

MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW BERBASIS PERMAINAN UNTUK SISWA SMPN 232 JAKARTA TIMUR

M. Rizki Rahman^{1✉}, Abdul Gani², Iwan Setiawan²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: 10.21009/jpja.v4i01.19016

Article History

Submitted : Januari
2021

Accepted : -

Published : Mei 2020

Keywords

Pembelajaran, Sepak
Takraw, Permainan.

Learning, Sepak
Takraw, Game.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan. Model pembelajaran ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi para guru dalam memberikan pembelajaran sepak takraw berbasis permainan dalam proses belajar dan mengajar di sekolah. Materi yang diajarkan tidak menyulitkan dan memberatkan anak, karena anak usia Sekolah Menengah Pertama masih berada pada tahapan anak untuk bermain. Untuk menciptakan inovasi dalam proses suatu model pembelajaran. Metode yang digunakan dan penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development). Adapun fungsi dari penelitian ini ialah untuk menciptakan suatu metode model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran sepak takraw di sekolah. Uji coba yang dilakukan dengan memberikan 10 model pembelajaran yang telah dibuat peneliti untuk dianalisa dengan pengisian angket expert judgment. Didapatkanlah 10 model pembelajaran yang dianggap layak dan kemudian dilakukan uji kemenarikan dan kemudahan serta layak digunakan untuk proses pembelajaran sepak takraw.

Abstract

This research aims to create a game-based learning model. This learning model can later be used as a reference material for teachers in providing game-based sepak takraw learning in the learning and teaching process in schools. The material taught does not complicate and burden children, because junior high school age children are still at the stage of children to play, To create innovation in the process of a learning model. The method used and research is research and development method. The function of this research is to create a game-based method of learning takraw that can be used by teachers to facilitate the learning process of sepak takraw in schools. The trial was conducted by providing 10 learning models that have been created by researchers to be analyzed by filling out expert judgment questionnaires. Obtained 10 learning models that are considered feasible and then carried out a test of the ease and convenience and worth using for the learning process of sepak takraw

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mewujudkan proses belajar siswa agar dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki atau memperoleh kecerdasan, kepribadian yang baik, memiliki keterampilan, dan mengembangkan kreativitas siswa. Untuk mengembangkan potensi siswa di sekolah perlu dibekali dengan metode pembelajaran yang baru agar siswa dapat memanfaatkan hal baru tersebut untuk mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran. Olahraga merupakan salah satu cabang pendidikan di Indonesia, olahraga mengedepankan tiga aspek yaitu psikomotorik, emosi, dan kognisi.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) pada dasarnya merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem pendidikan, yang bertujuan untuk mengembangkan kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosi, keterampilan social, penalaran dan perilaku moral melalui aktivitas fisik dan olahraga. Penjasorkes ada di pendidikan dasar, pendidikan menengah dan bahkan pendidikan tinggi disemua tingkatan. PJOK di sekolah menengah pertama meliputi permainan dan olahraga, kegiatan perkembangan, senam, kegiatan ritmik, kegiatan air, pendidikan luar ruangan, dan kesehatan.

Bahan ajar pendidikan jasmani meliputi permainan, pengembangan, self test / senam, ritme, air dan kesehatan. Aspek permainan menyumbang proporsi terbesar dari aspek lain. Nilai-nilai yang diajarkan dalam permainan tersebut antara lain nilai kerjasama, sportivitas, kejujuran, toleransi, dan percaya diri. Pendidikan dalam olahraga meliputi dua bagian: bola besar dan bola kecil.

Permainan bola besar seperti sepak bola, voli, dan basket sedangkan bola kecil yakni kasti, softball, dan baseball. Materi

permainan dan olahraga diajarkan di kelas sekolah menengah pertama (SMP). Permainan olahraga yang diajarkan tidak terbatas pada permainan olahraga yang terdapat pada kurikulum pendidikan jasmani saja, materi ajar olahraga juga meliputi permainan, pengembangan, senam, ritme, air dan kesehatan.

Permainan olahraga sepak takraw tidak secara jelas tercantum dalam kurikulum, tapi masih tercantum dalam lingkup permainan bola kecil. Permainan sepak takraw masih sebagai olahraga opsi didalam kurikulum Penjasorkes sehingga sangat tidak sering dianjurkan di sekolah. Olahraga sepak takraw sangat baik buat dianjurkan serta dibesarkan di sekolah menengah pertama karna sangat sesuai buat menggapai tujuan pendidikan di sekolah yakni tingkatkan perkembangan baik secara psikis ataupun raga anak.

Modul permainan. sepak takraw yang dianjurkan tidak menyulitkan serta memberatkan anak, sebab anak umur sekolah menengah pertama masih posisi pada tahapan anak buat bermain. Lewat bermain yang dialami anak merupakan kesenangan serta kegembiraan tanpa memikirkan hasil akhir. Dengan bermain, secara tidak langsung anak hendak memahami ciri game yang dianjurkan dan bisa berhubungan secara baik dengan sahabat sepermainannya. Interaksi tersebut hendak memotivasi anak buat bergerak secara aktif sehingga aspek psikomotor, afektif, serta kognitif anak pula turut tumbuh.

(Eveline, 2015) Hakikat belajar adalah kegiatan yang mengharapakan perilaku peserta didik berubah. Perubahan perilaku disebabkan oleh upaya individu itu sendiri. Menurut Gagne dalam belajar manusia memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar. Karena itu, banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia. Gagne mencatat ada delapan tipe belajar,

yaitu: Belajar isyarat, belajar stimulus respons, belajar merantakan, belajar asosiasi verbal, belajar membedakan, belajar konsep, belajar dalil, belajar memecahkan masalah Sedangkan menurut Bloom belajar adalah pengelompokan tujuan belajar berdasarkan domain atau Kawasan belajar. Menurut bloom ada tiga domain belajar, yaitu, Kawasan kognitif, Kawasan afektif, dan Kawasan psikomotor.

(Slameto, 2015) menyebutkan dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

(Siswono, 2015) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru.

(Winkel, 1991) media pembelajaran merupakan alat untuk menemukan proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Fakta membuktikan bahwa istilah "media pembelajaran" dapat diartikan dengan banyak cara, para ahli menggunakan berbagai definisi untuk mengartikannya, namun dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu definisi luas dan sempit atau lebih spesifik. Pengarang yang mendefinisikannya secara luas, yaitu setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Gerlach dan Ely (Daryanto 2011: 17) dalam kegiatan interaktif antara siswa dengan lingkungannya, fungsi media dapat ditentukan sesuai dengan keunggulan media dan kendala yang mungkin dihadapi dalam proses pembelajaran. Beberapa hal menarik dalam sebuah proses pembelajaran dan olahraga sepak takraw, dilakukan dengan seru tanpa ada kebosanan menjadi

salah satu keunggulan dengan metode permainan.

Pertumbuhan sepak takraw bagaikan berolahraga permainan yang dipertandingan sudah menyebar secara nasional, regional ataupun Internasional, sebab sepak takraw sudah masuk dalam aktivitas olahraga formal semacam PON, SEA Games serta Asian Games. Sebaliknya pada tingkatan Olympiade masih dalam proses perjuangan. Pertandingan sepak takraw sendiri ditingkat wilayah hingga tingkat nasional sangat jarang sekali dilaksanakan, sebab minimnya sokongan pemerintah serta sulitnya mencari sponsor buat mendanai pertandingan sepak takraw, tidak semacam berolahraga yang lain semacam sepak bola serta bola voli yang dikira lebih bergengsi, serta banyak disukai oleh bermacam susunan elemen warga kare dikira mempunyai nilai jual yang lebih, oleh sebab itu pembinaan bibit- bibit unggul diawali dari golongan penduduk khususnya pelajar- pelajar Indonesia di sekolah.

Proses pendidikan sepak takraw disekolah dan realitas yang terdapat dilapangan, peneliti mau membagikan sesuatu aksi ataupun penuhi kebutuhan dengan merancang sesuatu model pendidikan sepak takraw berbasis permainan yang seru serta mengasyikkan, sebab yang peneliti lihat dalam suatu proses belajar mengajarpaling utama modul bola kecil tidak sering guru PJOK berikan modul Sepak takraw kepada siswa sekolah menengah pertama sebab minimnya pengetahuan dan buku ajar yang sangat sedikit tentang sepak takraw.

(Ahmad Jamalong, 2003) dalam bukunya, Nur Ali, dkk. mengatakan bahwa : "Secara harafiah kata "takraw" berasal dari bahasa Thai yang berarti bola yang terbuat dari rotan. Kemudian ditambah didepan kata "sepak" yang artinya menendang, memainkan bola dengan bagian kaki mulai dari ujung kaki sampai ke pangkal paha. (Hakim,2007) dalam bukunya yang berjudul Sepaktakraw, Abdul Aziz

menjelaskan pengertian dari Sepaktakraw yaitu : "sepaktakraw adalah suatu permainan yang dilakukan diatas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan. Lapangan dibatasi oleh net, bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastic "synthetic fibre" dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh, kecuali tangan.

(Hanif, 2015) dalam bukunya yang berjudul "Kepelatihan Dasar Sepaktakraw" menjelaskan pengertian permainan Sepaktakraw bahwa: "Sepaktakraw merupakan perpaduan atau pengembangan tiga macam permainan yaitu sepakbola, bola voli dan bulu tangkis. Dikatakan sama dengan sepakbola karena permainan itu dimainkan dengan menggunakan kaki dan anggota badan yang lain kecuali tangan, dikatakan bola voli karena ada teknik umpan, blok, dan smash, dan dikatakan bulu tangkis karena ukuran lapangan dan net sama dengan bulu tangkis.

Permainan sepak takraw juga sangat tidak sering dianjurkan dalam proses belajar mengajar disekolah dan minimnya dianjurkan oleh guru Penjasorkes kepada siswa disekolah. Bersumber pada hasil observasi serta wawancara ada 4 kasus pendidikan sepak takraw di sekolah menengah awal yang ditemui periset bagaikan berikut:

Pertama, guru PJOK sering mengajarkan permainan bola kecil seperti baseball dan bulu tangkis saat mengajar permainan bola kecil di sekolah. Oleh karena itu karena materi permainan bola kecil lainnya jarang sekali diajarkan maka materi yang diajarkan pada semester pertama dan kedua diajarkan Prosesnya mengalami pengulangan, dengan kata lain monoton.

Kedua, Sekolah tersebut tidak memiliki sarana dan prasarana yang baik selama pembelajaran sepak takraw di sekolah tersebut, karena sekolah yang diamati hanya mempunyai lapangan vutsal, bola voli dan lapangan kecil. Sekolah juga tidak memiliki

peralatan olahraga yang diperlukan untuk bermain sepak takraw, seperti cukup sepak bola, lapangan dan net yang didedikasikan untuk sepak takraw.

Ketiga, Beberapa guru PJOK masih beranggapan bahwa permainan sepak takraw adalah permainan yang sulit dilakukan dan tidak bisa diajarkan kepada siswa. Sebagian guru PJOK berpendapat bahwa menguasai teknik atau keterampilan sepak takraw sangat sulit. Pengamatan dan asumsi tersebut dapat menghasilkan kesimpulan bahwa sebagian guru PJOK tidak dapat memainkan permainan sepak takraw, sehingga tidak percaya diri dalam melakukan atau mengajar takraw kepada siswa.

Keempat, Minimnya referensi buku permainan sepak takraw dalam modul pembelajaran menyebabkan kurangnya pemahaman sepak takraw oleh guru PJOK. Guru PJOK tidak memiliki buku referensi atau buku tentang sepak takraw, sehingga kurang percaya diri dalam pengajaran olahraga ini, kebanyakan mengandalkan buku teks dan hanya mengandalkan mata kuliah PJOK.

Dalam rangka mengenalkan dan mengembangkan sepak takraw melalui pembelajaran SMP perlu dibuat model dengan modifikasi permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak sekolah. Model sepak takraw berbasis permainan diimplementasikan dengan menggunakan metode taktis. Dalam proses pembelajaran, PJOK sekolah menekankan pada cara belajar permainan dengan memahami konsep permainan.

Berdasarkan masalah diatas peneliti memiliki gagasan untuk membuat sebuah model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang implementasinya siswa. dapat melakukan proses belajar dengan seru dan efisien tanpa mempengaruhi atau mengubah dari konsep permainan dalam pembelajaran. Karena dengan adanya bermain dapat mengembangkan gerak pada

siswa serta belajar dalam pengaplikasian nilai sportivitas. Dengan harapan melalui prose belajar mengajar yang seru peserta didik mampu melepaskan penat dan melakukan pembelajaran dengan efisien dan hasil yang maksimal sehingga mampu meningkatkan konsentrasi pada siswa. Siswa siap dalam menerima proses belajar dan pembelajaran di sekolah yang diberikan oleh guru dan membuat siswa lebih antusias sehingga kemalasan dan kebosanan saat melakukan pembelajaran sepak takraw terasa hilang, serta siswa mampu mendapatkan suasana baru saat melakukan proses pembelajaran di sekolah

METODE

Model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan ini adalah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dari buku Sugiyono, yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, yang tidak hanya bersifat materi seperti buku teks, film, pembelajaran, dan lain-lain, tapi juga termasuk prosedur dan proses seperti metode atau model pembelajaran serta metode pengelolaan pembelajaran.

Penerapan rancangan model yang dikemukakan oleh sugiyono ada 10 tahapan namun karena sedang masa pandemi Covid-19 yang sebelumnya berjumlah 10 menjadi 7 digunakan yang mana peneliti hanya melakukan penelitian uji coba kelompok kecil. Agar rancangan model dapat berjalan baik dan benar, maka peneliti akan menggunakan alur rancangan model. Adapun alur rancangan model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur sebagai berikut:

Potensi dan Masalah, adanya potensi atau masalah pada mode belajar sepak takraw. Peneliti dapat melakukan penelitian sesuai kebutuhan atau permasalahan untuk meningkatkan model belajar tersebut.

Pengumpulan Data, setelah potensi dan masalah dapat di tunjukan secara fakta. Maka dikumpulkan perumusan permasalahan dan memahaminya untuk bahan perencanaan model belajar sepak takraw untuk mengatasi masalah tersebut.

Desain Produk, setelah merumuskan masalah, memahami dan membuat bahan perencanaan. Dibuatlah model pembelajaran baru menggunakan memodifikasi media pembelajaran.

Validasi Desain, setelah membuat model alat baru atau memodifikasi alat baru untuk divalidasi atau di uji keefektifannya dengan cara menghadirkan dosen ahli sepak takraw, pembelajaran, dan permainan.

Revisi Desain, model belajar yang sudah divalidasi atau sudah diuji keefektifannya serta diketahui kelemahannya, maka dilakukan perbaikan model belajar tersebut harus peneliti yang mau membuat model belajar tersebut.

Uji Coba Produk, model belajar yang sudah di validasi dan di revisi uji coba tahap awal (kelompok kecil) dapat dilakukan.

Produksi Masal, setelah diuji coba dalam kelompok kecil dari beberapa model pembelajaran yang akan diproduksi masal dalam bentuk buku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Model pembelajaran sepak takraw dalam penelitian ini tertulis peneliti menghasilkan produk dalam bentuk naskah atau storyboard script yang menyajikan berbagai model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan. Peneliti akan membuat dalam bentuk buku panduan model pembelajaran sepak takraw yang diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi para guru PJOK di sekolah DKI Jakarta terkhusus SMPN 232 Jakarta Timur.

Hasil Analisis Kebutuhan

Secara keseluruhan terdapat 3 tujuan umum yang akan diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu:

- (1) memberikan variasi model pembelajaran.
- (2) memberikan

referensi metode pembelajaran sepak takraw untuk guru PJOK SMPN 232 Jakarta Timur (3) upaya peningkatan proses belajar mengajar yang bervariasi pada cabang olahraga sepak takraw.

Berdasarkan Tujuan umum diatas kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrumen wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada guru PJOK SMPN 232 Jakarta Timur serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajaki lebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa penting model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur yang akan diteliti.

Hasil studi pendahuluan atau temuan lapangan selanjutnya dideskripsikan dan dianalisis sehingga dapat diperoleh suatu rumusan hasil data yang telah dikumpulkan. Rumusan hasil ini bersifat deskriptif dan analisis, dengan mengacu pada tujuan studi pendahuluan baik tujuan umum. Berikut akan` dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan yang diperoleh dari hasil observasi penelitian, dari Guru PJOK khususnya SMPN 232 Jakarta timur.

Hasil analisis kebutuhan dan temuan di lapangan selama ini sebagian guru PJOK masih memiliki persepsi bahwa permainan sepak takraw merupakan permainan yang sulit untuk dilakukan dan diajarkan. Sebagian guru PJOK menganggap teknik atau keterampilan untuk menguasai bola takraw sangat susah. Persepsi dan anggapan tersebut dapat disimpulkan sebagian guru PJOK belum bisa melakukan permainan sepak takraw sehingga tidak percaya diri untuk mengajarkan permainan sepak takraw kepada anak.

Guru PJOK di sekolah pada umumnya belum memiliki panduan pembelajaran sepak takraw yang mana menunjang pembelajaran, yang mana lebih memilih

olahraga lain dalam materi permainan bola kecil di sekolah seperti bulutangkis dan lainnya. Materi yang disajikan lebih bersifat kurang inovatif, dan bervariasi. Hal ini berdampak pada motivasi siswa dalam mengikuti setiap proses belajar mengajar di sekolah.

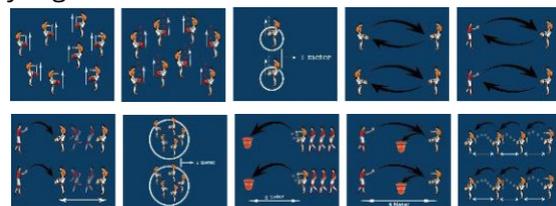
Berdasarkan analisis kebutuhan dan temuan di lapangan secara garis besar selama ini guru sudah berupaya maksimal ingin memberikan materi sepak takraw namun karena kurangnya bahan ajar serta pengetahuan tentang sepak takraw mengakibatkan banyak guru PJOK memilih materi ajar yang lebih mudah seperti bulu tangkis, bola kasti dan sebagainya dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Maka secara umum guru sangat membutuhkan berbagai model pembelajaran sepak takraw yang variatif dan inovatif, karena memang realisasi pada proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang dan memberikan pengetahuan baru ke siswa di sekolah dalam bentuk proses belajar mengajar yang seru dan menarik.

Terutama dengan dimasukkannya model pembelajaran sepaka takraw yang disesuaikan dari gerak yang sederhana hingga gerakan yang lebih kompleks, akan membantu menambah referensi untuk para guru PJOK khususnya untuk SMPN 232 Jakarta Timur. Sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh ketika menjalani proses belajar mengajar sepak takraw.

Draft final

Setelah model pembelajaran yang di desain di uji ahli oleh ahli Pembelajaran, ahli Sepak Takraw dan ahli Permainan maka dihasilkan 10 model pembelajaran yang layak dijadikan sebagai model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur. Berikut 10 model yang divalidasi oleh ahli:



Kelayakan Model

Sebelum model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMPN 232 Jakarta timur dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan, maka peneliti melakukan validasi atau uji kelayakan model kepada tiga orang ahli yaitu Dosen Ahli pembelajaran, Dosen ahli sepak takraw, dan Dosen ahli permainan. Ketiga ahli tersebut menilai rancangan model yang disajikan oleh peneliti terkait dengan kelayakan, apakah model tersebut memang baru dibuat, atau sudah ada yang membuat dan sudah diterapkan pada proses pembelajaran sehingga akan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Hasil evaluasi dari para ahli tersebut berupa nilai untuk bagaimana kriteria tujuan model pembelajaran, bagaimana dengan sarana dan prasarana dari model tersebut, dan apakah cara pelaksanaan dan gambar model latihan sepak sila yang disajikan peneliti

sesuai atau tidaknya. Penilaian Ini menggunakan skala guttman 1-0. Skor dan kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) Skor 0 apabila jawaban yang diberikan "tidak layak"; (2) Skor 1 apabila jawaban yang diberikan "layak".

pembelajaran yang berjumlah 10 yang tertulis pada tabel di atas, Maka diperoleh 10 model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang dikategorikan layak untuk digunakan dalam penelitian. Menurut ketiga ahli tersebut model yang disajikan peneliti, tidak ada yang perlu dikurangi. Karena secara keseluruhan model pembelajaran ini memang belum ada yang melakukan pada proses belajar mengajar di sekolah. Selain itu model pembelajaran ini cukup bervariasi dan bisa digunakan oleh guru dan siswa kemudian menarik dan tidak sulit dilakukan pada saat proses pembelajaran.

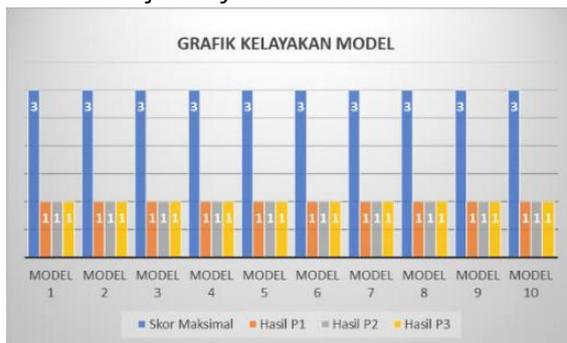
Data hasil Validasi Ahli Sepak Takraw Desain rancangan produk model pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti di validasi oleh ahli Sepak Takraw, Dr. Nur Ali, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Desain rancangan produk model pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti di validasi oleh ahli pembelajaran, Dr. Sujarwo, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Data Hasil Validasi Ahli Permainan desain rancangan produk model pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti di validasi oleh ahli permainan, Slamet Sukriadi, M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari tiga ahli masih terdapat beberapa rancangan produk yang perlu direvisi sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil. Revisi produk dimaksudkan agar rancangan produk yang dikembangkan lebih sempurna. Berikut ini adalah ringkasan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli dari cabang olahraga sepahtakraw untuk teknik dasar sepak sila sebagai berikut; (a) urutkan model berdasarkan tingkat kesulitannya, mulai dari yang termudah ke yang lebih sulit. (b) Penggunaan alat harus sesuai dengan kebutuhan, peralatan yang dicantumkan dalam penulisan model hanyalah yang benar-benar diperlukan. (c)

Grafik Uji Kelayakan Model



Keterangan:

P1 = Dosen Ahli Pembelajaran

P2 = Dosen Ahli Sepak Takraw

P3 = Dosen Ahli Permainan

Berdasarkan hasil uji kelayakan model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang dilakukan terhadap model

Model pembelajaran yang sudah ada boleh dicantumkan, tetapi di perbaharui dengan lebih bervariasi sehingga menjadi sarana untuk siswa agar lebih mempunyai keinginan untuk belajar sepak takraw. (d) Model Pembelajaran dinamis seperti bergerak ke samping, arahnya harus jelas dan disesuaikan dengan arah kaki yang bergerak. (e) Gambar atau animasi lapangan sepak takraw yang disajikan peneliti disesuaikan dengan kondisi yang sebenarnya seperti diberikan warna, diberikan keterangan jarak, ukuran dll. Agar terlihat lebih bagus dan menarik pada proses akhir yaitu pembuatan buku.

Uji coba kelompok kecil akan diperoleh data tentang kemudahan dan kemenarikan pengembangan model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur. 11 anak yang terlibat dalam pengambilan data tentang kemenarikan dan kemudahan model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan tersebut. Data diambil dengan cara memberikan instrumen berupa angket kusioner kepada setiap anak setelah mereka melakukan 10 model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah data diperoleh kemudian dihitung rata-rata persentase hasil jumlah jawaban yang diperoleh dari pengisian angket tersebut. Berikut hasil analisis dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel Hasil Analisis Data kelompok kecil

No	Variabel	Skor Maksimal	Skor Hasil	Persentase
1	Kemenarikan	400	385	87,5%
2	Kemudahan	400	393	89%

Berdasarkan tabel diatas kemenarikan pengembangan model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur diperoleh nilai 87,5%. Berdasarkan hasil kemudahan sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur diperoleh nilai 89%.

Model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang dibuat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk memperoleh model pembelajaran sepak takraw yang efisien dan tidak monoton, diharapkan model pembelajaran tersebut dapat memberikan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif bagi peserta didik pada khususnya, dan tanpa menghilangkan tujuan dari proses pembelajaran serta mampu memberikan kesenangan untuk siswa. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan hasil 10 model untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur dalam membuat suatu model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang telah diverifikasi atau diujikan ke tiga orang ahli yakni (dosen ahli sepak takraw, dosen dan ahli pembelajaran, dan dosen ahli permainan).

Berdasarkan hasil uji variabel, nilai kemenarikan 87,5% dan kemudahan 89% termasuk dalam kategori baik.

Validasi tersebut bertujuan untuk menyempurnakan draf dengan memberikan evaluasi untuk membekali siswa SMPN 232 Jakarta Timur dalam mengimplementasikan model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan, angket evaluasi, dan saran untuk desain model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan. Dari model yang telah dikemukakan, semoga dapat membantu proses pembelajaran materi sepak takraw di kelas PJOK, serta inovatif dalam mengembangkan dan menciptakan produk yang bermanfaat dengan hasil yang maksimal.

SIMPULAN

Pada penelitian pengembangan model, produk akhir berupa model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang dibuat untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur, yang akhirnya dikemas dalam bentuk buku. Berdasarkan data yang terkumpul dari hasil penelitian meliputi uji verifikasi ahli, uji coba kelompok, dan pembahasan hasil penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: Subyek peneliti adalah

kepada siswa SMPN 232 Jakarta timur berupa 10 model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan. Produk model pembelajaran berbasis permainan yang dihasilkan telah ditinjau dan diperbaiki oleh para ahli.

Implikasi

Penerapan model pembelajaran yang dibuat peneliti dinilai cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dibuat mengusulkan metode pengajaran yang inovatif dan beragam yang dapat dilakukan oleh semua siswa, dan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan ini sederhana dan menarik bagi siswa, serta memberikan bantuan yang baik dalam proses pembelajaran.

Saran

Pada bagian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran untuk model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan. Saran yang diajukan meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi dan saran pengembangan lebih lanjut.

Saran Pemanfaatan

Saat menggunakan produk ini, harus menunjukkan status sarana dan prasarana yang ada. Produk ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif dan rujukan bagi sekolah khususnya para guru PJOK di wilayah Jakarta Timur.

Siswa

Produk model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang dikemas dalam bentuk buku ini sebaiknya dilihat atau dipelajari terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah, sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dan memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap sepak takraw.

Guru

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sepak takraw berbasis permainan, guru hendaknya memberikan

bentuk model pembelajaran sepak takraw yang baru agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Jamalong, N. S. (2003). Panduan Permainan Sepaktakraw Pemula (Usia Dini). Jakarta: Kharisma Putra Utama .
- Eveline. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gani, Sofyan, Jufri (2020) Sepak Takraw Double Event. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Gall, B. (1983). Educational Research An Introduction. New York: Longman.
- Hakim, A. A. (2007). Sepak Takraw. Surabaya: Unesa University Press.
- Hanif, A. S. (2015). Kepelatihan Dasar Sepaktakraw. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Putra, N. (2011). Research and Development. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (2003). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Slameto. (2015). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Pt. Asdi Mahastya.
- Siswono. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan Bolserka Pada Siswa Kelas V Dan Vi Sd Yayasan Pendidikan Persekolahan Katolik Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua Tahun 2015 . Jurnal Olahraga, h. 26.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syaodih, N. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosdakarya.
- Yusup, U. (2001). Pembelajaran Permainan Sepaktakraw. Jakarta: Unsri Press.