



## PENGEMBANGAN MODEL LOMPAT HARIMAU UNTUK SISWA SMPN 5 KOTA METRO

Rudy Saputra <sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> STKIP Rosalia Lampung, Jl. Soekarno Hatta, Mulyojati, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Lampung, 40286.

*rudysaputra02005@gmail.com*

### Abstrak

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model lompat harimau untuk siswa SMP. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang: pengembangan dan penerapan model lompat harimau untuk siswa SMP dan mengetahui efektivitas, efisiensi dan daya tarik hasil pengembangan model lompat harimau untuk siswa SMP. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan metode Penelitian Pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg and Gall. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa SMP yang terdiri dari 60 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa kuesioner dan angket, yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap: (1) analisis kebutuhan; (2) evaluasi ahli (evaluasi produk awal); (3) uji coba terbatas (ujicoba kelompok kecil); dan (4) uji coba utama (*field testing*). Tes efektivitas menggunakan instrumen penilaian psikomotorik lompat harimau yang digunakan pada saat tes awal dan tes akhir, hasil dari tes awal adalah 1268 dan hasil tes akhir adalah sebesar 1630. Data ini menunjukkan terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan model-model lompat harimau dan model ini efektif untuk digunakan pada siswa SMP. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Melalui model lompat harimau untuk siswa SMP ini dapat membantu siswa untuk belajar materi lompat harimau secara efektif dan efisien. (2) Melalui materi lompat harimau yang telah peneliti kembangkan ini, siswa SMP dapat menguasai materi lompat harimau dengan cepat dan benar.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Model, Lompat Harimau*

### Abstract

*The purpose of this research and development is to produce a tiger jump model for junior high school students. In addition, this research and development was conducted to obtain in-depth information about: the development and application of the tiger jump model for junior high school students and to find out the effectiveness, efficiency and attractiveness of the results of developing the tiger jump model for junior high school students. This research and development uses a qualitative approach and uses the Research & Development Research & Development (R & D) method from Borg and Gall. The subjects in this research and development were junior high school students consisting of 60 students. The instruments used in this research and development are in the form of questionnaires and questionnaires, which are used to collect data at the following stages: (1) needs analysis; (2) expert evaluation (initial product evaluation); (3) limited trial (small group trial); and (4) main trial (field trial). The effective test using the tiger jump psychomotor assessment instrument used during the initial and final tests, the result of the initial test was 1268 and the final test result was 1630. These data show an increase given after treatment with tiger jump models and this model is effective for use in middle school students. Based on the results of the development, it can be said that: (1) Through the tiger jump model for junior high school students, it can help students to learn jumping material effectively and efficiently. (2) Through the researchers of the tiger jumping material that has been developed, junior high school students can master the tiger jump material quickly and correctly.*

**Keywords:** *Development, Model, Jumping Tiger*



## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dengan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. (Husdarta dan Kusmaedi, 2010) (Ngatiyono, 2012) (Muhajir, 2014).

Penelitian pada dasarnya adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam penerapan metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hakikat penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakekat metode ilmiah (*scientific methods*). Penelitian juga terbagi dalam beberapa bentuk, antara lain: penelitian kuantitatif komparatif, penelitian kuantitatif asosiatif, penelitian kualitatif, penelitian evaluasi program/kebijakan, penelitian pengembangan instrument, penelitian pengembangan model, dan penelitian *Action Research*. Dari beberapa penelitian tersebut salah satu bentuk penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan model (*development research*). (Setyosari, 2010) (Sukmadinata, 2012)

Penelitian pengembangan (*development research*) adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria, konsistensi dan keefektifan secara internal. Contoh pengembangan dari bahan pengajaran adalah buku ajar, alat peraga, modul matematika dan lain sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Hasil uji coba dilapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan. (Sukmadinata, 2012) (Setyosari, 2010).

Menurut Sugiyono (2012) dalam bukunya menyebutkan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil produk tersebut bisa dari hasil pengembangan produk lama yang dikembangkan lagi ataupun produk yang baru. Sukmadinata menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.” Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai “jembatan” untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya diperlukan adanya inovasi model pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari penerapan pendekatan sistem dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan telaah suatu proses sistematis yang menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang siap untuk digunakan dengan tepat. Sebelum melakukan inovasi dalam pendidikan, seorang murid tentunya dibekali dengan modalitas untuk melakukan proses belajar itu sendiri. (Yuliani dan Sujiono, 2010).



Modal seorang siswa adalah perantara berupa visual, audio, dan kinestetik. Menyesuaikan dengan modalitas anak untuk belajar maka jenis media pun dikelompokkan dalam jenis media kinestetik. Musfiqon menyatakan media kinestetik merupakan media yang penggunaan dan pemfungsian memerlukan sentuhan (*touching*) antara guru dan siswa. Salah satu jenis media kinestetik adalah permainan dan simulasi, media tidak hanya berupa fisik saja, tetapi lingkungan dan suasana juga bagian dari media pembelajaran. Permainan adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu dan tujuan tertentu pula. (Sugiyanto, 2006) (Musfiqon, 2012) (Azhar Arsyad, 2011) (Baharuddin dan Wahyuni, 2009) (Sadiman et al, 2010)

Salah satu materi yang terdapat dalam pendidikan jasmani adalah materi pembelajaran senam lantai. Tujuan pembelajaran senam adalah mengembangkan sifat-sifat kejiwaan/mental-spiritual (percaya diri, suka bergaul, dan penuh inisiatif). Sesuai dengan konsep percaya diri, maka dalam pembelajaran senam lantai, percaya diri adalah sikap untuk memperjuangkan sesuatu oleh siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang terdapat dalam kegiatan belajar senam lantai. Selain itu keleluasaan gerak menjadi hal pokok yang terdapat dalam senam lantai. Didalam senam lantai terdapat macam-macam teknik senam, diantaranya: guling depan, guling belakang, *handstand roll*, dan lompat harimau. (Mahendra, 2001) (Rosdiani, 2012).

Lompat harimau merupakan salah satu dari beberapa gerakan dalam senam lantai. Dalam melakukan gerakan ini dibutuhkan, kelentukan dan percaya diri yang cukup tinggi, terutama pada siswi, karena wanita cenderung lemah dan takut untuk melakukan gerakan yang menurutnya sulit dan berbahaya. Teknik lompat harimau hampir sama dengan guling depan, hanya dalam lompat harimau menggunakan tolakan kedua kaki, lompatan dan melayang di udara. Teknik dasar dalam melakukan lompat harimau adalah siswa harus sudah menguasai teknik dasar dalam melakukan guling depan. Bedanya, dalam melakukan lompat harimau diperlukan awalan dan lompatan saat akan melakukan guling depan. Gerakan melompat merupakan salah satu bentuk gerakan lokomotor, karena dalam gerakan lompat harimau itu terdiri dari gerakan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Dalam melakukan gerakan lompat harimau siswa harus melakukannya dengan baik dan benar, karena gerakan lompat harimau ini rentan sekali dengan resiko cedera yang tinggi. (Rahmani, 2014).

Pada kenyataannya dilapangan, guru masih menerapkan pola pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Guru lebih menekankan kepada teknik gerakan dan tidak mempertimbangkan faktor-faktor keamanan, padahal gerakan lompat harimau ini memiliki resiko cedera yang cukup tinggi. Oleh karena itu gerakan lompat harimau harus dilakukan dengan teknik yang baik dan benar. (Purwanto, 2013) (Muhajir, 2014).



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Kota Metro. Lama penelitian ini adalah tiga bulan yaitu dimulai pada bulan Oktober sampai dengan Desember. Populasi dalam penelitian ini adalah Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Kota Metro. Dari 5 (kelas) kelas yang ada, peneliti mengambil dua kelas. Dengan teknik pengambilan sampel secara acak/random sampling.

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan studi literatur, studi pengumpulan data lapangan, pengamatan proses belajar mengajar, identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran senam lantai lompat harimau dan deskripsi serta temuan lapangan. Hal ini digunakan untuk mengkaji keadaan lapangan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan dipergunakan oleh subyek, model yang dikembangkan oleh peneliti diperlukan atau tidak oleh guru dan siswa SMP.

Studi pustaka dilakukan untuk mendukung pengembangan model permainan khususnya untuk materi lompat harimau yang terdapat pada pembelajaran saat ini. Hal ini dilakukan agar konsep pendidikan dan pembelajaran jasmani di SMP dapat terselenggara dengan baik. peneliti akan melakukan penjajakan dengan subyek penelitian dan tempat penelitian dan pengembangan untuk memperoleh hasil di lapangan. Hal tersebut akan di analisis sehingga memperoleh kesimpulan data yang sudah terkumpul. Temuan yang hendak dideskripsikan dan di analisis adalah bagaimanakah model (faktual) pembelajaran lompat harimau yang dilaksanakan, serta apakah kelemahan dan kelebihan nya berdasarkan model konseptual (karakteristik dan kriteria) pembelajaran pendidikan jasmani khususnya senam lantai lompat harimau dalam penelitian dan pengembangan ini. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan mengalami, mengerjakan, menanyakan, dan mengamati. Data dapat berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui lembar kuesioner, observasi, wawancara. Data sekunder diperoleh melalui analisis berbagai tipe dokumen. Sumber data berdasarkan teknik pengumpulan data, antara lain diperoleh dari responden, keadaan sesuatu atau peristiwa tertentu, lingkungan atau tempat penelitian, foto, dan dokumen yang relevan (Sugiyanto dkk, 2006) (Sugiyono, 2012).

Data yang digunakan pada pengembangan model dalam materi lompat harimau bagi siswa SMP ini adalah data kualitatif, karena data yang diperoleh dinyatakan dengan kalimat dan bukan dengan angka. Data kuantitatif diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif ke kuantitatif dengan jalan memberi skor pada data kualitatif tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket untuk analisis kebutuhan, kuesioner evaluasi ahli dan kuesioner uji model untuk siswa, serta instrumen penilaian psikomotorik lompat harimau siswa SMP. Instrumen identifikasi kebutuhan dalam penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mendapatkan data pendapat guru terhadap model yang pernah atau sedang mereka gunakan, dan model seperti apa yang mereka inginkan. Instrumen penilaian psikomotorik lompat harimau digunakan untuk mengukur efektivitas dari model yang dirancang untuk siswa SMP.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Model

Hasil pengembangan model bermain lompat harimau pada siswa SMP ini ditulis dalam bentuk naskah yang dapat disajikan dalam bentuk-bentuk pembelajaran lompat harimau yang dimodifikasi serta diaplikasikan dalam bentuk-bentuk model bermain. Pada bagian hasil pengembangan model bermain lompat harimau untuk siswa SMP ini, yang ditujukan untuk menghasilkan model bermain lompat harimau yang efektif, akan disajikan data hasil analisis kebutuhan melalui wawancara oleh guru pendidikan jasmani dan penyebaran kuesioner kepada siswa, data validasi ahli senam lantai yang diperoleh dari hasil melalui kuesioner dari dua orang dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, dan satu orang dosen dari Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Universitas Lampung. Data uji coba kelompok dari siswa SMP yang dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner dan catatan lapangan (*field note*), untuk (1) uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang, (2) uji coba lapangan sebanyak 50 orang.

Hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (1) 50 % siswa cukup suka, 35% siswa suka, dan 15% siswa tidak menyukai pelajaran senam lantai. (2) Lebih dari 80 % siswa tahu dan 20% siswa sangat tahu tentang lompat harimau. (3) lebih dari 55 % siswa merasa sulit, 35% siswa sangat sulit, dan 10% siswa cukup sulit dalam mempelajari lompat harimau. (4) 65 % siswa merasa membosankan, 30% siswa merasa biasa saja, dan 5% siswa merasa sangat membosankan dalam pembelajaran lompat harimau. (5) 100% siswa menyatakan dalam pembelajaran lompat harimau tidak pernah menggunakan media lain selain matras. (6) 55% siswa menjawab sangat perlu dan 45% siswa menjawab perlu memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran senam lantai lompat harimau. (7) 60% siswa menjawab sangat setuju dan 40% siswa menjawab setuju dengan adanya model bermain lompat harimau yang bervariasi. (8) 70% sangat setuju dan 30% siswa menjawab setuju dengan pengembangan model-model bermain dalam senam lantai terutama dalam materi lompat harimau.

Dari hasil penelitian awal atau analisis kebutuhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa perlu untuk mengembangkan model pembelajaran yakni pengembangan model lompat harimau untuk siswa SMP.

**Tabel 1.** Hasil analisis data dan kebutuhan

No	Komponen	Temuan
1.	<b>Analisis Kebutuhan</b>	
a.	Wawancara guru pendidikan jasmani dilakukan di SMP Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah pada Januari 2015.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru pendidikan jasmani membutuhkan model-model pembelajaran senam lantai terutama pada materi lompat harimau yang lebih menarik dan menyenangkan.</li><li>▪ Perlu adanya media sebagai referensi tambahan berupa buku</li><li>▪ Pembelajaran lompat harimau yang langsung praktik tanpa melalui tahapan-tahapan gerak</li></ul>



terlebih dahulu.

- b. Penyebaran angket terhadap siswa (n=20) dengan instrument angket sebanyak 8 pertanyaan
  - Dari hasil analisis kebutuhan diperoleh hasil **72.66%**
2. **Validasi Ahli**
  - a. Validasi Ahli senam lantai (n=3) dilaksanakan bulan Desember 2014 dan Januari 2015 di Jakarta dan Lampung dengan instrument kuesioner sebanyak 96 pertanyaan
    - Dari ketiga ahli senam lantai diperoleh hasil **83,3%**, sehingga model bermain lompat harimau ini **sangat layak** digunakan
    - Dari ketiga ahli senam lantai diperoleh hasil masukan bahwa ada 4 model bermain yang dihapus karena terlalu berbahaya untuk dilakukan, dan menghapus alat yang digunakan dalam 2 model yaitu kayu/tongkat. Durasi waktu dikurangi. Memperhatikan prinsip latihan dari yang sederhana ke kompleks, serta rangkaian tahapan gerak dimulai dari sikap awal, pelaksanaan, dan sikap akhir.
3. **Uji Coba**
  - a. Uji Coba Kelompok Kecil (n=10) dengan jumlah instrumen 80 pertanyaan.
    - Dari uji coba kelompok kecil diperoleh hasil **81,59%**, sehingga model bermain lompat harimau ini **sangat layak** digunakan
    - Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil catatan lapangan (*field note*) sebagai berikut: (1) intensitas melakukan tiap peserta harus sama jangan sampai terlalu lama menunggu, sehingga timbul rasa bosan.
  - b. Uji Coba lapangan (n=50) dengan jumlah instrumen 80 pertanyaan.
    - Dari uji coba kelompok besar diperoleh hasil **83.2%**, sehingga model bermain lompat harimau ini **sangat layak** digunakan.
    - Dari hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil catatan lapangan (*field note*) sebagai berikut: (1) intensitas melakukan tiap peserta harus sama jangan sampai terlalu lama menunggu, sehingga timbul rasa bosan.

## Wawancara Guru Penjas

Dari hasil wawancara satu orang guru pendidikan jasmani diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Pembelajaran yang dilakukan kurang banyak variasi model-model baru sehingga pembelajaran menjadi membosankan, (2) Guru setuju dengan pengembangan buku model bermain lompat harimau didalam senam lantai, (3) Kurang memahami dalam setiap tahapan-tahapan gerak dalam lompat harimau dan (4) Guru memerlukan referensi tambahan dalam pembelajaran lompat harimau.

## Penyebaran Angket

Dari hasil analisis kebutuhan dengan cara penyebaran angket kepada 20 siswa SMP diperoleh hasil **72.66%** siswa setuju bila diadakan pengembangan model bermain lompat harimau.



## **Kelayakan Model**

Pengujian kelayakan model dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### **Analisis Kebutuhan**

Peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang, dimana peneliti melakukan diskusi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani, serta memberikan angket kuesioner kepada siswa SMP Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah. Hasil diskusi tersebut menghasilkan konsep :

- Siswa merasa bosan dengan pembelajaran senam lantai karena pembelajarannya menekankan kepada langsung praktik.
- Siswa belum mengetahui secara benar teknik dalam melakukan lompat harimau.
- Belum ada jenis permainan lompat harimau bagi siswa SMP.
- Tidak adanya alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran senam lantai lompat harimau selain matras.
- Siswa sangat senang apabila konsep pembelajaran pendidikan jasmani berorientasi dengan jenis-jenis permainan.
- Dari penjelasan hasil wawancara dan kuesioner hasil penelitian awal atau diskusi analisis kebutuhan diatas maka disimpulkan bahwa sangat perlu dikembangkan model pembelajaran bermain lompat harimau untuk siswa SMP.

### **Pengembangan Produk**

Analisis kebutuhan diatas dapat disimpulkan bahwa ide dari pengembangan ini adalah perlu adanya model pengembangan pembelajaran senam lantai lompat harimau dengan bentuk permainan, sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani utamanya dalam materi senam lantai lompat harimau. Setelah mendapatkan ide, langkah selanjutnya adalah membuat produk awal berupa rangkaian pengembangan pembelajaran bermain lompat harimau dengan item model yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman atau petunjuk untuk mempermudah proses pembelajaran lompat harimau.

Produk awal tersebut dituangkan dalam model pembelajaran dengan bentuk permainan. Dengan model pembelajaran melalui item model diharapkan produk yang dikembangkan dapat tersusun secara sistematis dan logis, sehingga produk ini mempunyai keefektifan dan keefisienan yang layak dipublikasikan. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan peneliti, peneliti harus mengkonsultasikan produk pada ahli senam lantai, supaya menghasilkan produk yang sempurna.

Setelah pembuatan model pembelajaran lompat harimau dengan item model selesai maka tahap berikutnya adalah mengevaluasi model pembelajaran tersebut. Evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model pembelajaran lompat harimau dengan item model yang telah dibuat.

### **Uji coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Produk setelah divalidasi



dan direvisi maka produk diujicobakan menggunakan subyek sebanyak 10 orang siswa SMP yang dilakukan dengan memberikan indikator item-item gerak. Penelitian ini dilakukan dengan cara menguji secara langsung semua bentuk-bentuk permainan tersebut.

### **Penyempurnaan Produk**

Setelah produk awal diujicobakan, kemudian peneliti berdiskusi dengan para ahli yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifannya sehingga dilakukan revisi oleh ahli senam lantai, dan para siswa (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar).

### **Uji Coba Kelompok Kecil**

Item model lompat harimau yang peneliti buat setelah dievaluasi ahli, kemudian mengalami revisi tahap I. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi pada tahap pertama selanjutnya yaitu ujicoba tahap II. kelompok kecil sebanyak 10 orang sebesar 81,59% sehingga secara keseluruhan produk yang dikembangkan dalam kategori sangat layak.

### **Uji Coba Kelompok Besar**

Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil uji coba kelompok besar sebanyak 50 orang sebesar 83,3 % sehingga secara keseluruhan produk yang dikembangkan dalam kategori sangat layak.

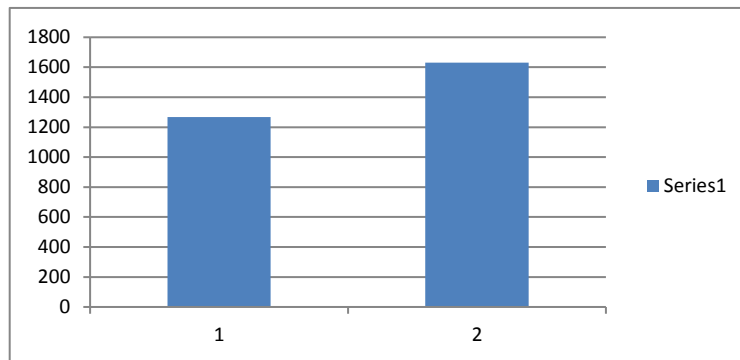
### **Efektivitas Model**

Berdasarkan kegiatan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang telah melalui revisi produk, maka dilanjutkan dengan uji efektivitas produk. Untuk mengetahui efektifitas produk pengembangan model lompat harimau untuk siswa SMP ini, dilakukan proses implementasi dengan menggunakan rancangan penelitian pra-eksperimen berbentuk "one group pretest-posttest design".

Untuk menguji efektivitas penerapan model lompat harimau untuk siswa SMP ini dilakukan *pretest* dan *posttest* kemampuan lompat harimau dengan menggunakan instrumen penilaian psikomotorik yang telah divalidasi sebelumnya oleh validator. Berikut ini data hasil *pre test* dan *post test* lompat harimau untuk siswa SMP: Sebelum model lompat harimau diterapkan kepada siswa peneliti melakukan *pre test* untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar lompat harimau yang dimiliki oleh subjek yang akan diteliti, dari hasil *pre test* diperoleh jumlah hasil tingkat kemampuan lompat harimau pada siswa SMP sebesar 1268. Setelah itu *treatmen* diberikan kepada siswa dengan menggunakan model lompat harimau yang telah dikembangkan, sebanyak 20 macam model. Setelah *treatmen* diberikan maka subjek di tes kembali (*post test*) dengan tes yang sama dengan instrumen tes kemampuan lompat harimau, hal ini dilakukan guna untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kemampuan lompat harimau siswa setelah pemberian *treatmen* berupa 20 model lompat harimau untuk siswa SMP ini, maka diperoleh angka peningkatan sebesar 1630.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa model lompat harimau untuk siswa SMP yang dikembangkan ini efektif dan dapat meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa. Berikut perbandingan hasil dari tingkat lompat harimau siswa sebelum pemberian *treatmen* dan sesudah pemberian *treatmen* dengan model lompat harimau untuk siswa SMP dalam diagram batang:





Gambar1 Diagram Batang Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

## PEMBAHASAN

### Penyempurnaan Produk

SMP serta efektif untuk meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa. Hasil tingkat validasi yang dilakukan oleh 3 ahli senam lantai, yaitu ketiga ahli menyatakan sebanyak 78% produk ini layak/efektif untuk digunakan, dan berdasarkan hasil uji kelompok besar yang dilakukan oleh siswa SMP sebanyak 50 siswa menyatakan 83,3% sangat layak/efektif untuk digunakan, serta dapat meningkatkan hasil lompat harimau siswa dari hasil *pre test* sebesar 1268 setelah diberikan *treatment* mengalami peningkatan sebesar 1630. Jadi model bermain lompat harimau ini efektif dan dapat meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa SMP.

Melihat kekurangan dan kelebihan dari produk yang dibuat terdapat masukan yang akan peneliti sampaikan demi tercapainya penyempurnaan produk ini, adapun masukannya adalah sebagai berikut:

- Dikarenakan ini adalah model ini maka perlu adanya penyesuaian gerakan terhadap siswa yang belajar dengan model lompat harimau.
- Penggunaan peralatan yang lebih variatif dan memperhatikan kenyamanan serta keamanan dapat membuat siswa lebih maksimal dalam melakukan model-model lompat harimau yang di ajarkan.
- Karakteristik dan pemahaman siswa, mengharuskan guru memberikan penjelasan kepada siswa untuk mempelajari gerak-gerak yang dirasakan baru untuk dilakukan.

### Pembahasan Produk

Model lompat harimau yang dikembangkan dan di buat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi lompat harimau didalam pelajaran senam lantai, meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa, dan sebagai referensi bahan ajar. Model lompat harimau ini dibuat berdasarkan tingkat kebutuhan anak dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi lompat harimau dalam senam lantai untuk siswa SMP.

Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain:

- Meningkatkan kemampuan lompat harimau siswa
- Siswa menjadi lebih aktif, dan antusias dalam pembelajaran lompat harimau



- c. Siswa merasakan kenyamanan dan kemandirian dalam pembelajaran di sekolah
- d. Model lompat harimau ini efektif dan efisien
- e. Membantu guru dalam menyampaikan materi lompat harimau
- f. Sebagai referensi bahan ajar
- g. Sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya pendidikan jasmani di sekolah
- h. Model-model lompat harimau ini dilakukan dari hal yang mudah ke yang sulit
- i. Siswa juga dituntut untuk berpikir secara cepat, tepat.
- j. Waktu yang digunakan bisa dimanfaatkan secara optimal

### **Keterbatasan Produk**

Penelitian pengembangan ini telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan kemampuan dari peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui dan dikemukakan sebagai bahan pertimbangan dalam menggeneralisir hasil dari penelitian yang dicapai. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Ujicoba lapangan penelitian ini akan lebih baik lagi apabila dilakukan pada lingkup yang lebih luas lagi
- b. Produk yang digunakan masih jauh dari sempurna.
- c. Sarana dan prasarana yang digunakan masih terbatas.
- d. Penjelasan serta peraturan dalam model lompat harimau ini masih jauh dari kata sempurna.

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui model lompat harimau untuk siswa SMP ini dapat membantu siswa untuk belajar materi lompat harimau secara efektif dan efisien.
2. Melalui materi lompat harimau yang telah peneliti kembangkan ini, siswa SMP dapat menguasai materi lompat harimau dengan cepat dan benar.

Pada penelitian ini terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti sehubungan dengan materi pembelajaran lompat harimau yang dikembangkan. Adapun saran-saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran deseminasi, dan saran pengembangan lebih lanjut.

1. Sebelum disebarluaskan sebaiknya model bermain lompat harimau ini disusun kembali menjadi lebih baik, antara lain tentang kemasan maupun isi dari materi model pembelajaran yang telah dikembangkan.
2. Agar model bermain lompat harimau ini dapat digunakan oleh para guru SMP, maka sebaiknya dicetak lebih banyak lagi, sehingga nantinya para guru SMP dapat memahami dengan baik, sehingga dapat mengaplikasikannya dan menjadikannya menjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien.



## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2011, *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media: Jogjakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006, *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Husdarta dan Kusmaedi, Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Alfabeta: Bandung.
- Mahendra, Agus. 2001. "*Pembelajaran Senam Di Sekolah Dasar*". Depdiknas, Dirjen Olahraga: Jakarta.
- Muhajir. 2014. *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Erlangga: Jakarta.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Ngatiyono. 2012, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. PT Tiga Serangkai Putra Mandiri, Jakarta
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Rahmani, Mikanda. 2014. "*Buku Super Lengkap Olahraga*". PT Tiga Serangkai Putra Mandiri: Jakarta
- Rosdiani, Dini 2012, *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Alfabeta: Bandung.
- Sadiman, Arief S. et al. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenada Media Grup: Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2007. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosda: Bandung.
- Sugiyanto dkk. 2006. *Modul Perkembangan dan Belajar Motorik*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet: Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan*. Litera: Jakarta.
- Yuliani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Anak*. Indeks: Jakarta.