

Model Belajar *Passing Hockey* Berbasis Permainan untuk Siswa Sekolah Menengah Atas

Siti Azkiyatul Mar'ah^{1✉}, Eka Fitri Novitasari¹, Hermanto¹

¹ Universitas Negeri Jakarta

Jl. Pemuda, No. 10, Rawamangun, RT.8/RW.5, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia, 13220

DOI: 10.21009/jpja.v6i02.55238

Article History

Submitted : Agustus
2023

Accepted : Oktober
2023
Published :
November 2023

Keywords

Model Belajar,
Passing Hockey,
Permainan

Learning Model,
Passing Hockey,
Game

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan variasi model *passing hockey* berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas yang dapat diterapkan pada proses belajar permainan *hockey* di sekolah menengah atas. Penelitian ini menggunakan pengembangan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *research & development (R&D)* dengan model ADDIE. Terdapat 5 Tahapan model ADDIE antara lain *analyze, design, development, implementation dan evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa variasi model belajar *passing* sebanyak 20 model belajar *passing* yang telah divalidasi kelayakannya oleh ahli materi *hockey*, ahli permainan dan ahli pembelajaran. Sample pada penelitian ini merupakan siswa ekstrakurikuler sekolah menengah atas 4 Kabupaten Tangerang yang berjumlah 15 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, model belajar *passing hockey* berbasis permainan yang dikembangkan pada penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan pelatih sebagai pedoman dalam memberikan materi *passing* pada permainan *hockey* karena pada penelitian ini hasil perhitungan uji *N-Gain Score* tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata sebesar 66%, hal tersebut terjadi peningkatan secara signifikan dari pretest dan post test sehingga dapat dikatakan model belajar *passing hockey* berbasis permainan cukup efektif untuk diterapkan sebagai variasi model belajar *passing* pada siswa sekolah menengah atas.

Abstract

The purpose of this study was to produce variations of game-based hockey passing models for high school students that can be applied to the process of learning hockey games in high schools. This study uses the development of quantitative descriptive research methods with a research & development (R & D) approach with the ADDIE model. There are 5 stages of the ADDIE model, including analyze, design, development, implementation and evaluation. This study produced a product in the form of variations of 20 passing learning models that have been validated for their feasibility by hockey material experts, game experts and learning experts. The sample in this study were 15 extracurricular students of high school 4 Tangerang Regency. Based on the results of the study, the game-based hockey passing learning model developed in this study can be used by teachers and coaches as a guideline in providing passing material in hockey games because in this study the results of the N-Gain Score test calculation showed that the average score was 66%, this was a significant increase from the pretest and posttest so that it can be said that the game-based hockey passing learning model is quite effective to be applied as a variation of the passing learning model for high school students.

✉ Corresponding author :
Alamat : Jakarta, Indonesia
E-mail : azkiyatiti706@gmail.com

PENDAHULUAN

Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga dan jiwa, secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. (UU No 11 Tahun 2022 Pasal 1). Ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan: a) olahraga pendidikan b) olahraga kreasi, dan c) olahraga prestasi (UU No 11 Tahun 2022).

Pendidikan jasmani adalah proses penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang dijalankan dengan baik, siswa akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi hidupnya, terlibat dalam setiap aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan pola hidup sehat dan bugar, berkembang secara sosial, serta berpengaruh terhadap kesehatan fisik dan mentalnya (Bloom & Reenen, 2018)

Fakta di lapangan terlihat mata pelajaran olahraga di sekolah terbatas oleh waktu, kesempatan dan fasilitas lingkungan. Begitu pula di lingkungan rumah peserta didik terbatas dalam ruang gerak, sehingga kebutuhan peserta didik akan gerak tidak bisa terpenuhi.

Peserta didik yang seharusnya dapat mengembangkan kemampuan fisik hingga optimal penting untuk melibatkan diri dan mengikuti secara aktif di ekstrakurikuler sekolah. Salah satu ekstrakurikuler yang dapat diikuti untuk menyalurkan gerak aktivitas fisiknya ialah ekstrakurikuler hockey.

Olahraga Hockey merupakan jenis permainan yang menggunakan bola kecil yang permainannya dimainkan oleh dua regu yang setiap pemainnya memegang sebuah tongkat bengkok yang bisa disebut dengan stick untuk menggerakkan sebuah bola (Ramadhan & Faruk, 2018)

Prestasi hockey akan diperoleh jika menguasai teknik dasar yang berkualitas. Secara umum teknik dasar diartikan sebagai gerakan yang sering terjadi dalam permainan atau pertandingan dalam cabang olahraga tertentu. Teknik dasar yang baik dan berkualitas tentunya akan membuat pertandingan menjadi lebih menarik. Dalam penelitian ini teknik dasar yang akan dibahas adalah passing (mengoper).

Menurut Bob (2011:41) Benefit of having good passing is a scoring possibility, offences against an opponent and assist keeper when controlling the ball" manfaat dari mempunyai kemampuan passing yang baik adalah mengatur peluang

mencetak gol, mengamankan area berbahaya dari lawan dan membantu kiper dalam mengontrol bola.

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan pada saat kejuaraan Invitasi Hoki Ruangan Kabupaten Garut (IHRKG) 2023, tim hockey SMA dari Kabupaten Tangerang masih banyak melakukan kesalahan, kesalahan yang masih sering terjadi adalah pandangan saat melakukan passing, pemain masih hanya melihat bola saat melakukan passing tanpa melihat teman yang akan menjadi arah atau tujuan passing. Para pemain juga masih banyak yang setelah melakukan passing pemain hanya pasif atau tidak bergerak ke depan, kiri ataupun ke kanan. Sementara dalam permainan hockey, pemain harus rajin bergerak untuk menciptakan ruang bagi rekan satu tim. Untuk dapat melakukan passing yang akurat, pemain harus melakukan secara rutin dan terus menerus supaya dapat menciptakan gerakan yang otomatis. Namun jika latihan dilakukan monoton dan tanpa adanya variasi dapat menimbulkan rasa malas dan bosan pada pemain.

Hal tersebut diperkuat dari hasil

wawancara peneliti dengan para pelatih ekstrakurikuler SMA di Kabupaten Tangerang, yang menyampaikan bahwa “setiap latihan hockey pelatih lebih sering menggunakan metode pasif seperti passing berpasangan dan tidak bergerak atau berpindah tempat dibandingkan metode passing aktif seperti passing and moving dimana setelah melakukan passing siswa bergerak aktif mencari posisi untuk membuka ruang, serta pelatih masih belum menerapkan variasi model belajar teknik passing khususnya dalam bentuk permainan”.

Pada penelitian ini peneliti akan mencoba memberikan model belajar passing hockey berbasis permainan, yaitu dengan memberikan pengajaran kepada siswa dengan berbagai bentuk permainan yang mengarah kepada gerakan passing, sehingga diharapkan siswa akan lebih bergerak aktif, memiliki kemauan untuk belajar gerakan baru, lebih berani, dan lebih percaya diri dalam melakukan setiap gerakan yang ada dalam permainan hockey.

Permainan itu sendiri merupakan kegiatan yang bertujuan agar siswa atau pemain tidak jenuh dalam mempelajari passing hockey. Permainan juga dapat diartikan sebagai cara bermain dengan mengikuti aturan - aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun

kelompok untuk mencapai tujuan secara sistematis di lapangan, di evaluasi, tertentu (Sunyo Adji Purnomo & dan di sempurnakan sehingga memenuhi Ranni Novianty). Sehingga kriteria tertentu. permainan dinilai dapat membantu Dalam proses penelitian ini peneliti siswa atau pemain untuk tertarik menggunakan model Analysis, Design, dalam mengikuti belajar passing Development, Implemtation, dan Evaluation hockey dan tidak menimbulkan (ADDIE). Adapun pejelasan model tersebut kejenuhan.. adalah sebagai berikut:

Dari pernyataan tersebut peneliti meyakini bahwa *passing* dalam cabang olahraga *hockey* sangat berpengaruh, dan kurangnya variasi model belajar *passing hockey* membuat siswa bosan dan jenuh. Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian Model belajar *passing hockey* berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Research & Development (R & D) untuk memvalidasi produk berupa model belajar passing hockey berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas. Metode penelitian dan pengembangan adalah sebuah model pengembangan yang berbasis permainan dimana temuan penelitian di rancang untuk menghasilkan produk baru yang nantinya akan di uji

1. *Analysis* (analisis)

Analisis adalah langkah awal dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini Peneliti melakukan observasi awal seperti pengamatan lapangan dan subjek yang akan diteliti. Dilihat dari subjek penelitian yaitu penguasaan passing hockey pada siswa sekolah menengah atas masih kurang maksimal.

Sehingga peneliti membuat variasi model belajar passing hockey berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas yang nantinya dapat digunakan untuk bahan belajar pada siswa sekolah menengah atas.

2. *Design* (perencanaan)

Desain merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan untuk membuat rancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap desain ini peneliti membuat sebuah perencanaan model dengan desain model berupa model belajar passing hockey berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas sebanyak 20 variasi model belajar

3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan dan pengujian model. Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan 20 variasi model belajar passing hockey berbasis permainan.

Sebelum pengembangan model belajar passing hockey berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan, maka peneliti melakukan validasi atau uji kelayakan model kepada 9 orang ahli yaitu tiga dosen ahli materi hockey, tiga dosen ahli permainan dan tiga dosen ahli pembelajaran. Ketiga ahli tersebut menilai rancangan model yang dikembangkan sehingga akan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

4. *Implementation* (implementasi)

Setelah dilakukan validasi oleh pakar ahli dan peneliti telah memperbaiki model tersebut, kemudian langkah selanjutnya ialah melakukan implementasi model tersebut kepada anggota ekstrakurikuler yang terdiri dari kelas X, XI dan XII untuk mengetahui keefektifan model belajar passing hockey dengan berbasis permainan.

5. *Evaluate* (evaluasi)

Evaluasi adalah tahap akhir dalam model ini, pada tahap ini di lakukan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan model yang telah di buat telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu yang berfokus untuk membuat model belajar passing dan meningkatkan keterampilan *passing hockey* namun basisnya berbeda, yakni penelitian terdahulu dengan basis video tutorial, dan penelitian terdahulu menghasilkan variasi model yang berfokus pada keterampilan individu bukan kerjasama tim serta belum adanya uji efektifitas dan perbedaan pada instrument maupun indikator test.

Berdasarkan hasil implementasi atau penerapan setelah dinyatakan layak oleh validator, Model belajar yang diterapkan di lapangan, pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 15 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan data di atas, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil uji coba model belajar *passing hockey* berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas mengalami peningkatan dengan peningkatan sebanyak 66%.

Tabel 1. Hasil Analisis Data

No.	Pre Test	Post Test	Skor Ideal	N-Gain Score	% N Gain Score
1	1	3	5	0.50	50%
2	2	4	5	0.67	67%
3	2	4	5	0.67	67%
4	3	5	5	1.00	100%
5	2	4	5	0.67	67%
6	2	5	5	1.00	100%
7	2	5	5	1.00	100%
8	2	4	5	0.67	67%
9	2	3	5	0.33	33%
10	2	3	5	0.33	33%
11	2	3	5	0.33	33%
12	1	4	5	0.75	75%
13	1	3	5	0.50	50%
14	1	4	5	0.75	75%
15	1	4	5	0.75	75%
Mean	1,73	3,87	5,00	0,66	66%

Berdasarkan hasil data lapangan dan uji coba ahli yang telah dipaparkan oleh peneliti, telah diketahui bahwa variasi model belajar *passing hockey* berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas yang telah dikembangkan dalam penelitian ini "cukup efektif" dan memenuhi syarat untuk dapat diaplikasikan dalam proses belajar pada siswa sekolah menengah atas. Dengan menerapkan beberapa variasi model belajar kepada siswa, siswa lebih semangat dalam melaksanakan materi yang diberikan, kemudian model yang diterapkan meningkatkan antusias dan partisipasi

aktif dari semua siswa sehingga proses belajar menjadi optimal dan efektif.

Dari hasil data yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka ada beberapa variasi model pembelajaran yang perlu direvisi. Hal ini dilakukan untuk lebih memaksimalkan manfaat model belajar *passing hockey* berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas.

Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal sesuai dengan kemampuan peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui sebagai bahan evaluasi agar lebih baik ke depannya dan di harapkan dapat membantu proses belajar pada siswa sekolah menengah atas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, model belajar *passing hockey* berbasis permainan yang dikembangkan pada penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan pelatih sebagai pedoman dalam memberikan materi *passing* pada permainan hockey karena pada penelitian ini. Hasil perhitungan uji N-Gain Score tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata n-gain score sebesar 66%, hal tersebut terjadi peningkatan secara signifikan dari pretest dan post test sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan variasi model belajar *passing*

hockey berbasis permainan terbukti “Cukup Efektif” dalam meningkatkan keterampilan *passing* siswa sekolah menengah atas SMA Negeri 4 Kabupaten Tangerang.

pada *penalty corner* permainan olahraga *hockey* Mochammad Naufal Ramadhan *, Mohammad Faruk.

Rifqi, M. (2021). *Kontribusi Imt (Indeks Massa Tubuh) Terhadap Kecepatan Dan Kelincahan Pada Atlet Hoki Putra Puslatcab Kab. Gresik*. Jurnal Kesehatan Olahraga.

Sajili. (2021). *Hubungan Usia dan Indeks Massa tubuh terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani (VO2MAX) Pada Anggota Ikatan Langkah Dansa Indonesia (ILDI) Kota Bogor*. Ildi.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suharjana. (2008). *Pedoman Kuliah Pendidikan Kebugaran Jasmani*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Suharjana. (2013). *Kebugaran Jasmani*. Yogya Global Media.

DAFTAR PUSTAKA

Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2018). Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Olahraga S1. *NBER Working Papers*,89.<http://www.nber.org/papers/w16019>

Bridle,Bob.(2011).”Esensial Soccer Skill”.the soccer book. 1st Ed. United States : DK Publishing.

Bryantara, O. F. (2016). *Faktor Yang Berhubungan Dengan Kebugaran Jasmani (Vo2. December, 237–249*. <https://doi.org/10.20473/jbe.v4i2.2016.237>

Budiwanto, setyo. 2017. 6 jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar *metodologi penelitian dalam keolahragaan*.

Muhyi, M., Hartono, Budiyono, sunu catur, Satianingsih, R., Sumardi, Ridai, I., Zaman, a. qomaru, Astutik, E. P., & Fitriatien, S. R. (2018). *Metodologi Penelitian*. *Adi Buana University Press*, 1–82. www.unipasby.ac.id

Nazir, M. (2013). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.

Pfleegor, adam. 2010. “deception in sport a conceptual and ethical analysis.”

Ramadhan, M. N., & Faruk, M. (2018). analisis kecepatan pelari dalam melakukan pertahanan