, pendidikan memiliki makna sebagai suatu proses yang memiliki tujuan untuk menggali, menumbuhkan, dan meningkatkan potensi dalam diri baik jasmani atau rohani sesuai keadaan masyarakat dan hal-hal yang dibutuhkan masyarakat seperti pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat membuat manusia untuk lebih baik.

Menghadapi era globalisasi diperlukan SDM yang berkualitas. Karena itu, peran pendidikan jasmani sangat besar, yaitu menunjang terciptanya sumber daya manusia yang sehat jasmani dan rohani. Dimana siswa yang sehat jasmani dan rohaninya tentu akan menunjang terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan jasmani

merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas fisik dan pembinaan pola hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan tingkat jasmani, sosial, mental, dan emosional yang selaras dan seimbang.

Kemenarikan dalam kemasan pembelajaran juga sangat penting untuk menarik minat belajar siswa, salah satunya adalah dikemas dalam bentuk video yang mudah di dapat, murah, dan tahan lama. Pada era modern saat ini pembelajaran berbasis teknologi akan menjadi sebuah terobosan baru yang perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, menurut Mufti, Muhammad Haris Ali dan Vega Candra Dinata (2015) “ada pengaruh yang signifikan pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII”. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat di desain semenarik mungkin yang disesuaikan dengan era yang ada, sehingga unsur kemenarikan dapat dimunculkan untuk menarik minat belajar siswa. Menurut Saputra Adjie (2014) “dengan adanya gambar dan video mampu mempermudah dalam memahami materi”. Selain melihat siswa juga dapat mendengarkan arahan atau materi yang ada dalam video, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Pada pembelajaran atletik di sekolah siswa harus melakukan pembelajaran di luar sekolah dikarenakan sarana dan prasarana kurang memadai, hal ini menyebabkan harus adanya inovasi dalam pembelajaran salah satunya ada modifikasi. Menurut George Graham (2007) ada beberapa komponen yang dapat diubah atau dimodifikasi antara lain player, purpose, player movement, equipment, organization, space, rules, dan skills. Modifikasi ditentukan sesuai kebutuhan sekolah ataupun peserta didik. Sedangkan Muasfiqon (2012) berpendapat bahwa permainan adalah sebuah konteks dimana antar pemain saling berinteraksi dengan mengikuti aturan-aturan tertentu dengan tujuan tertentu pencapaiannya. Pendapat lain seperti Yumarlin (2013) bahwa permainan dapat merangsang peserta didik untuk dapat mempelajari suatu hal yang baru, sebab terjalannya interaksi antar pemain, selain itu permainan dapat memberikan dasar berbagai macam keterampilan

Hasil observasi sebanyak 301 peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu pada tanggal 7 Februari 2019 diperoleh hasil data perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran atletik terdapat pada instrumen nomor 5 diperoleh hasil 102 peserta didik (33,9%) menjawab sangat perlu, 186 peserta didik (61,8%) menjawab perlu, dan 9 peserta didik (3%) menjawab kurang perlu, 4 peserta didik (1,3%) menjawab tidak perlu. Perlu adanya pengembangan modifikasi permainan dalam pembelajaran atletik terdapat pada instrumen nomor 8 diperoleh hasil 193 peserta didik (64,1%) menjawab sangat perlu, 97 peserta didik (32,2%) menjawab perlu, 9 peserta didik (3%) menjawab kurang perlu, 2 peserta didik (0,7%) menjawab tidak perlu. Nomor atletik yang kurang disukai siswa terdapat pada instrumen nomor 9 diperoleh hasil 26 peserta didik (8,6%) menjawab lempar, 63 peserta didik (20,9%) menjawab tolak, 172 peserta didik (57,1%) menjawab lari, 18 peserta didik (6%) menjawab lompat, 22 peserta didik (7,3%) menjawab loncat.

Merujuk dari hasil penelitian skripsi terdahulu yang dilakukan oleh Jevri (2014) dengan “Pengembangan Model Permainan Untuk Pembelajaran Atletik Lari Sprint Peserta Didik Kelas X TKR SMK Negeri 11 Kota Malang”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan model-model permainan untuk pembelajaran bolatangan dapat menjadikan siswa Sekolah Dasar lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil penjelasan dan hasil observasi di atas, maka peneliti berpendapat bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di SMK Negeri 1 Batu membutuhkan pengembangan bentuk-bentuk modifikasi permainan lari pendek dalam atletik agar suasana belajar lebih menyenangkan sehingga materi mudah dipelajari dan diterima oleh peserta didik. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Modifikasi Aktifitas Lari Jarak Pendek dalam Pembelajaran Atletik di SMK Negeri 1 Batu”

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi yang telah disampaikan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modifikasi bentuk permainan pada materi pembelajaran atletik lari jarak pendek yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Batu.

2. Metode

Metode penelitian dan pengembangan merupakan adalah sebuah metode yang akan menghasilkan produk tertentu melalui research yang dilakukan peneliti menggunakan angket analisis yang diberikan kepada guru berupa google form pendidikan jasmani SMK Negeri 1 Batu beserta peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu guna mengetahui kebutuhan pengguna. Setelah dilakukan research maka selanjutnya adalah development yaitu proses pembuatan produk sesuai dengan kebutuhan berdasarkan angket analisis kebutuhan. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall (1985) (dalam Budiwanto, 2017) yang terdiri dari sepuluh tahapan, yaitu : penelitian dan pengumpulan informasi awal ,perencanaan ,pengembangan produk awal ,uji coba awal oleh validator, revisi produk, uji lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, diseminasi dan Implementasi. Penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan sampai tahapan ketujuh, sebab tahapan diatas tidak harus dipergunakan semua namun digunakan sampai dengan tahapan yang paling tepat dengan kebutuhan penelitian.

Pada penelitian dan pengembangan modifikasi permainan dalam bentuk video untuk peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu memiliki beberapa tahapan penelitian, yaitu: analisis kebutuhan, pembuatan rancangan produk awal, evaluasi produk oleh ahli, uji coba produk (Kelompok Kecil), revisi produk, uji coba produk (Kelompok Besar), produk akhir.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang disajikan dari hasil pengembangan merupakan hasil evaluasi beberapa ahli (atletik, modifikasi permainan, dan media), uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa instrumen dalam bentuk angket kuesioner dengan kriteria jawaban (1) jawaban “a” mendapat skor 4, (2) jawaban “b” mendapat skor 3, (3) jawaban “c” mendapat skor 2, (4) jawaban “d” mendapat skor 1. Berikut ini paparan hasil data:

Berdasarkan hasil analisis ahli modifikasi permainan, data analisis dari ahli modifikasi permainan diketahui persentase dari hasil evaluasi sebanyak 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan modifikasi permainan dapat digunakan untuk diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Berdasarkan hasil analisis ahli pembelajaran atletik, data analisis dari ahli pembelajaran atletik diketahui persentase dari hasil evaluasi sebanyak 80%, sehingga dapat disimpulkan

bahwa secara keseluruhan pengembangan modifikasi aktivitas lari dapat digunakan untuk diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Berdasarkan hasil analisis ahli Media pembelajaran, data analisis dari ahli media diketahui persentase dari hasil evaluasi sebanyak 92,85% sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan bentuk media dapat digunakan untuk diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil, data uji coba kelompok kecil dari peserta didik diperoleh persentase 85,02% dan dari guru pendidikan jasmani diperoleh persentase 82,29% sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan modifikasi permainan aktivitas lari pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu dapat digunakan tanpa perbaikan.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok besar, data uji coba kelompok besar dari peserta didik diperoleh persentase 88,51% dan dari guru pendidikan jasmani diperoleh persentase 88,54%, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan modifikasi permainan aktivitas lari pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu dapat digunakan tanpa perbaikan.

Pada pembelajaran atletik di sekolah siswa harus melakukan pembelajaran di luar sekolah dikarenakan sarana dan prasarana kurang memadai, hal ini menyebabkan harus adanya inovasi dalam pembelajaran salah satunya ada modifikasi. Menurut George Graham (2007) ada beberapa komponen yang dapat diubah atau dimodifikasi antara lain player, purpose, player movement, equipment, organization, space, rules, dan skills. Modifikasi ditentukan sesuai kebutuhan sekolah ataupun peserta didik. Sedangkan Musfiquon (2012) berpendapat bahwa permainan adalah sebuah konteks dimana antar pemain saling berinteraksi dengan mengikuti aturan-aturan tertentu dengan tujuan tertentu pencapaiannya. Pendapat lain seperti Yumarlin (2013) bahwa permainan dapat merangsang peserta didik untuk dapat mempelajari suatu hal yang baru, sebab terjalinnya interaksi antar pemain, selain itu permainan dapat memberikan dasar berbagai macam keterampilan

Kemenarikan dalam kemasan pembelajaran juga sangat penting untuk menarik minat belajar siswa, salah satunya adalah dikemas dalam bentuk video yang mudah di dapat, murah, dan tahan lama. Pada era modern saat ini pembelajaran berbasis teknologi akan menjadi sebuah terobosan baru yang perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, menurut Mufti, Muhammad Haris Ali dan Vega Candra Dinata (2015) “ada pengaruh yang signifikan pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII”. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat di desain semenarik mungkin yang disesuaikan dengan era yang ada, sehingga unsur kemenarikan dapat dimunculkan untuk menarik minat belajar siswa. Menurut Saputra Adjie (2014) “dengan adanya gambar dan video mampu mempermudah dalam memahami materi”. Selain melihat siswa juga dapat mendengarkan arahan atau materi yang ada dalam video, sehingga mempermudah siswa memahami materi.

Berdasarkan pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan ini akan disajikan data tentang analisis kebutuhan, evaluasi dari para ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data instrumen dalam bentuk angket kuesioner. Hasil tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Analisis kebutuhan sebanyak 301 peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu diperoleh hasil data perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran atletik terdapat pada instrumen nomor 5 diperoleh hasil 102 peserta didik (33,9%) menjawab sangat perlu, 186 peserta didik (61,8%) menjawab perlu, dan 9 peserta didik (3%) menjawab kurang perlu, 4 peserta didik (1,3%) menjawab tidak perlu. Perlu adanya pengembangan modifikasi permainan dalam pembelajaran atletik terdapat pada instrumen nomor 8 diperoleh hasil 193 peserta didik (64,1%) menjawab sangat perlu, 97 peserta didik (32,2%) menjawab perlu, 9 peserta didik (3%) menjawab kurang perlu, 2 peserta didik (0,7%) menjawab tidak perlu. Nomor atletik yang kurang disukai siswa terdapat pada instrumen nomor 9 diperoleh hasil 26 peserta didik (8,6%) menjawab lempar, 63 peserta didik (20,9%) menjawab tolak, 172 peserta didik (57,1%) menjawab lari, 18 peserta didik (6%) menjawab lompat, 22 peserta didik (7,3%) menjawab loncat.

Analisis kebutuhan sebanyak 1 orang yaitu guru pendidikan jasmani kelas X di SMK Negeri 1 Batu diperoleh hasil data pemberian materi atletik lari pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu guru menjawab sudah pernah memberikan materi atletik lari, sarana dan prasarana yang kurang memadai berdampak pada pembelajaran atletik yang harus meninggalkan sekolah, dan guru menjawab video panduan belum pernah dipergunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data dari ahli modifikasi permainan diketahui persentase dari hasil evaluasi sebanyak 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan modifikasi permainan dapat digunakan untuk diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Berdasarkan data dari ahli pembelajaran atletik diketahui persentase dari hasil evaluasi sebanyak 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan modifikasi aktivitas lari dapat digunakan untuk diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Berdasarkan data dari ahli media diketahui persentase dari hasil evaluasi sebanyak 92,85% sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan bentuk media dapat digunakan untuk diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil dari peserta didik diperoleh persentase 85,02% dan dari guru pendidikan jasmani diperoleh persentase 82,29% sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan modifikasi permainan aktivitas lari pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu dapat digunakan tanpa perbaikan.

Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok besar dari peserta didik diperoleh persentase 88,51% dan dari guru pendidikan jasmani diperoleh persentase 88,54%, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan modifikasi permainan aktivitas lari pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batu dapat digunakan tanpa perbaikan.

Saran dan masukan secara keseluruhan dari beberapa ahli terhadap produk pengembangan sebagai berikut: (1) Dimodifikasi menyerupai teknik yang sebenarnya menjadi tepuk bahu dan start duduk, (2) Diubah menjadi start sejajar, agar pelaksanaan lebih mudah dan aman, (3) Pada permainan pindah bola jump box diubah menggunakan cone (4) Pada permainan pindah bola diubah menjadi melompati cone, lari melewati ladder, mengambil bola,

dan berlari menuju finish, (5) Tiap permainan diubah menjadi start duduk, tepuk bahu, start sejajar, dan pindah bola (6) Diisi dengan lebih jelas dan ada teks sebagai pemudah dalam pemahaman.

4. Simpulan

Berdasarkan pengumpulan data dari validasi 3 (tiga) ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar diperoleh persentase antara 80%-100% yang sesuai dengan analisis persentase kelayakan produk dengan kategori cukup valid (Cukup valid, efektif, tuntas, dan dapat digunakan namun ada perbaikan kecil), sehingga produk Pengembangan Modifikasi Permainan Aktivitas Lari Jarak Pendek dalam Pembelajaran Atletik di SMK Negeri 1 Batu layak digunakan oleh guru dalam mengajar dan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran atletik lari jarak pendek

Daftar Rujukan

- Al-Fandi, H. (2011). *Desain Pembelajaran Yang Demokratis dan Humanis*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiwant, S. (2017). *Metodologi Penelitian Dalam Keolahragaan*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Husdarta, S. H. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Mu'arifin. (2009). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mufti, M. H. A. (2015). Pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar lari jarak pendek (Studi pada siswa kelas vii smp negeri 2 Gedangan Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(1).
- Pendidikanmu. (2018). Teknik Lari Jarak Pendek. (<https://pendidikanmu.com/2019/10/teknik-lari-jarak-pendek.html>), (online). Diakses 3 November 2019
- Purnomo, dkk. (2011). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta. Alfabedia.
- Rahmat, Z. (2015). *Progam Kegiatan Cabang Olahraga Atletik*. Aceh. Penerbit Tidak Diketahui.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Sa'dum A. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapoetra, A. (2014). *Media Pembelajaran Olahraga Bola Voli Berbasis WEB Menggunakan HTML5*. Jurnal. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sidik, D. Z. (2013). *Mengajar dan Melatih Atletik*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudarsini. (2013). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Wardoyo, M. (2015). *Pembelajaran Konstruktivisme*. Bandung: Alfabeta
- Wiarto, G. (2015). *Inovasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Wiarto, G. (2015). *Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Wibowo, A. (2013). *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra Internasional Nilai-nilai Karakter Melalui Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Wiradihardja, dkk. (2017). *Pendidikan Jasmani, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Balitbang, Kemendikbud.