

PENGEMBANGAN ALAT DAN MODEL PERMAINAN HOKI UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS ATAS

DEVELOPMENT OF HOCKEY TOOL AND MODEL FOR PHYSICAL EDUCATION LEARNING OF UPPER CLASS STUDENT IN ELEMENTARY SCHOOL

Oleh : Nuzulla Saputri, PGSD Penjas
13604221055@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan keterbatasan sarana dan prasarana permainan bola kecil dan ragam permainan bola kecil sehingga proses pembelajaran permainan bola kecil mengalami hambatan dalam melakukan inovasi. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan alat dan produk model permainan Pipa Saluran Air (PSA) Hoki agar dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana dan meningkatkan ketrampilan koordinasi gerak peserta didik serta menambah ragam permainan bola kecil. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada teori Sugiyono, yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Dari hasil penelitian ini telah ditemukan (1) model permainan PSA Hoki dapat menarik perhatian siswa SD kelas atas untuk mengenal permainan Hoki, (2) Model permainan PSA Hoki dapat menambah variasi permainan bagi guru yang mengajar anak SD kelas atas, (3) Model permainan PSA Hoki dapat mengungkapkan imjinasi siswa SD kelas atas dalam perpaduan modifikasi alat dan permainan dengan diperoleh hasil uji coba aspek afektif yaitu aspek peserta didik mau bermain kembali, diperoleh prosentase sebesar 92,08% (sangat layak). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model permainan PSA Hoki ini dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana, meningkatkan koordinasi gerak peserta didik, dan menambah ragam materi permainan bola kecil.

Kata Kunci : *Keterlaksanaan, Permainan Tradisional, Pembelajaran Penjasorkes*

Abstract

The research is motivated by problems of limited facilities and infrastructures of small ball game and various small ball games so that the learning process of small ball game is difficult to get innovation. The purpose of this research is to develop the tool and game model product of Water Channel Pipe (PSA) Hockey in order to overcome the problem of limited facilities and infrastructures and to improve the coordination skills of the students' movement and to increase the variety of small ball game.

This research was research and development referring to the theory of Sugiyono, which means this research was product-oriented research. From the research results, it is found that (1) the PSSA Hockey game model can attract upper class student in elementary school to identify hockey game, (2) the PSA Hockey game model can add variety of games for teachers of upper grade of elementary school children, (3) the PSA Hockey game model can express the imagination of upper grade students in combination of modification of tools and games with proven by the result of testing the affective where the students want to play

again, obtained percentage 92,08% (very feasible). From the existing data, it can be concluded that the PSA Hockey game model can overcome the problem of limited facilities and infrastructures, improve the coordination of learners' movement, and add the variety of small ball game material.

Keywords: *game model, PSA Hockey, upper grade of elementary school*

PENDAHULUAN

Permainan bola kecil merupakan salah satu materi pelajaran yang ada dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah Dasar. Berdasar keterangan dan ketentuan pada acuan yang digunakan dalam kurikulum 2013 maka pada bagian Kompetensi Dasar (KD) seorang guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar kelas atas dapat secara individu mengembangkan kreatifitasnya dalam proses pembelajarannya. Kreativitas tersebut dapat melalui permainan yang merujuk pada konsep gerak dalam permainan yang menggunakan media bola kecil. Teori gerak dalam permainan yang dilakukan pada pembelajaran pendidikan jasmani meliputi variasi dan kombinasi pola gerak dasar yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif.

Permainan bola kecil adalah permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan bola berukuran kecil. Selain bola berukuran kecil, sebagian besar permainan bola kecil menggunakan alat sebagai pendukung dalam memainkannya. Terdapat banyak macam permainan bola kecil diantaranya kasti, rounders, kippers, bola bakar. Salah satu macam dari permainan bola kecil yang hampir tidak pernah diajarkan pada materi pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah Dasar kelas atas adalah Hoki.

Hoki merupakan salah satu dari jenis permainan bola kecil. Hoki adalah permainan yang dimainkan antara dua regu yang masing-masing regu menggunakan tongkat bengkok atau stik (*stick*) untuk menggerakkan bola. Tujuan dari permainan Hoki adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya

ke dalam gawang lawan dan menjaga gawang agar tidak kemasukan bola.

Peneliti melakukan observasi dan pengamatan di SD Muhammadiyah Kregan Cangkringan pengenalan permainan Hoki pernah dilakukan kepada anak Sekolah Dasar namun tidak berlanjut dikarenakan sarana prasarana yang sudah rusak dan bekum adanya modifikasi model permainan hoki , sehingga anak Sekolah Dasar tidak memiliki pengetahuan mengenai permianan Hoki. Selain itu, keterbatasan sarana adalah hal yang menjadi penyebab utama tidak diperkenalkannya materi Hoki pada saat pembelajaran pendidikan jasmani kelas atas di Sekolah Dasar. Berkaitan dengan hal tersebut, pelaksanaan permainan Hoki, stik akan menjadi bagian yang sangat penting pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran baik stik Hoki yang sesuai dengan standar ataupun stik Hoki yang sudah dimodifikasi. Berdasarkan hasil identifikasi, tidak semua Sekolah Dasar di Sleman memiliki stik Hoki yang jumlahnya memadai untuk melaksanakan pembelajaran permainan Hoki.

Modifikasi merupakan usaha untuk membuat permainan Hoki lebih mudah dan menarik untuk dimainkan oleh peserta didik selain itu dengan modifikasi diharapkan dapat merubah anggapan bahwa olahraga Hoki berbahaya dan tidak perlu di ajarkan pada pendidikan jasmani Sekolah Dasar. Pada permainan Hoki lapangan jumlah pemain yang utama dua puluh dua (22) orang untuk 2 team dengan komposisi 20 pemain dan 2 penjaga gawang, kemudian ukuran lapangan yang di gunakan memiliki panjang 91,40 meter dan lebar 55 meter (FIH, 2015: 54). Peneliti melakukan

wawancara terhadap beberapa pedagang perlengkapan permainan Hoki dan didapat Hasil permainan Hoki lapangan menggunakan bola dengan harga Rp. 200.000,- dan kayu bengkok (*stick*) yang harga pembelian setiap kayu bengkok (*stik*) mencapai Rp. 1.000.000,- per *stick* dan juga *body protector* bagi penjaga gawang yang harganya mencapai belasan juta. Hal ini merupakan salah satu alasan yang melatar belakangi kurangnya pengenalan permainan Hoki untuk anak Sekolah Dasar.

Dengan permainan yang dikemas secara kreatif akan menyenangkan peserta didik kelas atas untuk memainkan permainan Hoki dan menghemat biaya yang di butuhkan. Selanjutnya dengan melakukan aktivitas jasmani bisa bermanfaat bagi anak, serta anak lebih siap untuk melanjutkan pertemuan berikutnya dengan materi yang lebih kompleks. Untuk itu, bentuk aktivitas permainan Hoki perlu dikembangkan demi memenuhi kebutuhan siswa akan gerak dan yang akan menunjang proses pertumbuhan dan perkembangan dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian Pengembangan (*Research and Development*).

Definisi Operasional Variabel

Keterlaksanaan yang dimaksud adalah pengembangan alat dan model permainan pembelajaran pendidikan jasmani untuk materi permainan hoki bagi sekolah dasar.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini yaitu 25 peserta didik SD Muhammadiyah Kergan Cangkringan kelas atas (yaitu kelas 6).

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa produk hasil validitas dari ahli materi. Validitas produk tersebut diperoleh dari hasil pengisian kuisioner dan lembar evaluasi yang diberikan kepada validator. Kuisioner yang diberikan dibuat berdasarkan dari kebutuhan penilaian.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan eserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil konversi skor pada data kuantitatif yang didapat, penilaian tersebut menentukan kualitas dari model permainan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Teknik analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka.

Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase. Adapun rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013:308), adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } \frac{SH}{SK} \times 100\%$$

Keterangan:

SH: Skor Hitung
 SK: Skor Kriteria atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Hasil perolehan persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya memasukkan kelayakan model permainan hoki untuk pembelajaran pendidikan jasmani anak sekolah dasar kelas atas dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam lima kategori kelayakan dengan menggunakan skala sebagai berikut:

Tabel. Kategori Persentase Kelayakan

No	Skor dalam persentase	Kategori Kelayakan
1	0 – 20 %	Tidak Baik/Tidak Layak
2	21 – 40 %	Kurang Baik/Kurang Layak
3	41 – 60 %	Cukup Baik/Cukup Layak
4	61 – 80 %	Baik/Layak
5	81 – 100 %	Sangat Baik/ Sangat Layak

(Fanatut Thoifah, 2015: 42)

(Fanatut Thoifah, 2015: 42)

keterangan penilaian 1: tidak baik/tidak layak, 2 : kurang baik/kurang layak, 3 : cukup baik/ cukup layak, 4 : Baik/Layak, 5: Sangat baik/sangat layak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Dra. Sri Mawarti, M.Pd. beliau adalah salah seorang dosen ahli dibidang olahraga hoki, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensinya di

bidang permainan hoki sangat memadai.

Pengambilan data ahli materi dilakukan pada bulan April 2017, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media dan buku “Model Permainan hoki” beserta lembaran penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

1) Saran

Validator

memberikan saran pada kolom bagian yang direvisi “no 11 yang dimaksud terhadap terampil seperti apa?”

2) Komentar

Kolom komentar dan saran umum, validator sebagai ahli materi memberi masukan pada produk model permainan hoki yaitu “alat, sarana, dan prasarana bisa digunakan untuk siswa SD kelas IV sebagai tambahan mata pelajaran permainan”.

Tabel. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Materi	61	75	81%	Sangat Layak
	Skor Total	61	75	81%	Sangat Layak

Pada validasi persentase yang didapatkan 81% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi materi Permainan hoki yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

b. Validasi Ahli Sarana Prasarana

Ahli sarana prasarana yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Dra. A.Erlina Listyarini, M.Pd. beliau adalah salah seorang dosen ahli dibidang sarana dan prasarana olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena kompetensinya di bidang sarana dan prasarana khususnya untuk permainan hoki, sangat memadai.

Pengambilan data ahli materi dilakukan pada bulan April 2017, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media dan buku “Model Permainan hoki” beserta lembar penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

3) Saran

Validator

memberikan saran pada kolom bagian yang direvisi “peraturan permainan (jumlah pemain) diperbaiki”

4) Komentar

Kolom komentar dan saran umum, validator sebagai ahli materi memberi masukan pada produk model permainan hoki yaitu “Bila peneliti tetap menentukan jumlah peserta, maka judul harus diubah, namun kalau sesuai judul tersebut di atas maka jumlah pemain (peserta) diganti dengan jumlah siswa yang ada dibagi menjadi 2 (dua) regu (karena pembelajaran)”

Tabel. Data Hasil Penilaian Ahli Sarpras

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Sarpras	61	75	81%	Sangat Layak
Skor Total		61	75	81%	Sangat Layak

Pada validasi persentase yang didapatkan 81% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli sarana dan prasarana, pada tahap validasi sarana dan prasarana permainan hoki yang dikembangkan dari aspek kelayakan sarana dan prasarana mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

c. Data Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Ahli pembelajaran pendidikan jasmani yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Ahmad Rithaudin, M.Or. beliau adalah salah seorang dosen ahli dibidang pembelajaran, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai pembelajaran pendidikan jasmani karena kompetensinya di bidang sarana dan prasarana khususnya untuk permainan hoki, sangat memadai.

Pengambilan data ahli pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan pada bulan April 2017, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media dan buku “Model Permainan hoki” beserta

lembaran penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

1) Saran

Validator

memberikan saran pada kolom bagian yang direvisi “aturan penggunaan alat?”

2) Komentar

Kolom komentar dan saran umum, validator sebagai ahli materi memberi masukan pada produk model permainan hoki yaitu “Meskipun aturan penggunaan alat tak masuk dalam aturan, tapi ketika mempraktikkan perlu untuk ditekankan bahwa dalam permainan sebenarnya hanya satu sisi yang diperbolehkan untuk mengenai bola”

d. Data Hasil Terhadap Siswa atau Responden

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maks.	Persen (%)	Kategori
1.	Psikomotor	224	240	93.33	Sangat Layak
2.	Kognitif	210	240	87.50	Sangat Layak
3.	Afektif	221	240	92.08	Sangat Layak
Skor Total		655	720	90.97	Sangat Layak

Hasil angket siswa SD kelas atas usia dini mengenai media Permainan hoki menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek psikomotor sebesar 93.33% yang dikategorikan “Sangat Layak”, aspek kognitif sebesar 87.50% yang dikategorikan “Sangat Layak”, dan aspek afektif sebesar 92.08% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Total penilaian uji kelayakan Model latihan Permainan hoki menurut responden siswa SD kelas atas sebesar 90.97% dikategorikan “Sangat Layak” yang

dapat diartikan bahwa model tersebut sangat layak untuk digunakan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

Tabel. Data Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Penjas

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Pembel	65	75	86%	Sangat Layak
Skor Total		65	75	86%	Sangat Layak

Pada validasi persentase yang didapatkan 86% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli pembelajaran, pada tahap validasi kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani permainan hoki yang dikembangkan dari aspek kelayakan pembelajaran pendidikan jasmani mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

d. Validasi Praktisi Pendidikan Jasmani

Ahli pembelajaran pendidikan jasmani yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Alfia Safitri, S.Pd. beliau adalah salah seorang guru pendidikan jasmani di SD Muhammadiyah Kregan Cangkringan. Peneliti memilih beliau sebagai praktisi pendidikan jasmani karena beliau adalah guru pendidikan jasmani yang nantinya akan menggunakan produk hasil penelitian dalam proses pembelajaran.

Pengambilan data ahli pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan pada bulan

April 2017, diperoleh dengan cara memberikan produk awal media dan buku “Model Permainan hoki” beserta lembar penilaian yang berupa kuesioner atau angket.

1) Saran

Validator sebagai praktisi pendidikan jasmani, tidak memberikan saran pada kolom bagian yang direvisi.

2) Komentar

Kolom komentar dan saran umum, validator sebagai praktisi pendidikan jasmani tidak memberikan komentar dan saran umum pada kolom. Validator memberi kesimpulan Model ini “layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi”.

Tabel. Data Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan Jasmani

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Pembel	65	75	86%	Sangat Layak
	Skor Total	65	75	86%	Sangat Layak

Pada validasi persentase yang didapatkan 86% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut praktisi pendidikan jasmani, pada tahap validasi kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani permainan hoki yang dikembangkan dari aspek kelayakan pembelajaran pendidikan jasmani mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan permainan hoki ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk

awal berupa aktivitas pembelajaran materi permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani untuk anak SD kelas atas. Peneliti melakukan pengembangan dengan menyajikan model ermainan hoki disertai sekilas materi dan peraturan permainan. Proses pengembangan model ini melalui prosedur research and development, dalam tahapan beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Kemudian produk dikembangkan dengan melihat literatur berkaitan sistem permainan dan peralatan hoki dimodifikasi menggunakan pipa saluran air sehingga dihasilkan produk baru model permainan hoki. Produk melewati tahapan berikutnya untuk dievaluasi kepada para ahli melalui validasi ahli.

Tahapan setelah validasi ahli, selanjutnya produk perlu diuji cobakan kepada peserta pembelajaran anak SD kelas atas. Di tahap evaluasi dilakukan pada ahli materi, ahli sarana dan prasarana, ahli pembelajaran pendidikan jasmani, serta praktisi pendidikan jasmani. Tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil, pada penelitian ini sebanyak 24 siswa untuk menguji akhir tingkat kelayakan model permainan hoki yang dikembangkan oleh peneliti.

Model Permainan hoki ini termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Sangat Layak” dari empat ahli diantaranya ahli materi, ahli sarana dan prasarana, ahli pembelajaran pendidikan jasmani, serta praktisi pendidikan jasmani. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil memberikan kesimpulan data total masuk pada kriteria “Sangat Layak”. Siswa SD kelas atas merasa senang dan antusias

dengan adanya produk ini karena siswa SD kelas atas tertarik untuk belajar dan berharap produk ini dapat disebarluaskan untuk siswa SD kelas atas lainnya.

Guru dan beberapa orang tua siswa SD kelas atas menyambut baik model permainan hoki tersebut. Menurut mereka kelebihan model permainan tersebut diantaranya masih merupakan permainan baru bagi anak-anak, alat permainan unik, sistem permainan modifikasi disesuaikan untuk pembelajaran sehingga membuat siswa SD kelas atas tertarik kemudian berdampak terhadap produk permainan hoki sebagai pendukung bermain untuk menarik perhatian siswa SD kelas atas. Kelebihan secara visual dengan pemukul dari pipa saluran air dan gawang yang dimodifikasi membuat permainan hoki menjadi menarik dan disenangi oleh Anak SD kelas atas. Ketertarikan siswa SD kelas atas terhadap media Permainan hoki merupakan motivasi yang dapat meningkatkan minat siswa selama proses bermain, berkaitan dengan meningkatnya aktivitas gerak siswa. Produk ini juga sangat memungkinkan siswa SD kelas atas untuk memberikan pemahaman kognitif mengenai dasar permainan hoki. Produk ini ditujukan kepada siswa SD kelas atas sehingga dapat bermain secara aktif dan mandiri karena produk ini mudah untuk digunakan karena pada dasarnya teknis telah dimodifikasi untuk anak usia SD kelas atas.

Dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini adapun kelemahan dalam produk ini diantaranya siswa yang sudah nyaman bermain menggunakan menggunakan permainan tanpa alat tambahan seperti sepakbola dan voli, kemudian perlu

beberapa waktu untuk adaptasi menggunakan stik sebagai alat pemukul bola hoki. Sebagaimana kecil siswa menunjukkan kesulitan diawal pembelajaran, kemudian mulai lancar selama pembelajaran. Beberapa kelemahan tersebut, diharapkan mendapat perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik. kenyataan ini akan semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pembenahan penelitian selanjutnya dengan aspek yang berbeda.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

1. Pengujian kepada ahli materi

Hasil uji validasi melalui angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat relevansi ke dalam tingkat materi sebesar 81%. Hasil validasi tersebut memiliki arti bahwa materi yang ada dalam model Permainan hoki ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.

2. Pengujian kepada ahli sarana dan prasarana

Hasil uji validasi melalui angket kepada ahli sarana dan prasarana tingkat relevansi ke dalam tingkat materi sebesar 81%. Hasil validasi tersebut memiliki arti bahwa sarana prasarana pendukung yang ada dalam model Permainan hoki ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.

3. Pengujian kepada ahli pembelajaran pendidikan jasmani

Hasil uji validasi melalui angket kepada pembelajaran

pendidikan jasmani tingkat relevansi ke dalam tingkat pembelajaran sebesar 86%. Hasil validasi tersebut memiliki arti bahwa sarana prasarana pendukung yang ada dalam model Permainan hoki ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.

4. Pengujian kepada praktisi pendidikan jasmani

Hasil uji validasi melalui angket kepada praktisi pendidikan jasmani tingkat relevansi ke dalam kategori sebesar 86%. Hasil validasi tersebut memiliki arti bahwa konsep praktik aktivitas gerak yang ada dalam model permainan hoki ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.

5. Pengujian kepada siswa SD kelas atas

a. Uji coba kelompok kecil

Hasil angket siswa SD kelas atas usia dini mengenai media Permainan hoki menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek psikomotor sebesar 93.33% yang dikategorikan “Sangat Layak”, aspek kognitif sebesar 87.50% yang dikategorikan “Sangat Layak”, dan aspek afektif sebesar 92.08% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Total penilaian uji kelayakan Model latihan Permainan hoki menurut responden siswa SD kelas atas sebesar 90.97% dikategorikan “Sangat Layak” yang dapat diartikan bahwa model tersebut sangat layak untuk digunakan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan media model permainan hoki dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pemahaman mengenai permainan hoki untuk anak SD kelas atas. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi 81.00%, Ahli Sarana dan Prasarana 81.00%, Ahli Pembelajaran Penjas 86%, Praktisi Penjas 86%, serta berdasarkan hasil ujicoba lapangan dari 90.97%.

Saran

1. Bagi guru penjas pengampu anak SD kelas atas, agar dapat memanfaatkan dan menerapkan model permainan hoki ini sebagai variasi dalam penyampaian materi untuk menarik dan memotivasi siswa SD kelas atas.
2. Bagi sekolah tempat anak SD kelas atas belajar, agar dapat memanfaatkan permainan hoki sebagai media edukasi dalam memperkenalkan olahraga hoki.
3. Bagi siswa SD kelas atas, agar lebih termotivasi dalam bermain dan mengamati cara bermain materi permainan hoki ini.
4. Bagi praktisi media pembelajaran, agar dapat menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran dan aktivitas fisik dengan melakukan penelitian-penelitian terhadap media permainan hoki dan membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi.
5. Bagi mahasiswa pendidikan olahraga, jangan ragu untuk mengambil judul skripsi tentang pengembangan media. Suatu media layak atau tidak layak tergantung pada bagaimana mengemasnya atau

mengembangkannya dan kepraktisan penggunaannya serta kesediaan alat dan tempat dimana kita akan menerapkannya.

6. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat mengembangkan media model Permainan hoki lebih menarik dan efektif berdasarkan kekurangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

FIH. (2015). *Rules Of Hockey 2015*

Sugiyono. (2013). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: ALFABETA

Panatut Thoifah. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.