

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
SPORTEDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN ATLETIK
DI SMP NEGERI 2 PRINGSEWU**

Oleh:

Abrar Adzka, Herpratiwi, Rahmat Hermawan

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung

e-mail: abrar1986@yahoo.co.id

Hp. 082183408520

Abstract: the development of *bermain sportif* learning model in athletics learning in SMP Negeri 2 Pringsewu. This research aimed to: 1) describe the potential and condition of learning model that has been used in physical education learning; 2) developing a learning model of physical education which according to the characteristics and needs of students; 3) analyze the increase of learning achievement and learning activity of students in SMP Negeri 2 Pringsewu; 4) describe the effectiveness and benefits of the use of *Bermain Sportif* learning models. The research method used is a research and development (R & D). The population of this research are all of students SMP 2 Pringsewu while the selected sample is class VIII.A which amounts to 34 people. Data was collected through tests, observations, questionnaires and interviews, the data were analyzed quantitatively and qualitatively. The conclusion of this research was: 1) physical education learning in SMP Negeri 2 Pringsewu that happened so far was not so effective and appropriate with effective learning principal; 2) product development result of *Bermain Sportif* learning model according to the results of expert judgment is well worth learning implemented in physical education in SMP Grade 8 because according to the principles of effective learning as well as the characteristics and needs of students; 3) averages of the athletic student learning achievement increased by 31, 8 by the percentage of completeness classical study by 100% after using the model, the activities learn of athletic increased by 23% after using the model; 4) the limited trial results to *Bermain Sportif* learning model shows that the average gain score (g) = 0.7 this means learning model is highly effective in improving students' mastery of subject matter.

Keyword: *play learning, sport educative, athletics*

Abstrak: pengembangan model pembelajaran bermain sport edukatif dalam pembelajaran atletik di SMP Negeri 2 Pringsewu. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan potensi dan kondisi model pembelajaran yang telah dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani; 2) mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani, yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa; 3) menganalisis peningkatan prestasi belajar dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Sport Edukatif; 4) mendeskripsikan efektifitas dan keunggulan model pembelajaran Bermain Sportif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Populasi penelitian ini adalah siswa SMPN 2 Pringsewu sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas VIII.A yang berjumlah 34 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, angket dan wawancara, data

dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) potensi dan kondisi model pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN 2 Pringsewu belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa; 2) produk model pembelajaran Bermain Sportif hasil pengembangan menurut penilaian pakar sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani SMP kelas VIII karena sesuai dengan prinsip pembelajaran efektif dan karakteristik serta kebutuhan siswa; 3) rerata prestasi belajar atletik siswa SMPN 2 Pringsewu meningkat sebesar 31,8 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% setelah menggunakan model pembelajaran Bermain Sportif, aktivitas belajar atletik siswa SMPN 2 Pringsewu meningkat sebesar 23% setelah menggunakan model pembelajaran Bermain Sportif; 4) Hasil uji coba terbatas model menunjukkan bahwa rata-rata gain (g) = 0,7 yang artinya model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Kata Kunci: *Pembelajaran Bermain, Sport edukatif, Atletik*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran pendidikan jasmani memerlukan perencanaan yang sistematis agar mampu meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional sesuai dengan tujuannya. (Depdiknas 2003a). Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui

pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif. Pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, tetapi lebih menekankan pada internalisasi, tentang apa yang dikerjakan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktekkan dalam kehidupan oleh siswa (Mulyasa, 2003:149).

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran Pendidikan Jasmani saat ini, masih jauh dari harapan dan konsep ideal di atas. Sebagian besar proses pembelajaran Pendidikan Jasmani dinilai belum mampu menciptakan atmosfer belajar. Bahkan di lapangan masih ditemui guru pendidikan jasmani yang dalam pembelajaran sebatas “menggugurkan kewajiban” hal ini senada dengan pernyataan Mahendra (2003:16): “Hal ini tercermin dari berbagai gambaran negatif tentang pembelajaran penjas, mulai dari kelemahan proses yang menetap misalnya membiarkan anak bermain sendiri hingga rendahnya mutu hasil pembelajarannya, seperti kebugaran jasmani yang rendah.

Data dari pengawas mata pelajaran rumpun Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di Kabupaten Pringsewu menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani di Kabupaten Pringsewu, khususnya SMP masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil monitoring yang menunjukkan bahwa, sebagian besar guru Pendidikan Jasmani di Kabupaten Pringsewu belum memiliki perangkat pembelajaran (Silabus,RPP dll),

pelaksanaan proses pembelajaran juga sebagian masih menggunakan pendekatan konvensional, yaitu pendekatan melatih olahraga.

Untuk mempertegas kesimpulan di atas, peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui potensi dan kondisi model pembelajaran yang telah dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani oleh guru di kabupaten Pringsewu. Hasil angket pendahuluan yang diberikan kepada 26 orang guru pendidikan jasmani SMP di kabupaten Pringsewu menyajikan temuan sebagai berikut:

- 1) 69 % responden (18 orang) guru tidak memahami perbedaan antara pendekatan, metode, strategi, dan model pembelajaran
- 2) 69 % responden (18 orang) guru tidak berpedoman pada model pembelajaran tertentu dalam mengajar
- 3) 85% responden (22 orang) guru menganggap sumber belajar (sarana, prasarana dan media pembelajaran) yang tersedia belum menunjang

proses pembelajaran yang efektif

- 4) 92% responden (24 orang) beranggapan bahwa model pembelajaran pendidikan jasmani yang ada saat ini belum sesuai dengan kebutuhan
- 5) 92% responden (24 orang) beranggapan bahwa perlu dilakukan pengembangan model pembelajaran baru yang sesuai dengan kebutuhan.

Dari hasil angket di atas dapat diketahui bahwa potensi dan kondisi model pembelajaran pendidikan jasmani di kabupaten Pringsewu selama ini belum efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan tersebut dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani dibutuhkan beberapa strategi pemecahan masalah. Salah satunya dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, kondisi dan karakteristik siswa. Fokus tindakan pemecahan masalahnya adalah bagaimana mengembangkan suatu model pembelajaran yang inovatif dan dapat

membuat siswa lebih aktif dalam belajar, menumbuhkan kreatifitas berfikir siswa dan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.

Solusi alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan pendekatan bermain dalam belajar pendidikan jasmani. Yang dimaksud dengan pendekatan bermain Menurut Wahjoedi (2000: 121) adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga ke dalam bentuk permainan.

Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Atas dasar itu maka dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan dan menerapkan Model Pembelajaran Bermain dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian bertujuan untuk: 1)

mendeskripsikan potensi dan kondisi model pembelajaran pendidikan jasmani yang sudah dimanfaatkan pada pembelajaran pendidikan jasmani; 2) mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya materi atletik yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa; 3) menganalisis peningkatan prestasi dan aktivitas belajar atletik siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain sportif; 4) Mendeskripsikan efektifitas dan keunggulan penggunaan model pembelajaran Bermain Sportif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Hasil atau produk dari penelitian ini adalah model pembelajaran pendidikan jasmani dengan fokus pada materi atletik SMP kelas VIII semester genap. Produk yang akan dikembangkan terdiri atas lima komponen yaitu: sintaks pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, instruksional output dan produk instruksional pendidikan jasmani materi atletik SMP kelas VIII (lari

estafet, lompat jauh dan lempar lembing) yang terdiri dari bahan ajar, lembar kerja siswa (LKS) dan media pembelajaran hasil modifikasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pringsewu pada semester genap tahun ajaran 2011/2012 bulan januari s.d juni 2012. Populasi penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 2 Pringsewu sedang sampel penelitian adalah siswa kelas VIII.A yang berjumlah 34 orang.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dalam dua tahap dengan tujuh langkah. Tahap pertama terdiri empat langkah yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi; 2) perencanaan; 3) pengembangan produk awal; 4) uji coba awal (validasi). Sedangkan tahap yang kedua terdiri dari tiga langkah, yaitu: 5) revisi produk; 6) uji coba lapangan; 7) revisi produk hasil uji coba lapangan.

Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, angket dan wawancara, lalu data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hipotesis kerja dari penelitian ini adalah: Penggunaan Model Pembelajaran Bermain dapat

meningkatkan prestasi belajar dan Aktivitas Belajar Atletik siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa:

- 1) Siswa mengalami kesulitan dalam belajar atletik, hal ini ditunjukkan dengan Prestasi belajar atletik siswa kelas VII masih belum memuaskan. Dari 278 orang siswa kelas VIII, 69 orang (24,8 %) diantaranya tidak mencapai angka Kriteria Kekuntasan Minimal (KKM)
- 2) Siswa membutuhkan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan memberi ruang gerak serta bermain yang luas.
- 3) Keterbatasan sarana dan prasarana sangat berpengaruh dalam materi atletik, mengingat pembelajaran atletik membutuhkan lapangan yang luas dan prasarana yang lengkap. Sementara sebagian besar SMP di kabupaten

Pringsewu tidak memiliki lahan yang cukup

- 4) Model pembelajaran yang ada saat ini belum memenuhi kebutuhan pembelajaran pendidikan jasmani
- 5) Dibutuhkan pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berpedoman pada hasil analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan perencanaan pengembangan model pembelajaran bermain yang sesuai kebutuhan. Model Pembelajaran Bermain Sportif merupakan integrasi dari teori belajar behavioristik dan konstruktivistik, pendekatan belajar Paikem, modifikasi pembelajaran dan model pembelajaran tactical games (Metzler) menghasilkan suatu prinsip pembelajaran yang memanfaatkan berbagai aktivitas bermain untuk mencapai tujuan belajar.

Ciri khas dari model ini terletak pada modifikasi pembelajaran dan pemanfaatan aktivitas bermain sebagai strategi pembelajaran. Sintak model pembelajaran Sport Edukatif hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Orientasi bermain

- Melakukan games pemanasan/*ice breaking*
- Melakukan berbagai gerak orientasi

Langkah 2: Apresiasi gerak dan masalah taktis

- Memperhatikan demonstrasi keterampilan yang dilakukan guru/siswa model.
- Mempelajari sejarah dan peraturan atletik
- Mempelajari dan mendiskusikan serangkaian permasalahan taktis dan tugas gerak yang disajikan oleh guru

Langkah 3: Eksplorasi kesadaran taktis

- Siswa melakukan eksplorasi gerak dan keterampilan melalui berbagai tugas gerak dalam aktivitas bermain
- Mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses *trial and error*

Langkah 4: Elaborasi

- Menggabungkan berbagai keterampilan yang telah dikuasai menjadi satu rangkaian utuh

- Siswa memperluas dan memantapkan pemahamannya tentang konsep gerak dengan melakukan gerak secara bergantian dalam kelompok

Langkah 5: Simulasi Permainan

- Simulasi perlombaan antar siswa dalam kelompok
- Siswa menganalisis kesalahan gerak temannya dan membandingkannya dengan gambar atau tayangan video

Langkah 6: Presentasi skill

- Siswa mempresentasi tugas gerak dan keterampilan yang telah dikuasai
- Evaluasi kesalahan gerak

Sistem sosial Model Bermain Sportif dicirikan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam kelompok. Kelompok dalam pembelajaran Bermain Sportif didesain agar terdiri dari kelompok heterogen yang terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Prasyarat dari pembagian kelompok ini adalah guru harus terlebih dahulu melakukan tes awal/pretes di awal pembelajaran, atau

dapat juga diketahui dari nilai akhir siswa di semester sebelumnya.

Sedangkan sistem reaksi dari Model Bermain Sportif ditunjukkan oleh peran guru dan siswa dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru berperan sebagai model dan fasilitator bagi siswa. Guru memberikan bantuan kepada siswa dalam tiap tahapan pembelajaran. Guru membangkitkan minat belajar siswa, menyadarkan siswa akan pentingnya materi yang dipelajari, dan merangsang pemikiran siswa untuk mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan geraknya.

Sedangkan siswa berperan sebagai pemeran utama, yang bertugas melaksanakan proses belajar kelompok dengan berpedoman pada bahan ajar dan LKS. Dalam sistem model ini, siswa yang berkemampuan tinggi dituntut untuk banyak berperan dalam proses belajar dan memecahkan masalah. Siswa yang berkemampuan tinggi dikondisikan agar dapat menjadi mentor bagi siswa lain dalam kelompoknya. Sementara siswa yang lain berperan aktif dalam proses konstruksi pengetahuan melalui proses coba-coba (*trial and error*) berbagai

tugas gerak yang dikemas dalam aktivitas bermain.

Sistem pendukung dari model Bermain Sportif adalah: (1) Guru pendidikan jasmani yang memiliki kemauan berinovasi dan memahami konsep pendekatan Paikem dan prinsip modifikasi pembelajaran, (2) Bahan ajar Model Bermain Sportif, (3) Lembar Kerja Siswa yang bersifat aplikatif, (4) Media pembelajaran, sarana prasarana, dan alat peraga modifikasi, (5) Pemanfaatan berbagai alat-alat sederhana sebagai sumber belajar, (6) Assesmen pembelajaran.

Instructional output yang diharapkan dari model ini adalah: (1) Penguasaan konsep dan keterampilan gerak, khususnya atletik, (2) peningkatan kebugaran jasmani siswa, (3) Aktivitas belajar yang tinggi, karena setiap siswa memiliki kesempatan belajar dan ruang yang lebih banyak, (4) Pengalaman gerak yang lebih kaya, (5) Pengetahuan kognitif tentang prinsip gerak dan peraturan-peraturan dalam atletik, (6) Pencapaian kompetensi afektif, seperti kerjasama, percaya diri, sportivitas dan tanggung jawab.

Berdasarkan penilaian para ahli produk model pembelajaran Bermain

Sportif hasil pengembangan menurut penilaian pakar sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani SMP kelas VIII karena sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta karakteristik dan kebutuhan siswa.

Dari data hasil penelitian diketahui bahwa rerata prestasi belajar atletik siswa meningkat sebesar 31,8 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% setelah menggunakan model pembelajaran Bermain Sportif. Aktivitas belajar atletik siswa meningkat sebesar 23% setelah menggunakan model. Hasil uji coba terbatas model pembelajaran Bermain Sportif menunjukkan bahwa rata-rata gain skor ternormalisasi ($g = 0,7$).

Pembahasan

Pembelajaran Pendidikan Jasmani atletik dengan menggunakan Model Pembelajaran Bermain Sportif ini dapat dikatakan valid dan efektif. Valid karena dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan penelitian pendahuluan yang berdasarkan kondisi yang ada dan dikembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam

penelitian awal. Setelah dikembangkan produk ini telah dievaluasi dan direvisi oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran, dan dinyatakan dapat digunakan sebagai produk pembelajaran.

Dikatakan efektif karena telah diuji cobakan melalui berbagai tahapan yang terdiri dari uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan di SMPN 2 Pringsewu. Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan produk Model Pembelajaran Bermain ini dapat meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar siswa, baik secara individu maupun klasikal.

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa setelah penggunaan Model Pembelajaran Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya materi atletik. Terjadi peningkatan prestasi belajar dan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal.

Peningkatan prestasi belajar ini terjadi karena Model Pembelajaran Bermain yang digunakan dalam pembelajaran didesain berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan belajar siswa, sehingga

desain pembelajaran Model Pembelajaran Bermain Sportif ini merupakan sebuah *prototype* solusi masalah belajar siswa, sehingga dalam pelaksanaannya sangat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Strategi pembelajaran *tactical games* sangat berperan penting meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar siswa, khususnya siswa yang prestasi awalnya rendah. Penerapan Model Bermain dan strategi *tactical games* membuat proses pembelajaran yang rumit berubah menjadi sebuah proses bermain yang menyenangkan, siswa yang prestasi awalnya rendah menjadi lebih termotivasi untuk melakukan berbagai tugas gerak yang menantang.

Pembagian kelas menjadi beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah membuat proses pembelajaran lebih kompetitif, di dalam kelompok terjadi proses pembelajaran *peer teaching*, dimana siswa yang pandai menjadi tutor bagi siswa yang kurang pandai. Hal ini membuat pembelajaran tidak hanya didominasi oleh siswa yang pandai. Melalui pembelajaran kelompok juga

terbangun komunikasi dan kerja sama antar individu.

Dalam permainan kelompok, siswa belajar bersosialisasi dan menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Siswa dapat memahami bahwa keberhasilan kelompok merupakan representasi dari keberhasilan pribadinya. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky bahwa siswa perlu belajar dan bekerja secara berkelompok sehingga siswa dapat saling berinteraksi dengan bantuan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu Peningkatan Prestasi belajar juga disebabkan oleh penerapan modifikasi pembelajaran. Prinsip Model Pembelajaran Bermain memandang perlu adanya modifikasi, dalam Model Pembelajaran Bermain terdapat beberapa aspek yang dimodifikasi, diantaranya adalah tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan (sarana dan prasarana), dan evaluasi pembelajaran.

Dalam Model Pembelajaran Bermain tujuan pembelajaran ditekankan pada penguasaan prinsip gerak yang benar, bukan pada pencapaian prestasi olahraga (jarak,kecepatan tertentu). Sehingga dalam hal ini kelemahan dan

keterbatasan fisik siswa dapat tertutupi dengan penguasaan/gerak dasar karena proses evaluasi tidak menekankan target jauhnya lompatan/lemparan melainkan bagaimana siswa dapat memahami cara melakukan lari lompat dan lempar dengan benar dan koordinasi yang baik.

Hal ini senada dengan pendapat Lutan (Dalam Samsudin 2008: 59) yang menyatakan bahwa “Modifikasi dalam mata pelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, serta dapat melakukan pola gerak secara benar”.

Pembelajaran Bermain Sportif dengan media dan sarana-prasarana yang pembelajaran yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan belajar, membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih kaya.

Modifikasi aturan dan aktivitas bermain membuat proses pembelajaran memberi pengaruh positif bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa. Jika dalam pembelajaran konvensional digunakan media dan prasarana ukuran standar,

maka sebaliknya dalam pembelajaran Model Bermain digunakan media dan prasarana sederhana yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa baik jumlah maupun ukurannya sehingga tidak berbahaya bagi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan konkret tanpa terkekang dengan aturan-aturan yang kaku.

Hal ini sangat sejalan dengan Teori Perkembangan Kognitif Piaget yang membedakan perkembangan kognitif menjadi empat taraf, dimana siswa SMP kelas VIII merupakan masa peralihan antara periode operasional konkret menuju periode operasional formal, yang masih membutuhkan benda-benda nyata dalam pembelajaran dan memiliki hasrat bermain tinggi dan belum terbiasa dengan aturan yang kaku. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Bermain merupakan Model yang sesuai dengan karakteristik siswa pada periode ini.

Dari analisis kualitatif data kuesioner perbandingan antara Model Pembelajaran Bermain dengan Model Pembelajaran Konvensional, diketahui bahwa secara keseluruhan penerapan Model Bermain memberi pengaruh

lebih tinggi dibandingkan dengan Model Konvensional (87,5 % > 45,3 %), sedangkan dari aspek kecepatan pemahaman siswa Model Bermain juga memberi pengaruh yang besar terhadap siswa (88,97% > 43,38%), dari aspek peningkatan kreativitas Model Bermain memberi pengaruh lebih tinggi (75,73% > 49,26%), demikian juga dengan peningkatan prestasi belajar (93,33% > 44,85%).

Peningkatan kecepatan pemahaman ini disebabkan karena Model Pembelajaran Bermain menggunakan sumber belajar yang kaya (Bahan ajar tertulis, demonstrasi, gambar bergerak, dan Lembar Kerja Siswa), penggunaan sumber belajar yang kaya memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi, karena sesuai dengan gaya belajarnya.

Sementara itu model pembelajaran bermain dengan penugasan kelompok dan silumasi bermain ternyata dapat menstimulasi siswa untuk banyak mencoba melakukan gerakan, dan menguasai keterampilan gerak dengan gaya dan kecepatan serta target sesuai dengan kemampuannya, hal ini tentunya membuat siswa harus kreatif memecahkan masalah dan

mengonstruksi pengetahuannya sendiri yang pada akhirnya dapat meningkatkan kreativitas.

Demikian halnya dengan peningkatan prestasi, peningkatan pemahaman dan kreativitas pada akhirnya tentu akan berpengaruh pada peningkatan prestasi.

Secara empirik keefektifan model pembelajaran Bermain Sportif didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu. Ayi Suherman (2008) dalam hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran Pakem dalam Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, menunjukkan bahwa dampak penggunaan model pembelajaran Paikem dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa, yang terbukti dengan adanya perbedaan rerata hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan model.

Hasil penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh I Putu Panca Adi, yang mengembangkan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain efektif untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola.

Model ini juga sejalan dengan teori Koneksionisme yang dikemukakan Thorndike. Menurut Thorndike penguasaan pengetahuan atau keterampilan memerlukan pengembangan pertautan antara stimulus dan respon yang serasi, dan belajar dilakukan melalui proses *trial and error*.

Pada kenyataannya, dalam implementasi model pembelajaran Bermain Sportif, sebagian kegiatan belajar keterampilan gerak dilakukan melalui proses mencoba-gagal dan mencoba lagi. Dalam keadaan demikian, siswa mencari-cari cara terbaik untuk melakukan gerakan yang diharapkan. Setelah siswa melakukan beberapa kali latihan dan mengamati hasilnya, gerakan-gerakan yang salah ditinggalkan dan secara berangsur-angsur diperbaiki dengan gerakan yang benar hingga kemudian menguasai keseluruhan gerakan itu.

Penggunaan model pembelajaran Bermain Sportif memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) meningkatkan kualitas kemampuan atau unjuk kerja guru; 2) relevan dipakai dalam implementasi kurikulum; 3) dapat

mengatasi permasalahan keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran.

Namun dalam penerapannya, model pembelajaran Bermain Sportif yang telah dikembangkan ini masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu: 1) Keberhasilan penerapan model ini dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor kerja sama antara guru dan siswa, guru dituntut menjadi fasilitator yang baik, sedangkan siswa dituntut untuk kreatif dan mau mencoba. Sehingga apabila siswa malas mencoba-coba maka pengetahuan yang didapat sangat sedikit. Jika interaksi antara guru dan siswa kurang, maka model ini juga akan kurang efeknya terhadap pembelajaran; 2) Membutuhkan persiapan mengajar yang cukup kompleks, dan manajemen waktu yang efektif. Jika manajemen waktu tidak efektif dan tidak dipersiapkan sebelumnya, maka dua jam pelajaran tidak akan cukup untuk menerapkan model pembelajaran ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan uji coba lapangan

dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Potensi dan kondisi model pembelajaran yang telah digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN 2 Pringsewu belum efektif dan sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Produk model pembelajaran Bermain Sportif hasil pengembangan menurut penilaian pakar sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani SMP kelas VIII karena sesuai dengan prinsip PAIKEM dan karakteristik dan kebutuhan siswa.
3. Rerata prestasi belajar atletik siswa SMPN 2 Pringsewu meningkat sebesar 31,8 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% setelah menggunakan model pembelajaran Bermain Sportif
4. Aktivitas belajar atletik siswa SMPN 2 Pringsewu meningkat

sebesar 23% setelah menggunakan model pembelajaran Bermain Sportif

5. Hasil uji coba terbatas model pembelajaran Bermain Sportif menunjukkan bahwa rata-rata gain skor ternormalisasi (g) = 0,7. Ini berarti, model pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, model pembelajaran bermain sportif dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta membantu menyelesaikan permasalahan keterbatasan sarana dan prasarana
2. Bagi Sekolah, penerapan model bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa membutuhkan dukungan dari pihak sekolah. Sekolah

hendaknya mendukung dan memfasilitasi guru untuk berinovasi

3. Bagi Forum MGMP Pendidikan jasmani Kabupaten Pringsewu, diharapkan untuk dapat menguji cobakan dan melengkapi serta mengembangkan lebih lanjut model pembelajaran ini
4. Bagi Peneliti Lain, diperlukan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik dengan subyek dan skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arma dan Manadji, Agus. 2004. *Dasar Dasar Pendidikan Jasmani* Dirjen dikti Kemendikbud. Jakarta
- Bahagia, Yoyo dan Suherman, Adang. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang olahraga*. Dirjen Dikdasmen Depdikbud. Jakarta.
- Ben Dyson, Linda L.Griffin & Peter Hastie. 2004. Sport education, Tactical Games & Cooperatif Learning: Theoretical & Pedagogical Consideran. *Sport Reaserch Journal*. Sirc Publisher.
- Carpenter, Eric J. 2010. The Tactical Games Model SportExperience: an Examination of student motivadition and game performance during an ultimate frisbee unit. *Dissertation*.University of Massachusetts - Amherst
- Lutan, Rusli. 2005. *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*.Edisi Revisi. DirjenDikti Depdikbud. Jakarta.
- Mahendra, Agus. 2012. Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani *Kumpulan makalah bahan penataran*. file.upi.edu
- Metzler, M. 2000. *Instructional Model for Physical Education*. Boston: Allyn& Bacon
- Panca Adi, I Putu. 2006. Pendekatan Bermain dalam Permainan Sepakbola, 8 *Jurnal IPTEK Olahraga Volume 8 Nomor 3 September 2003*. PPPITOR Kemenegpora. Jakarta